

KLONG! IM! ALL!

ABENTEUER

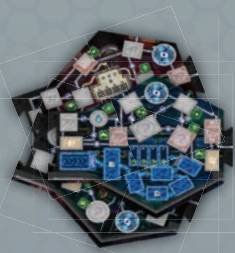
PULSARCADE

Von einem galaktischen Tyrannen zu stehlen klingt wie Spaß ... und manchmal ist es sogar Spaß UND Spiel! Um Artefakte aus Lord Eradikus' Pulsarcade zu schnappen, müsst ihr Highscores in seiner Sammlung antiker Arcade-Spielautomaten setzen. Auf dem Weg plündert ihr vielleicht einen Tresor und gebt dann eure Beute auf dem Schwarzmarkt aus. Vielleicht erforscht ihr neue Wissenschaften. Klont euch selbst. Steigt in ein Rennen ein. Oder unterhaltet ein blutrünstiges Publikum im Gefahrentheater ...

Spielmateriel



**Hauptsteuerung—
Pulsarcade (HSP)**



3 Teile des Spielbretts
doppelseitig



18 Spielautomaten
mit 8 verschiedenen Typen



Credits
zusätzlich für die Bank



4 Fahrer



Bossmarker

Zur Steigerung der Atmosphäre kann der Bossmarker aus dem Grundspiel mit diesem neuen Marker ersetzt werden
(Eine arcade-artige Version von Eradikus)



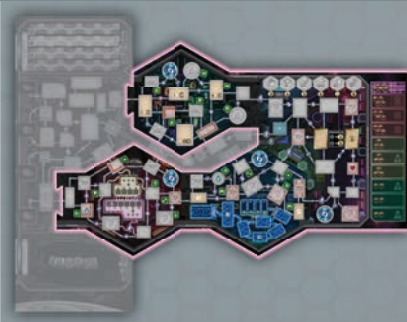
2 Tarnungen



4 Forschungsmarker

Spielaufbau

KLONG! IM! ALL! Abenteuer: Pulsarcade enthält neue Teile des Spielbretts. Beim Zusammenbauen des Raumschiffs werden die Module *Frachtraum* und *Korridor* aus *KLONG! IM! ALL!* verwendet, das Modul *Kommando-zentrale* wird jedoch durch die *Hauptsteuerung—Pulsarcade (HSP)* aus dieser Erweiterung ersetzt.



Um das Raumschiff fertigzustellen, können alle 3 Teile des Spielbretts aus dieser Erweiterung verwendet werden, oder es können nach Belieben ältere Module (aus *KLONG! IM! ALL!* oder anderen Erweiterungen) verwendet werden.

Die HSP passt nicht mit dem Spielbrett der Erweiterung Raumstation 11 zusammen. (Commander Preon hat es einfach nicht so mit Arcadespielen.) Die anderen neuen Module aus dieser Erweiterung können jedoch auch mit der Erweiterung Raumstation 11 verwendet werden.

Es werden alle 6 Artefakte verwendet (sie werden aufgedeckt auf die Felder der HSP gelegt), selbst wenn mit weniger als 4 Spielern gespielt wird.



Die Tarnungen werden zusammen mit den anderen Waren auf die Markttafel gelegt.

Die Spielautomaten werden nach Titeln sortiert in separaten Stapeln neben die HSP gelegt.



Beim Spiel mit 2 Spielern wird nur 1 **Tarnung** ausgelegt. Außerdem wird je Typ 1 Spielautomat aus dem Spiel entfernt. (Das bedeutet, dass je 2 Spielautomaten *Dragon's Den* und *Ping* verwendet werden und von den übrigen Spielautomaten nur je 1.)

Bestimmte Module erfordern zusätzlichen Aufbau und Komponenten, welcher später in dieser Regel erläutert werden.

Der weitere Spielaufbau ist identisch mit dem des Grundspiels.

Dein Weg zur Auszahlung

Die HSP und Spielautomaten in *Pulsarcade* eröffnen eine neue Möglichkeit, Artefakte zu stehlen.

Eine neue Aktion, die ein Spieler in seinem Zug ausführen kann, ist das Erobern eines Spielautomaten. Erfüllt ein Spieler die Bedingungen auf einem nicht eroberten Spieleautomaten, kündigt er das an und nimmt den Spielautomaten von seinem Platz neben dem Spielbrett und legt ihn vor sich aus. Er behält ihn für den Rest des Spiels. Ein Spieler kann mehr als einen Spielautomaten haben, jedoch nur **1 je Typ**.

