

KLONG!

EIN DECKBAU-ABENTEUER

Das Verlies unter der Drachenfeste ist das gefährlichste im gesamten Königreich. Nur die hinterlistigsten Diebe schleichen sich hinein, stehlen die Schätze des Drachen und kommen auch wieder lebendig heraus. Schnell bricht auch in deiner Diebesgilde ein Wettkampf aus, wer der Talentierteste von allen ist.

In den Tiefen des Verlieses wirst du Verbündete treffen und jede Menge Beute machen. Aber ein falscher Schritt und KLONG! Jedes leichtfertige Geräusch macht den Drachen auf dich aufmerksam und jedes gestohlene Artefakt erzürnt ihn noch mehr. Aber so lange deine Freunde lauter sind als du, hast du ganz gute Chancen, das Verlies lebend zu verlassen...

Spielmaterial



1 doppelseitiges Spielbrett



43 Vorratskarten

15 Söldner, 15 Erkunden,
12 Zauberbuch, 1 Goblin



4 Startkartenstapel

Jeder enthält 10 Karten:
6 Plündern, 2 Stolpern,
1 Umgehen, 1 Ducken



1 Verliesstapel
mit 100 Karten



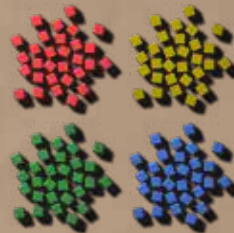
7 Artefakte



11 Große Verstecke



18 Kleine Verstecke



120 Klong!-Steine
30 in jeder
Spielerfarbe



1 Drachenmarker



24 schwarze
Drachensteine



2 Generalschlüssel



2 Rucksäcke



3 Kronen



3 Affengötzen



4 Meisterdieb-
marker



21 Goldmünzen Wert 1
12 Goldmünzen Wert 5



4 Diebesfiguren
1 in jeder Spielerfarbe



1 Drachenbeutel


Spieldaufbau

A Jeder Spieler nimmt **30 Klong!-Steine** in einer Farbe seiner Wahl und legt sie vor sich ab.

Jeder Spieler nimmt sich auch **1 Spielfigur** in derselben Farbe sowie einen **Startkartenstapel** mit den folgenden 10 Karten:


- 6 x Plündern
- 2 x Stolpern
- 1 x Umgehen
- 1 x Ducken

Diese Marker werden wie folgt auf das Spielbrett gelegt:


B  Die **7 Artefakte** (mit Werten von 5 bis 30) werden aufgedeckt auf die Felder mit den entsprechenden Zahlen gelegt.

Bei weniger als 4 Spielern werden die Artefakte vor dem Auslegen verdeckt gemischt, davon zufällig einige ausgewählt und aus dem Spiel genommen.

- In einem Spiel zu dritt wird 1 Artefakt in die Spielschachtel zurückgelegt.
- Bei 2 Spielern werden 2 Artefakte zurückgelegt.

C  Die **Großen Verstecke** werden verdeckt gemischt und zufällig 1 auf jedes Feld „Großes Versteck“ gelegt.

Einige Große Verstecke bleiben übrig. Sie werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

D  Die **Kleinen Verstecke** werden verdeckt gemischt und zufällig 2 auf jedes Feld „Kleines Versteck“ gelegt.

E Die Waren werden auf das Marktfeld gelegt:




2 Generalschlüssel




2 Rucksäcke



3 Kronen (mit den Werten 10, 9 und 8)

F  Die **3 Affengötzen** kommen auf den Affenschrein.

G  Die **Meisterdiebmarker** werden neben die linke obere Ecke des Spielbretts gelegt, einer für jeden Spieler.

H Die **Goldmünzen** (mit den Werten 1 und 5) werden neben das Spielbrett gelegt und bilden dort die Bank.

I Der **Drachenmarker** wird auf die Zornesleiste gestellt.

- Bei 4 Spielern: Auf das erste Feld
- Bei 3 Spielern: Auf das zweite Feld
- Bei 2 Spielern: Auf das dritte Feld

J Die **24 schwarzen Drachensteine** kommen in den **Drachenbeutel**, der neben das Spielbrett gelegt wird.

