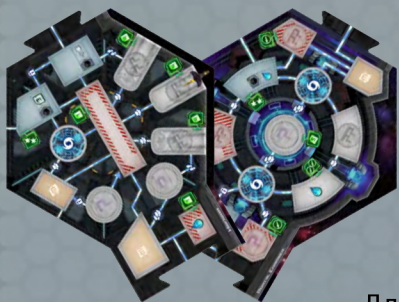


CLANK! IN! SPACE! Apocalypse!

Хотя галактика принадлежит лорду Эрадикусу, небольшие группы сопротивления продолжают противостоять ему. Наконец злой киборг обратил свои глазные имплантаты на этот сброд. Он планирует уничтожить своих врагов используя свою великую и злобную Схему. Но надежда ещё не потеряна. Вы и ваши товарищи-воры уже на борту его корабля, собираясь пограбить ценных артефактов. Может быть, вы окажетесь настолько же героическими, как и жадными. Может быть, вы предотвратите АПОКАЛИПСИС!

Компоненты



2 части поля
Двусторонние



Маркер Босса

Для дополнительной атмосферы, при сражении против апокалипсиса, вы можете заменить оригинальный маркер босса на Халдоса, Смертоносного ИИ Лорда Эрадикуса.



35 карт Приключений

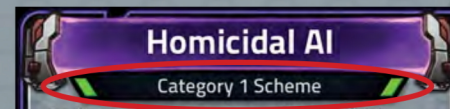


8 карт Схем

Подготовка

Перед подготовкой игры по обычным правилам, выберите **одну** из новых карт Схем, которые будут использоваться во время игры. Она будет представлять собой подлые планы лорда Эрадикуса по уничтожению галактики, которые у вас будет шанс остановить! (Ну это если вам этого захочется.)

Каждая схема помечена (под заголовком) Категорией 1, 2 или 3. Чем выше число, тем труднее вам будет помешать злобным планам Эрадикуса.



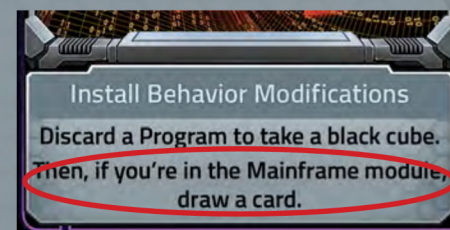
Если это ваша первая партия в АПОКАЛИПСИС!, вам лучше ограничиться Схемой 1 категории. Иначе, рекомендуем вам выбирать схему случайным образом (хотя вы можете поступать как вам нравится).

Выбрав свою схему, уберите остальные в коробку. Теперь вы можете приступать к сборке поля. Вы можете свободно комбинировать старые модули с новыми при выборе трёх для текущей партии.

Однако мы строго советуем:

- Использовать один или два новых модуля.

- Если выбранная схема упоминает конкретный модуль (в левой нижней части карты), использовать этот модуль.



(Вы не обязаны следовать ни одному из этих правил, но если не словать им, то игра может оказаться гораздо более сложной!)

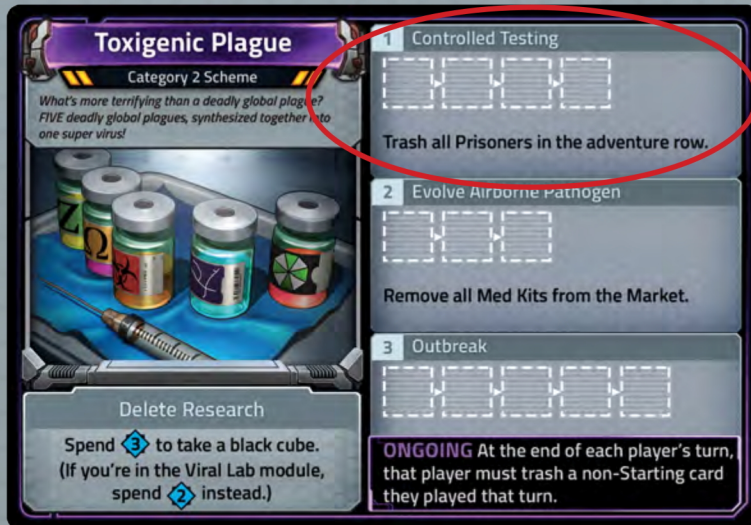
Положите выбранную схему рядом с собранным полем. Замешайте 35 новых карт АПОКАЛИПСИСА! в колоду Приключений.