Spielerin Blau ist am Zug. Sie spielt unter anderem den AFFENBOT 30000, HILFSBEREITES WUNDERKIND und einen SPEICHERKERN. Zwischen AFFENBOT 30000 und HILFSBEREITES WUNDERKIND macht sie 4 Klong! Sie erobert den Spielautomaten PiNG und legt ihn vor sich aus. (Es spielt keine Rolle, dass sie durch die zum AFFENBOT passende Fraktion Wissenschaft 3 Klong! zurücknehmen darf.) Das Ausspielen des SPEICHERKERNS würde ihr außerdem erlauben, den Spielautomaten Eraditron zu erobern, aber von diesem Typ hat sie bereits einen und darf keinen weiteren nehmen.

Genau wie die Kommandozentrale im Grundspiel kann die HSP erst dann von einem Spieler betreten werden, wenn er zwei Schnittstellen gehackt hat (um einen Kommandocode zu erhalten). Sobald ein Spieler die HSP betreten hat, muss er auf eines der 2 **Auszahlungsfelder** kommen, um ein Artefakt zu stehlen.



Befindet sich ein Spieler auf einem Auszahlungsfeld, zählt er alle Münzsymbole auf allen eigenen Spielautomaten zusammen und darf ein entsprechendes Artefakt stehlen. Zusätzlich darf er „Einen Talentschuss versuchen“: Dazu zählt er das in diesem Zug generierte Talent zusammen (unabhängig davon, ob es eingesetzt wurde). Hat der Spieler mindestens 6 Talent generiert, fügt er der Gesamtsumme 1 Münze hinzu. Hat der Spieler mindestens 8 Talent generiert, fügt er der Gesamtsumme stattdessen 2 Münzen hinzu. Befindet sich der Spieler auf dem Auszahlungsfeld mit dem „+2“-Symbol, fügt er der Gesamtsumme zusätzlich zum Talentschuss 2 Münzen hinzu.

Die Kosten (in Münzen) je Artefakt sind jeweils darunter auf dem Spielbrett angegeben. Die Gesamtsumme der Münzen eines Spielers bestimmt das wertvollste Artefakt, das er stehlen kann (er darf jedoch auch ein Artefakt stehlen, das weniger kostet). Wie üblich kann ein Spieler kein Artefakt nehmen, wenn er bereits eines hat. Das bedeutet, dass ein Spieler eventuell erst Münzen sammeln und auf einen späteren Zug warten möchte (indem er mehr Spielautomaten erobert oder einen besseren Talentschuss versuchen kann).

Spielerin Blau erreicht das „+2“-Auszahlungsfeld in der HSP. Sie addiert diese 2 Münzen zu ihren 4 Münzen durch eigene Spielautomaten. Sie hat in diesem Zug nur 5 Talent generiert, also kann sie keinen Talentschuss versuchen. Mit ihren 6 Münzen darf sie ein Artefakt im Wert von 20 Punkten oder weniger stehlen, doch ein Gegenspieler hat bereits das 20-Punkte-Artefakt gestohlen. Sie könnte sich das 15-Punkte-Artefakt nehmen oder auf einen späteren Zug warten. Vielleicht kann sie weitere Spielautomaten erobern oder mindestens 6 Talent generieren, um einen Talentschuss zu versuchen.



Sobald ein Spieler ein Artefakt gestohlen hat, kann er keine Spielautomaten mehr erobern.

Die 8 Spielautomaten und ihre Bedingungen zur Eroberung sind:

Contra Kong — Besitze Schmuggelware. Der Spieler muss nur die Ware „Schmuggelware“ besitzen; es muss keine Karte gespielt werden, die Schmuggelware erfordert.

Dragon's Den — Habe mindestens 6 Schaden. Das kann zu einem beliebigen Zeitpunkt im Zug des Spielers sein. (Nach dem Erobern des Spielautomaten darf der Schaden wie üblich wieder geheilt werden.)

Eraditron — Spiele 1 Speicherkern. Es genügt nicht, einen Speicherkern nur zu ERHALTEN. Dieser Spielautomat ist 2 Münzen wert.

Mortal Instinct — Besiege 3 GØB-L1Ns oder 2 Eradibots (in einem einzigen Zug).