K Die **Vorratskarten** werden sortiert neben dem Spielbrett ausgelegt, bestehend aus der Goblkarte und den Stapeln für die Söldner-, Erkunden- und Zauberbuchkarten.

L Der **Verliesstapel** wird gemischt und 6 Karten zufällig gezogen. Sie bilden aufgedeckt die **Verliesreihe**.

Karten mit einem **Drachenangriffssymbol** am rechten Kartenrand werden ersetzt bis nur noch Karten ohne das Symbol ausliegen. Die ersetzten Karten werden wieder zurück in den Verliesstapel gemischt.



Neben dem Verliesstapel wird etwas Platz für einen Verliesablagestapel gelassen.

M Alle Spieler stellen ihre Figuren zunächst außerhalb des Verlieses oberhalb des Spielbretts auf. Dann mischen sie ihre Startkartenstapel und ziehen jeder 5 Karten auf ihre Hand.

N Der gewiefteste (oder ein zufällig ausgewählter) Spieler beginnt das Spiel. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler legt 3 seiner Klong!-Steine in den Klong!-Bereich. Der zweite Spieler platziert 2 seiner Klong!-Steine. Der dritte bzw. vierte Spieler (falls zu dritt oder viert gespielt wird), legen 1 bzw. 0 ihrer Klong!-Steine dorthin.

Das Beispiel rechts zeigt den Aufbau auf der Vorderseite des Spielbretts, die für die erste Partie empfohlen wird. Es ist für 4 Spieler eingerichtet und Rot ist Startspieler.

Auf der Rückseite des Spielbretts erwartet die Diebe ein neues Verlies, das die Spieler nach vorheriger Absprache verwenden können!

G

M

C

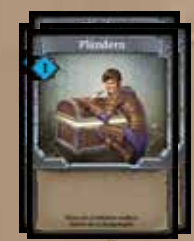
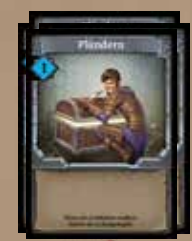
E

N

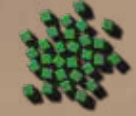
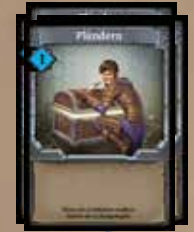
D

B

F



A

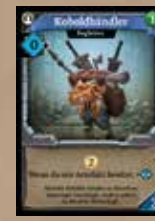
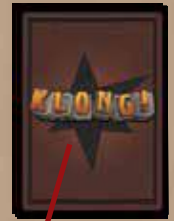


H



I

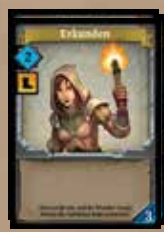
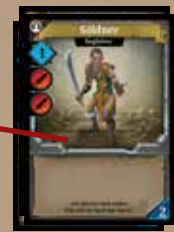
J



Verlies-ablage-stapel

L

K



Meisterdieb werden ist nicht schwer...

KLONG! ist ein Deckbau-Spiel. Jeder Spieler beginnt mit seinem eigenen Kartensatz (Deck) und baut diesen im Spiel weiter aus.

Die Spieler beginnen ihre Spielzüge mit 5 Karten auf ihrer Kartenhand. Diese spielen sie **ALLE** in einer Reihenfolge ihrer Wahl aus. Die meisten Karten liefern Ressourcen, von denen es drei Arten gibt:



TALENT wird benötigt, um neue Karten für das eigene Deck zu erhalten.



SCHWERTER werden benötigt, um Monster zu bekämpfen, die durch das Verlies wandern.



STIEFEL werden benötigt, um sich durch das Verlies zu bewegen.

Jede neu erhaltene Karte wird offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt. Sobald eine Karte gezogen werden muss und der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereit gelegt. Mit jedem Mischen werden also die neuen Karten Teil eines größeren und besseren Decks!

Alle Spieler fangen mit den gleichen Karten an, werden jedoch Zug für Zug unterschiedliche Karten dazu erhalten. Da die Karten auf verschiedene Arten einsetzbar sind, entwickeln die Spieler im Laufe einer Partie ganz unterschiedliche Decks (und somit Strategien).