Остальная подготовка идёт как в базовой игре.

Выживание при апокалипсисе

Схема раскрывается

У каждой Схемы есть три фазы, указанные на правой половине карты. Это шаги, которые должен предпринять Эрадикус для претворения своих планов. В начале игры Схема находится в фазе 1.



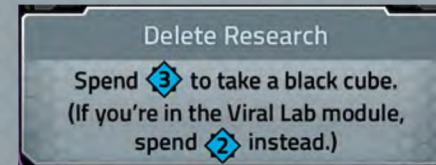
Во время игры атаки Босса позволяют Эрадикусу продвигаться по своей Схеме. Когда чёрный куб вытаскивается из мешка, вместо откладывания в сторону, положите его на карту Схемы, заполняя свободные клетки текущей фазы. Если это последняя клетка в фазе, эта фаза завершена: немедленно выполните действие фазы.

Как только фаза завершена Схема переходит в следующую фазу. Все чёрные кубы вытасканные в последующих атаках (и оставшиеся от текущей атаки) кладутся на клетки новой фазы.

Пример: На фазе 1 Токсической Эпидемии лежат 3 чёрных куба. Во время атаки Босса из мешка достаются 2 чёрных куба. Первый занимает последнее место на фазе 1 Схемы. Вы уничтожаете всех Узников в ряду приключений (они немедленно не заменяются). Затем вы кладёте второй чёрный куб на первую клетку фазы 2 на Схеме.

Ответный удар апокалипсису

Игроки могут противостоять планам Эрадикуса. **Один раз в свой ход**, вы можете предпринять действие, описанное в левой нижней части Схемы, потратив ресурсы чтобы **помешать** прогрессу плана.

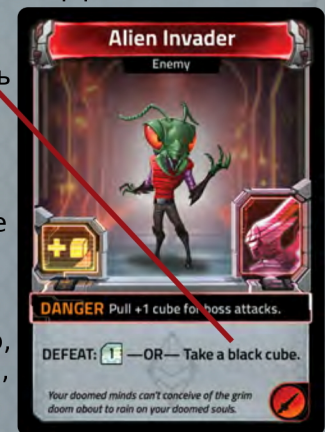


Когда вы вмешиваетесь в схему, возьмите чёрный куб с её текущей фазы и поместите его в свою игровую зону. Этот куб приносит 1 очко, если доживёт до конца игры, но может быть потрачен раньше для активации мощных эффектов.

Некоторые карты, вроде Космического пришельца, также позволяют вам взять куб с текущей фазы Схемы.

Это может быть сделано помимо действия на самой Схеме, позволяя таким образом игроку получить больше одного куба в ход.

Кубы на завершённых фазах не могут быть сняты ни при каких условиях! Это, а также непредсказуемость атак Босса, означает, что чёрные кубы могут быть доступны не каждый ход игрока.



Некоторые правила об удалении кубов со схемы:

- Вы можете потратить ботинки на схеме, которая их требует, даже если остановлены головокружением или КПП охраны.
- На Схеме должен быть чёрный куб, чтобы вы могли вмешаться в неё. (Вы не можете получить остальные награды Схемы, если не взяли ни одного куба).

Пример: На карте Пришельца сказано: "Потратьте [ботинки], чтобы взять чёрный куб. Затем, если вы в Ангаре, возьмите там любой малый секрет." У вас должна быть возможность взять чёрный куб. Вы не можете просто взять малый секрет из Ангара.

- Эффект "При прибытии", который возвращает кубы в мешок, забирает их с текущей фазы на Схеме. (Никогда с предыдущей фазы и никогда из игровой зоны игроков).

Пример: на карте "Космопирата" сказано: "ПРИ ПРИБЫТИИ - Верните 2 чёрных куба назад в мешок." На момент его появления в Ряду Приключений фаза 1 Схемы завершена, на фазе 2 лежат два чёрных куба. Эти два куба удаляются с фазы 2 и возвращаются в мешок.