Ping — Mache mindestens 4 Klong! (in einer einzigen Runde). Klong!, das bereits im Klong!-Bereich liegt, zählt nicht mit. Der Spielautomat kann auch erobert werden, wenn Klong! durch Karten reduziert wird.

Q*Alert — Benutze ein Telepad. Es genügt nicht, die Ware „TelePass“ zu besitzen; ein Spieler muss tatsächlich ein Telepad benutzen.

Slogger — Lasse 3 Stiefel verfallen. Dazu entscheidet sich der Spieler, 3 Stiefel nicht zu nutzen, die er in diesem Zug generiert hat. Das kann er auch tun, wenn er eine Sicherheitsschleuse betreten hat und die Stiefel nicht anders einsetzen kann.

Snack-Man — Verbrauche 1 Energiekristall auf der HSP. Das kann ein Spieler auf jedem Feld der HSP tun, indem er 1 Energiekristall in die Bank zurücklegt. Ein Spieler darf das Große Depot *Der Sechste Kristall* dazu nutzen (und legt dieses dann in die Schachtel zurück).

Marktzuwachs

Klong! Im! All! Abenteuer: Pulsarcade führt eine neue Ware in das Spiel ein:



Tarnung

Kauft ein Spieler diese Ware, macht er sofort -3 Klong!
(Ist bei Spielende 7 Punkte wert.)

Neue Module

Jede Seite der 3 Teile des Spielbretts aus *Klong! Im! All! Abenteuer: Pulsarcade* hat seine eigenen Spezialregeln.

Schwarzmarkt

Jedes Marktfeld auf diesem Modul hat spezielle Regeln, um Waren zu kaufen; sie können nicht einfach wie beim normalen Markt für 7 Credits gekauft werden.



Hier zahlt der Spieler für eine Ware 5 Credits und macht 2 *Klong!* (Er kann nichts kaufen, wenn er nicht genug *Klong!*-Steine in seinem Vorrat hat.)



Hier kosten Waren wie üblich 7 Credits, aber der Spieler zieht für jede gekaufte Ware zusätzlich 1 Karte.



Hier kosten Waren 8 Credits und der Spieler heilt zusätzlich 1 Schaden für jede gekaufte Ware.



Hier kosten Waren 9 Credits und der Spieler erhält zusätzlich 1 Energiekristall (sofern verfügbar) für jede gekaufte Ware.

Klonbecken

Auf den 3 Spezialfeldern dieses Moduls kann ein Spieler sich selbst klonen. Befindet sich ein Spieler auf einem dieser Felder, kann er 1 seiner *Klong!*-Steine auf ein freies Quadrat auf dem Feld legen. (Je Spieler nur 1 Stein je Feld.)



Wenn während eines Bossangriffs ein roter Stein (Kopfgeldjäger) aus dem Beutel gezogen wird, greift der Kopfgeldjäger statt den Spieler dessen Klon an. Statt 1 Schaden zu nehmen, wählt der Spieler 1 seiner Steine im Klonbecken und legt ihn in den *Klong!*-Bereich. Spieler ohne Klon sind wie üblich von einem roten Stein betroffen.

Gefahrentheater

Beim Spielaufbau nimmt jeder Spieler den Fahrer seiner gewählten Farbe und stellt ihn auf das Feld „0“ der Gefahren-Show.

1 Mal je Zug darf ein Spieler dem blutrünstigen Publikum im Gefahrentheater einheizen: hat er in diesem Zug mindestens +3 *Klong!* gemacht, bewegt er seinen Fahrer 1 Feld auf der Leiste weiter, auf das Feld mit der nächst größeren Zahl. *Klong!*-Steine, die zu Beginn des Zuges im *Klong!*-Bereich liegen, werden nicht mitgezählt. Ein Spieler bewegt auch dann noch seinen Fahrer, wenn er in diesem Zug gemachtes *Klong!* reduziert (sofern er zuvor mindestens +3 *Klong!* gemacht hat). Hat ein Spieler nicht genügend Steine in seinem Vorrat, um +3 *Klong!* zu machen, kann er seinen Fahrer nicht bewegen.