1. Schritt: Objekt der Begierde

Das Ziel dieses Wettkampfs ist klar: Jeder Dieb begibt sich in das Verlies und stiehlt ein Artefakt. Lebend wieder heraus zu kommen ist technisch gesehen nur eine Option, aber weitaus besser als die Alternative.

Es gibt die folgenden zwei Spielziele:

- Einen Artefaktmarker finden und dem Drachen entkommen, indem man erfolgreich an den Startpunkt außerhalb des Verlieses zurückkehrt.

Man kann in der Regel nur 1 Artefakt tragen und sobald es genommen wurde, wird man es nicht mehr los. Also lieber zwei Mal überlegen!

- Mit dem Artefakt und zusätzlicher Beute mehr Punkte sammeln als die Rivalen und sich so den Titel **Oberhaupt der Diebesgilde** zu sichern!



Dieses Artefakt ist nur wenige Punkte wert, dafür leicht zu besorgen. Zusätzliche Beute ist hier wichtig, um nicht den Anschluss zu verlieren!



Dieses Artefakt ist viel mehr Punkte wert, aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Nach dem Einsacken hat der sichere Fluchtweg oberste Priorität!

2. Schritt: Einen Plan schmieden

Den Drachen zu bestehen ist leichter gesagt als getan. Du musst einen Weg durch das Geröll finden, Monster besiegen und wertvolle Schätze sammeln.

Jeder Spieler kann in seinem Zug seine Ressourcen – Talent, Schwerter und Stiefel – nutzen, um folgende Aktionen auszuführen. Jede Aktion kann beliebig oft ausgeführt werden, so lange die benötigten Ressourcen verfügbar sind. Aktionen können ausgeführt werden, nachdem alle Karten ausgespielt wurden oder auch zwischen dem Ausspielen von Karten.

Neue Karten kaufen

Talent kann eingesetzt werden, um Karten mit einem blauen Banner aus der Verliesreihe, die sich laufend verändert, oder Vorratskarten mit einem gelben Banner, die in jeder Partie dieselben sind, zu kaufen.



Die Talentkosten einer Karte stehen rechts unten. Nach dem Bezahlen der Kosten kommt die Karte auf den Ablagestapel des Spielers und wird so zu einem Teil seines Decks.

Werkzeug benutzen

Karten mit einem violetten Banner sind Werkzeuge.

Werkzeuge können für Talent gekauft werden, kommen jedoch nicht ins Deck. Stattdessen wird sofort der BENUTZEN-Text ausgeführt. Anschließend kommt das Werkzeug auf den Verliesablagestapel (kommt also *nicht* über den eigenen Ablagestapel ins eigene Deck).

Die Talentkosten eines Werkzeugs stehen rechts unten.



Monster bekämpfen

Monster sind Karten mit einem roten Banner. Sie werden mit Schwertern bekämpft, NICHT mit Talent gekauft.



Die Anzahl der benötigten Schwerter, um das Monster zu besiegen, steht rechts unten.

Für das besiegte Monster erhält der Spieler eine BELOHNUNG entsprechend des Kartentexts. Danach wird die Karte auf dem Verliesablagestapel abgelegt (kommt also *nicht* über den Ablagestapel ins eigene Deck).

Ein Spieler kann auch den Goblin aus dem Vorrat bekämpfen. Er wird nach dem Kampf nicht abgelegt; jeder Spieler darf mehrmals gegen ihn kämpfen (auch im selben Spielzug) und bekommt jedes Mal die BELOHNUNG.

Auf den Markt gehen

Der Markt besteht aus mehreren Feldern, an denen Händler ihre Waren anbieten. Die Spieler können auf einem Marktfeld beliebig viele Waren einkaufen.

Alle Waren kosten jeweils 7 Gold. Gekaufte Waren werden in die eigene Auslage gelegt.

Die verfügbaren Waren werden auf der Rückseite dieser Anleitung erklärt.



Tunnel durchqueren



Stiefel ermöglichen die Bewegung durch das Verlies. Pro Stiefel kann der Spieler durch 1 Tunnel hindurch einen neuen Raum betreten.

Manche Tunnel haben Symbole, für die folgende Regeln gelten:



• Tunnel mit *Fußabdrücken* benötigen zum Durchqueren 2 Stiefel statt 1.