Хорошие дела вознаграждаются

Вы можете использовать некоторые карты и некоторые клетки поля, чтобы потратить собранные чёрные кубы на разные эффекты. Когда вы тратите таким образом кубы, они возвращаются в мешок босса.

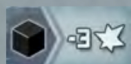
На некоторых картах есть текст, активируемый одним или несколькими чёрными кубами.



Use the effect of a data port you've hacked.

Вы можете активировать карту лишь **один раз в ход** (хотя вы можете потратить несколько кубов, чтобы разные сыгранные в ход карты). Вы можете сделать это либо сразу при игре карты, либо позже, на ваше усмотрение.

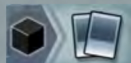
Некоторые клетки на поле позволяют игрокам использовать кубы для эффекта. Каждая клетка может использоваться **только раз в ход** (хотя, если вы в свой ход зашли на разные клетки, вы можете тратить кубы на каждой). Награда отличается в зависимости от клетки:



Уберите 3 *Бдзынь!* из зоны *Бдзынь!*



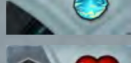
Возьмите 3 кредита.



Возьмите 2 карты.



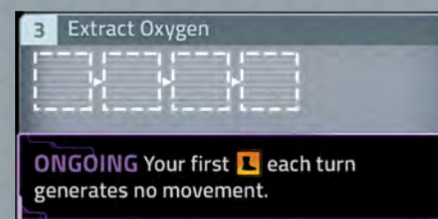
Возьмите кристалл силы.



Излечите 1 повреждение.

Апокалипсис типа сегодня

Если завершается фаза 3 Схемы, Лорд Эрадикус успешно претворил в жизнь свой дьявольский план!



• Полностью законченная Схема создаёт постоянный эффект, который останется активным до конца игры.

• Игроки больше не могут никоим образом получать чёрные кубы. Все доставаемые из мешка чёрные кубы откладываются в сторону как обычно.

Апокалипсис потом

Новые модули и многие новые карты приключений из *АПОКАЛИПСИСА!* предназначены для использования с картами Схем. Но честно говоря, иногда вы не в настроении бороться с надвигающейся угрозой. Возможно, вы кому-то показываете игру в первый раз. Возможно, вы хотите замешать будущие дополнения *БДЗЫНЬ! В! КОСМОСЕ!* и собрать огромную колоду приключений и не хотите отвлекаться на махинации Лорда Эрадикуса.

В любом случае когда вы ходите опустить карты схем, но использовать модули и карты *АПОКАЛИПСИСА!*, мы предлагаем такие правила:

Все чёрные кубы, вытащенные из мешка, становятся частью единого пула. Во время своего хода вы можете купить один куб за из этого пула. Это позволит вам использовать карты и клетки, где требуются кубы.

Недостаточно данных?

Различные порты данных из оригинального *БДЗЫНЬ! В! КОСМОСЕ!* делают следующее при их взломе:



Бдзынь!: Добавьте *Бдзынь!* по количеству указанных иконок.



Кредиты: Возьмите указанное число кредитов.



Лечение: Излечите указанное количество повреждений.



Кристалл силы: Возьмите кристалл силы.



Умение: Генерирует указанное количество умения. Пропадает, если не использовано в этот ход.



Мечи: Генерирует указанное количество мечей. Пропадают, если не использованы в этот ход.



Карта: Возьмите карту.

Credits

Game Design

Andy Clautice and Evan Lorentz

Original Game Design and Creative Direction

Paul Dennen

Executive Producer

Scott Martins

Art Direction, Art, Graphic Design

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

Card Illustration

Edward Michael Atienza, Christian Adrienne Gumaya, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Production

Evan Lorentz, Tim McKnight

Additional Game Design and Game Development

Paul Dennen, Darrell Hardy, Tim McKnight

Special thanks to:

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families, who helped to playtest *CLANK! IN! SPACE!*



www.direwolfdigital.com

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

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



RENEGADE
GAME STUDIOS

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)

Publisher: Renegade Games.

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.