Die Gefahren-Show hat 4 „Level“ (einschließlich des Startfeldes 0 als eigenes Level). Sobald ein Spieler das dritte Level erreicht, schaltet er eine Spezialfähigkeit frei: er generiert 1 zusätzliches Schwert in allen zukünftigen Zügen (einschließlich des derzeitigen). Sobald ein Spieler das vierte Level erreicht, schaltet er eine zusätzliche Spezialfähigkeit frei: für den Rest des Spiels muss er auf Sicherheitsschleusen nicht stehenbleiben.

Am Spielende fügt jeder Spieler seiner Gesamtpunktzahl den Wert des Feldes zu, auf dem sein Fahrer steht (0 bis 17).



Wenn ein Spieler dieses Feld betritt, macht er +2 *Klong!*

Rennstrecke

Beim Spielaufbau nimmt jeder Spieler den Fahrer seiner gewählten Farbe und stellt ihn auf das Feld „Start“ der Rennstrecke.

Ein Spieler bewegt seinen Fahrer für jede Karte der Missionsreihe, die er in seinem Zug kauft oder besiegt (**außer bei der Ersten**), 1 Feld auf der Rennstrecke weiter. Für das Kaufen oder Besiegen von Karten aus dem Vorrat wird der Fahrer nicht weiterbewegt. Das Gleiche gilt für das Entfernen von Karten aus der Missionsreihe, auf welche Weise auch immer (ohne sie tatsächlich zu kaufen oder zu besiegen).

Spieler Orange ist am Zug und generiert 5 Talent und 4 Schwerter. Er nutzt 2 Schwerter, um den KILLBOT zu besiegen. Es ist die erste Karte, die er aus der Missionsreihe kauft oder besiegt, also bewegt er seinen Fahrer nicht. Durch das Besiegen des GÖB-L1N mit seinen übrigen 2 Schwertern würde er den Fahrer ebenfalls nicht bewegen, da dieser nicht in der Missionsreihe liegt.



Wenn er nun seine 5 Talent nutzt, um einen VASR und ein MUTIG VORDRINGEN aus dem Vorrat zu kaufen, würde er seinen Fahrer noch immer nicht bewegen. Stattdessen kauft er einen LÖWEN-ROBOTER (Kosten 2) und einen WELTRAUMPIRAT (Kosten 3) und bewegt seinen Fahrer um 2 Felder weiter.

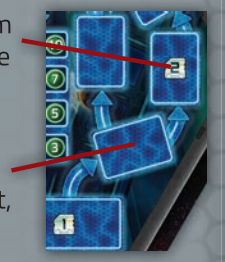
Er benutzt außerdem einen EXOSTAMPFER, den er in dieser Runde gespielt hat, um GEFANGENER SOLDAT aus der Missionsreihe zu entfernen - da er diese Karte jedoch nicht kauft oder besiegt, bewegt er seinen Fahrer dafür kein Feld weiter.



Wenn ein Spieler einen seiner Datenmarker auf eine der Schnittstellen dieses Moduls legt, bewegt er seinen Fahrer 1 Feld weiter.

Wird der Fahrer eines Spielers auf ein Feld mit dem Credit-Symbol bewegt, erhält der Spieler sofort die angegebene Menge Credits aus der Bank.

Verlässt der Fahrer eines Spielers dieses Feld der Rennstrecke, wählt der Spieler, über welchen der zwei Pfade der Fahrer weiterfährt. Einmal gewählt, kann ein Fahrer nicht auf das vorherige Feld bewegt werden.



Überquert ein Fahrer die Ziellinie der Rennstrecke, stellt der Spieler den Fahrer auf den höchsten, unbelegten Rang. Am Spielende fügt jeder Spieler seiner Gesamtpunktzahl den Wert des Rangs zu, auf dem sein Fahrer steht. (Hat der Fahrer eines Spielers die Ziellinie nicht überquert, belegt dieser keinen Rang und der Spieler erhält keine zusätzlichen Punkte von der Rennstrecke.)

Forschungslabor

Beim Spielaufbau werden die 4 Forschungsmarker auf die entsprechenden Schnittstellen dieses Moduls gelegt.

Wenn ein Spieler eine dieser Schnittstellen hackt, nimmt er den jeweiligen Marker und legt ihn vor sich. Dort bleibt er für den Rest des Spiels. Einige der Schnittstellen können erfordern, dass der Spieler 1 *Klong!* macht, sobald er den Marker nimmt (wie auf dem Modul abgebildet).