• Tunnel mit *Bedrohung* fügen beim Durchqueren Schaden in Höhe der Anzahl der Symbole zu. Jedes eingesetzte Schwert verhindert 1 Schadenspunkt (Schwerter *müssen* jedoch nicht eingesetzt werden, um einen Tunnel mit *Bedrohung* zu durchqueren).



• Tunnel mit einem *Schloss* können nur von Spielern durchquert werden, die einen (auf dem Markt gekauften) Generalschlüssel besitzen.



• Tunnel in Pfeilform können nur in Pfeilrichtung durchquert werden – eine entgegengesetzte Bewegung ist nicht möglich.

Beim Betreten eines Raumes darf der Spieler 1 der vorhandenen Marker nehmen (Kleines Versteck, Großes Versteck oder Affengötze) und vor sich ablegen.

- Ein Spieler kann ein Artefakt jederzeit in seinem Spielzug aufnehmen – also auch vor seiner ersten Bewegung oder nach dem Ausführen anderer Aktionen.
- Wird ein Artefakt aufgenommen, bewegt sich der Drache auf der Zornesleiste 1 Feld weiter.
- Spieler dürfen pro Raum nur 1 Marker nehmen. (Gibt es mehr als 1 Marker, muss der Spieler den Raum verlassen und erneut betreten, um einen weiteren aufzunehmen.)
- Ein Spieler, der schon ein Artefakt besitzt, darf kein weiteres aufnehmen.
- Spieler sind nicht gezwungen, Marker zu nehmen, wenn sie nicht wollen. (Sie dürfen Artefakte liegen lassen, um woanders ein wertvolleres zu erbeuten.)
- Wird ein Kleines oder Großes Versteck genommen, wird es danach aufgedeckt. Die Verstecke werden auf der Rückseite dieser Anleitung näher erklärt.



Kristallhöhlen zu durchqueren ist beschwerlich. Ein Spieler muss seine Bewegung hier beenden und darf in seinem Zug keine weiteren Stiefel einsetzen. Er darf sich weiter teleportieren (siehe Abschnitt **List und Tücke**), aber Stiefel dürfen erst wieder im nächsten Zug eingesetzt werden.

Daneben können Karten drei weitere häufige Effekte haben:

Gold erhalten



Erhält ein Spieler Gold, nimmt er es aus der Bank und legt es offen vor sich ab.

Am Spielende ist jedes Gold 1 Punkt wert. Aber während des Spiels kann das Gold bereits anderweitig verwendet werden, zum Beispiel um Waren auf dem Markt zu kaufen.

Ziehe X Karten

Wenn eine Karte den Spieler anweist, Karten zu ziehen, zieht der Spieler diese vom eigenen Nachziehstapel – nicht vom Verliesstapel. Die so gezogenen Karten müssen auch noch im selben Zug gespielt werden.

Klong!

Manche Karten machen *Klong!* Ist das der Fall, werden genau so viele Steine aus dem eigenen Vorrat in den *Klong!*-Bereich des Spielbretts gelegt.

Es gibt auch richtig ausgebuffte Karten, die *Klong!* reduzieren. Für jeden negativen *Klong!*-Wert entfernt der Spieler einen eigenen *Klong!*-Stein aus dem *Klong!*-Bereich. Liegen dort nicht genug *Klong!*-Steine, darf der Spieler im selben Zug entsprechend viele *Klong!*-verursachenden Effekte ignorieren. Übrige negative *Klong!*-Werte verfallen am Ende des Zuges. *Klong!*-Steine, die bereits im Drachenbeutel sind, können nicht entfernt werden.

Sobald der Spieler *alle* seine Karten gespielt und seine Ressourcen nach Wunsch eingesetzt hat, endet sein Zug. Er legt nun alle gespielten Karten auf seinen Ablagestapel und zieht 5 neue Karten für seinen nächsten Spielzug. Nicht eingesetztes Talent, Schwerter und Stiefel verfallen am Ende des Zuges!

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, alle seine Karten auszuspielen...

Ein Beispiel aus der Diebesschule

Anna spielt in ihrem Zug die folgenden Karten aus:



Anna (grüner Spieler) führt die Texte ihrer Karten aus, sobald sie ausgespielt werden. Also legt sie 1 Klong!-Stein in den Klong!-Bereich für **Stolpern**, und entfernt ihn nach dem Spielen von **Auf Zehenspitzen**. (Sie hat noch -1 Klong! von **Auf Zehenspitzen** übrig, das sie später im Zug nutzen kann, sollte sie erneut Klong! machen.)

Sie hat insgesamt 2 Stiefel, die sie verwendet, um 2 Tunnel zu durchqueren. Sie beendet ihren Zug in einer Kristallhöhle; sie hätte sich nicht weiter bewegen können, auch nicht mit mehr Stiefeln.

Mit ihren 2 Schwertern bekämpft sie einen **Orkschläger** aus der Verliesreihe. Sie erhält 3 Gold (als BELOHNUNG für den **Orkschläger**) und legt das Monster auf den Verliesablagestapel.

Sie nutzt ihre insgesamt 3 Talent, um den **Koboldhändler** aus der Verliesreihe zu kaufen und legt die Karte auf ihren Ablagestapel. (Da sie die Karte gerade erst erhalten hat, erhält sie das Gold und Talent dafür jetzt noch nicht. Erst nachdem sie ihren Ablagestapel gemischt hat, die Karte zieht und ausspielt, wird Anna den Karteneffekt des **Koboldhändlers** nutzen können.)

Nachdem sie alle Karten gespielt und alle Ressourcen aufgebraucht hat, beendet Anna ihren Zug. Sie legt die gespielten Karten auf ihren Ablagestapel und zieht 5 neue Karten.

Nun führt Sandra (blauer Spieler) ihren Spielzug aus...



3. Schritt: Nicht die Hausherrin wecken

Die Königin der Drachenfeste ist Nictotraxian – aber wir nennen sie nur „Nicki“.
Es wird ihr nicht gefallen, dass du in ihrer Höhle herumschnüffelst und ihre Sachen stiehlest.

Am Ende jedes Spielzugs wird die Verliesreihe wieder mit neu gezogenen Karten auf 6 aufgefüllt. Falls dabei Karten mit dem Drachenangriffssymbol aufgedeckt werden, greift der Drache an! (Aber nur ein Mal, egal wie viele Drachenangriffssymbole aufgedeckt wurden.)

Bei jedem Angriff werden zunächst alle Klong!-Steine aus dem Klong!-Bereich in den Drachenbeutel gelegt. Der Beutel wird geschüttelt und es werden so viele Steine gezogen, wie auf dem Feld der Zornesleiste abgebildet sind, auf dem der Drache steht (sollten nicht ausreichend Steine im Beutel sein, werden so viele wie möglich gezogen). Jeder schwarze Stein wird dauerhaft zur Seite gelegt, aber jeder farbige Stein fügt dem entsprechenden Spieler Schaden zu. (Nicht gezogene Steine bleiben im Beutel – sie könnten später noch gezogen werden.) Je mehr Klong! gemacht wird, umso eher bemerkt der Drache die Spieler und greift an. Ein niedriger Geräuschpegel ist ein guter Geräuschpegel!

Der Drache wird im Laufe der Partie immer zorniger. Wird ein Artefakt aufgenommen oder ein Drachenei entdeckt (in einem Kleinen Versteck), bewegt sich der Drache auf der Zornesleiste 1 Feld weiter. Dadurch könnten beim nächsten Angriff mehr Steine gezogen werden. Je mehr Steine gezogen werden, umso tödlicher wird der Spielverlauf. Vorsicht ist geboten!



Am Ende von Sandras Spielzug (blauer Spieler) sind nur noch 3 Karten in der Verliesreihe.

Es werden 3 neue Karten vom Stapel aufgedeckt, um die leeren Plätze in der Reihe wieder aufzufüllen. Zwei von ihnen zeigen das Drachenangriffssymbol und lösen daher einen Angriff aus.

Alle Steine im Klong!-Bereich kommen in den Drachenbeutel. Der Drachenmarker steht auf dem fünften Feld der Zornesleiste, sodass 4 Steine aus dem Beutel gezogen werden. Ein Stein ist schwarz, er kommt beiseite, da er niemanden betrifft. Der zweite ist grün, daher nimmt Anna 1 Schaden. Die letzten beiden sind blau, wodurch Sandra 2 Schäden erhält.