Ein Forschungsmarker gibt dem Spieler, der ihn besitzt, eine Spezialfähigkeit, die er in jedem zukünftigen Zug (sowie dem aktuellen) auslösen kann: **1 Mal je Zug** erhält der Spieler den Bonus des Forschungsmarkers, wenn er mindestens 1 Vorratskarte (MUTIG VORDRINGEN, VASR und SPEICHERKERN) spielt.

Beim Auslösen erhält ein Spieler vom Forschungsmarker:



1 Talent



2 Schwerter



1 Stiefel

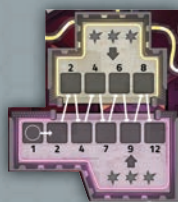


Ziehe 1 Karte und mache +1 *Klong!*
(Das Ziehen der Karte kann nicht übersprungen werden, um das *Klong!* zu vermeiden.)



Tresor

Auf diesem Modul befinden sich 2 verschiedene Tresore, die sich ein System zum Sammeln von Credits teilen.

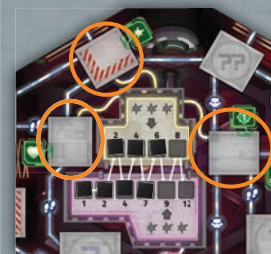


Immer wenn ein schwarzer Stein aus dem Beutel gezogen wird, wird er auf ein leeres Feld eines der beiden Tresore gelegt, statt ihn zur Seite zu legen. Die Felder werden den Pfeilen auf dem Modul folgend besetzt, jeder neue Stein wird auf das niedrigste, leere Feld gelegt. (Sind alle Felder besetzt, werden schwarze Steine wie üblich zur Seite gelegt.)

Die Tresore können nicht betreten werden. Sie können jedoch von benachbarten, verbundenen Feldern aus geplündert werden. Ist ein Spieler auf so einem Feld, kann er sich entscheiden +3 *Klong!* zu machen. Tut er das, erhält er Credits wie über bzw. unter dem höchsten, besetzten Feld dieses Tresors angegeben ist. Dann werden alle schwarzen Steine aus diesem Tresor entfernt und zur Seite gelegt. Ein Spieler kann einen Tresor nicht plündern, wenn er nicht genügend *Klong!*-Steine in seinem Vorrat hat.

Von den orange umkreisten Feldern aus kann ein Spieler den gelben Tresor plündern, wenn er dafür +3 Klong! macht. In diesem Beispiel würde er dann 6 Credits erhalten und die 3 schwarzen Steine entfernen (die vier Steine im anderen Tresor bleiben liegen).

Die nächsten schwarzen Steine, die aus dem Beutel gezogen werden, würden auf die dann leeren Felder des gelben Tresors gelegt werden und der vierte schwarze Stein schließlich wieder auf ein Feld des anderen Tresors.



Die Verbindungen zum violetten Tresor werden durch das gleiche Symbol blockiert, das auch das Betreten der HSP (oder der Kommandozentrale) verhindert. Um diesen Tresor zu plündern, benötigt ein Spieler einen Kommandocodemarker.

BEGEGNUNG-Effekte, die schwarze Steine zurück in den Bossbeutel legen, nutzen zuerst die zur Seite gelegten schwarzen Steine. Werden noch weitere schwarze Steine benötigt, werden welche vom Tresor-Modul genommen, in umgekehrter Reihenfolge wie die Pfeile anzeigen. (Auch Weltraumpiraten können den Tresor plündern!)

Dieses Modul sollte nicht genutzt werden, wenn mit einem Plan der *Apokalypse!*-Erweiterung gespielt wird. (Man kann sich das so vorstellen: Eradikus' „Plan“ ist in diesem Fall das Anhäufen von Credits in seinem Tresor.)

Impressum

Autoren

Paul Dennen, Evan Lorentz

Ausführender Produzent

Scott Martins

Illustrationen und Grafische Gestaltung

Anika Burrell, Raul Ramos, Nate Storm

Produktion

Evan Lorentz

Additional Game Design

Julia Duga

Spielentwicklung

Justin Cohen, Dylan Nelkin

Übersetzung

Andreas Luthardt

Deutsche Redaktion

Carsten Reuter

Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43, 46514 Schermbeck, Deutschland

© 2022 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, LLC



www.Schwerkraft-Verlag.de

www.direwolfdigital.com

Ein besonderer Dank an alle Mitarbeiter von Dire Wolf Digital und ihre Freunde und Familien für das fleißige Spieltesten von *Clank! in! Space!*