4. Schritt: Aus dem Staub machen

Das Verlies zu erkunden ist gefährlich. Ein Meisterdieb muss auf seine Gesundheit achten, um sowohl Gewinn als auch Überlebenschancen zu maximieren. Denk daran: Die größten Hindernisse, Geld auszugeben, sind Armut und Tod.


Die Gesundheit jedes Spielers wird auf der Lebensleiste im unteren Teil des Spielbretts angezeigt. Nimmt ein Spieler Schaden – und das **wird** passieren – werden, von links beginnend, die gezogenen Steine auf die Lebensleiste der eigenen Farbe gelegt.

- Verursacht ein Drachenangriff den Schaden, werden die Steine verwendet, die aus dem Drachenbeutel gezogen wurden.
- Nimmt ein Spieler Schaden beim Durchqueren eines Monstertunnels ohne Schwert, werden die Steine aus dem eigenen Vorrat genommen. Ein Spieler darf eine solche Aktion nicht ausführen, wenn der Schaden die Lebensleiste vollständig füllen würde!

 Einige Effekte können Schaden heilen. Beim Heilen wird ein Stein der eigenen Farbe von der Lebensleiste entfernt und in den eigenen Vorrat zurückgelegt. Dieser kann später wieder verwendet werden, um **Klong!** zu machen.

Ist die Lebensleiste vollständig gefüllt, ist der Spieler zunächst bewusstlos. Das Weitere hängt davon ab, wie erfolgreich der Spieler bisher war:

- Wurde bereits ein Artefakt aufgenommen und ist der Spieler **Den Tiefen** des Verlieses erfolgreich entkommen, eilen Dorfbewohner zur Rettung und der Spieler zählt seine Punkte.
- Wurde noch kein Artefakt aufgenommen oder steckt der Spieler noch in **Den Tiefen** fest, so ist keine Rettung möglich. Der Spieler verliert den Wettkampf, was aber zu diesem Zeitpunkt seine geringste Sorge ist.

 Sobald ein Artefakt aufgenommen wurde, kann sich der Spieler auf den Weg zurück zum Startpunkt außerhalb des Verlieses machen. Schafft er es, zu entkommen, bevor er bewusstlos wird, erhält er zusätzlich 1 Meisterdiebmarker, der 20 Punkte wert ist!

Zur Erinnerung: Ohne Artefakt ist weder das Verlassen des Verlieses möglich noch eine Rettung!



Die
Tiefen

5. Schritt: Zu guter Letzt

Für einen erfolgreichen Raub kommt es auf das Timing an – als Drachenfutter zu enden ist weitaus schlimmer, als von der Obrigkeit erwischt zu werden! Aber wie in Raubzügen üblich, spricht nichts dagegen, wenn die Rivalen unter die sprichwörtlichen Räder geraten, nachdem die eigene Flucht gelungen ist.





Spieler, die das Verlies verlassen haben oder bewusstlos wurden, führen keine Spielzüge mehr aus. Sie legen keine Klong!-Steine mehr in den Klong!-Bereich. Sie sind von Karteneffekten ausgenommen, die sich auf *alle* Spieler beziehen. Werden Steine ihrer Farbe aus dem Drachenbeutel gezogen, erhalten sie keinen Schaden – ihre Steine werden wie schwarze Steine behandelt.



Zusätzlich gilt: **Der erste Spieler**, der das Verlies verlässt oder bewusstlos wird, stellt seine Figur auf das erste Feld (ganz links) des Schicksalsweges, der in der Nähe des Verlieseingangs abgebildet ist. Ist dieser Spieler wieder an der Reihe, macht er keinen normalen Zug, sondern bewegt seine Figur nach rechts auf das nächste Feld des Schicksalsweges und führt den Effekt des Feldes aus (Andere Spieler, die später das Verlies verlassen oder bewusstlos werden, gehen nicht auf den Schicksalsweg):

- Auf dem zweiten bis vierten Feld wird ein sofortiger Drachenangriff durchgeführt. Bei jedem dieser Angriffe werden zusätzliche Steine aus dem Drachenbeutel gezogen: 1 zusätzlicher für das zweite Feld, 2 zusätzliche für das dritte und 3 zusätzliche für das vierte.
- Auf dem fünften Feld haut der Drache alle Spieler bewusstlos, die sich noch im Verlies befinden.

Sobald alle Spieler das Verlies verlassen haben oder bewusstlos sind, endet das Spiel. Alle Spieler, die das Verlies verlassen haben (oder zumindest **Die Tiefen** des Verlieses), zählen ihre Punkte wie folgt zusammen:

-  Der Wert ihres Artefakts.
-  Punkte für alle weiteren erhaltenen Marker.
-  Punkte in Höhe des gesammelten Goldes.
-  Punkte für bestimmte Karten im eigenen Deck (Der Wert steht in der rechten oberen Ecke der Karte).



Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger und wird zum **Oberhaupt der Diebesgilde** ernannt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der das wertvollste Artefakt besitzt.

List und Tücke

Hab keine Angst davor, dir neue Tricks anzueignen – einer davon könnte dein Leben retten.

Abwerfen – Einige Karten verlangen, eine Karte abzuwerfen. Ein Spieler kann nur Karten aus der Hand abwerfen, die noch nicht gespielt wurden. Die Karte hat nicht ihren üblichen Effekt, d.h. Abwerfen kann nützlich sein, um Karten loszuwerden, die sonst Klong! machen würden. Wenn ein Spieler eine Karte abwerfen muss, um etwas zu erhalten, muss er vorher eine Karte abwerfen können.

Beispiel: TASCHENSPIELERTRICK verlangt „Wirf 1 Karte ab, um 2 Karten zu ziehen.“ Wenn ein Spieler keine Karte zum Abwerfen auf der Hand hat, darf er die zwei Karten nicht ziehen.

Alle Klong!-Steine aufgebraucht – Sollten alle Steine des eigenen Vorrats aufgebraucht werden, gibt es keine Wahlmöglichkeit, in Tunneln Schaden zu nehmen. Ein Spieler kann jedoch auch nicht gezwungen werden, weitere Klong!-Steine abzugeben – Glück gehabt! (Zumindest bis Steine durch Heilung wieder frei werden. Nichts hält ewig.)

Auslage – In einem Zug gespielte Karte werden in der Auslage vor dem Spieler ausgelegt. Dadurch behalten alle die Übersicht über bereits benutzte Karten. Wird der Ablagestapel noch während des laufenden Zugs gemischt, sind diese Karten ausgenommen.

Begegnung – Der Begegnungstext einer Karte wird nach dem Aufdecken ausgeführt (während die Verliesreihe am Zugende aufgefüllt wird, aber vor dem Drachenangriff, der eventuell auch ausgelöst wurde).



Entsorgen – Einige Karten und Effekte führen dazu, Karten zu entsorgen. Dies entfernt die ausgewählte Karte aus dem Deck, was nützlich ist, um die schwächeren Startkarten loszuwerden. Die zu entsorgende Karte wird aus dem eigenen Ablagestapel (oder der eigenen Auslage) ausgewählt und am Ende des Zugs zurück in die Schachtel gelegt.

Erhalten – Der Erhalten-Text einer Karte wird sofort ausgeführt, nachdem die Karte aus der Verliesreihe genommen wird (beim späteren Ausspielen aus der Hand nicht mehr).



Gefahr – Für jede Gefahrkarte in der Verliesreihe wird bei einem Drachenangriff 1 zusätzlicher Stein aus dem Drachenbeutel gezogen.






Heilbrunnen – Beim Betreten eines Raumes mit einem Heilbrunnen wird 1 Schaden geheilt.



Kartenfolge – Einige Karten haben Effekte, die von Dingen abhängig sind, die ein Spieler besitzt bzw. was im Zug gemacht wurde. Die Effekte hängen nicht von der Reihenfolge der ausgespielten Karten ab.

Beispiel: KUNDSCHAFTER DER REBELLEN gibt vor „Wenn sich mindestens ein weiterer Begleiter in deiner Auslage befindet, ziehe 1 Karte.“ Die Karte wird gezogen, ganz gleich ob der weitere Begleiter vor oder nach dem KUNDSCHAFTER DER REBELLEN gespielt wird.

DER BERGKÖNIG: „Wenn du eine Krone besitzt, + und +.“ Wenn er gespielt wird und die Krone später gekauft wird, erhält der Spieler das zusätzliche Schwert und den Stiefel trotzdem.

MAULHELD: „+ für jedes Klong!, das du in diesem Zug machst.“ Der Spieler bekommt Talent auch für Klong!, das vor dem Ausspielen gemacht wurde.

Markt – Auf der Rückseite des Spielbretts besteht der Markt nicht aus einer Gruppe von Feldern inmitten des Verlieses. Stattdessen findet man fahrende Händler auf einzelnen Feldern, die im Verlies verteilt sind.

Teleporter – Teleportieren ist eine besondere Art der Bewegung, die es ermöglicht, einen beliebigen benachbarten Raum zu betreten. Dies verbraucht keine Stiefel und ignoriert Monster in Tunneln. Sogar Schlosssymbole und Pfeilrichtungen werden dabei ignoriert. Zur Erinnerung, in dem Zug, in dem eine Kristallhöhle betreten wird (egal wie), dürfen keine Stiefel mehr verwendet werden, Teleportation umgeht dies. Ein Spieler kann sich auch durch den Tunnel teleportieren, der aus bzw. in das Verlies führt.

„Umbrechende“ Tunnel – Tunnel, die von der Spielbrettkante unterbrochen werden, setzen sich auf der gegenüberliegenden Seite fort. Sie benötigen nur 1 Stiefel, so wie andere normale Tunnel auch.



Vorrat – Die Zahl der Söldner-, Erkunden- und Zauberbuchkarten im Vorrat ist begrenzt. Die Stapel können aufgebraucht werden, wenn die Spieler hier genug Karten kaufen sollten.

Übersichtsblatt

Große Verstecke



Großer Heiltrank

Im eigenen Zug benutzen, um 2 Schaden zu heilen (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen).



Großer Talentschub

Der Spieler erhält für diesen Zug sofort 5 Talent (Danach in die Schachtel legen).



Großer Schatz

Zählt als 5 Gold. Kann bis Spielende aufgehoben oder zwischendurch ausgegeben werden.



Geniestreich

Der Spieler zieht sofort 3 Karten von seinem Stapel auf seine Hand (Danach in die Schachtel legen).



Kelch

Marker behalten – ist bei Spielende 7 Punkte wert. Zählt nicht als Artefakt.

Waren



Generalschlüssel

Erlaubt die Nutzung von Tunneln mit Schlosssymbol. Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.



Rucksack

Erlaubt das Tragen eines weiteren Artefakts. Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.



Krone

Ist die angegebene Punktzahl wert (Ein Spieler nimmt die wertvollste Krone, die bei seinem Kauf verfügbar ist).

Kleine Verstecke



Heiltrank

Im eigenen Zug benutzen, um 1 Schaden zu heilen (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen).



Trank der Flinkheit

Im eigenen Zug benutzen, um 1 Stiefel zu erhalten (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen).



Stärketrank

Im eigenen Zug benutzen, um 2 Schwerter zu erhalten (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen).



Talentschub

Der Spieler erhält für diesen Zug sofort 2 Talent (Danach in die Schachtel legen)



Schatz

Zählt als 2 Gold. Kann bis Spielende aufgehoben oder zwischendurch ausgegeben werden.



Zauberbrunnen

Am Zugende kann eine Karte aus dem eigenen Ablagestapel oder der eigenen Auslage entsorgt werden (Die Karte und diesen Marker in die Schachtel legen).



Drachenei

Der Drache bewegt sich auf der Zornesleiste sofort und einmalig 1 Feld weiter. Das Drachenei ist außerdem bei Spielende 3 Punkte wert.

Spielidee: Paul Dennen

Ausführender Produzent: Scott Martins

Künstlerische Leitung, Grafische Gestaltung: Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Kartenillustration: Rayph Beisner, Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Produktion: Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Mitarbeitende Spieleautoren: Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Spielentwicklung: Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Übersetzung: Michael Csorba

Deutsche Redaktion: Carsten Reuter, Sandra Nowak

Schwerkraft-Verlag, Am Alten Backhaus 50, 46145 Oberhausen

Klong! © 2017 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Renegade Game Studios.

Klong! Deutsche Regeln v. 2.0: © 2017 Carsten Reuter



www.Schwerkraft-Verlag.de
www.renegadegamestudios.com
www.direwolfdigital.com