

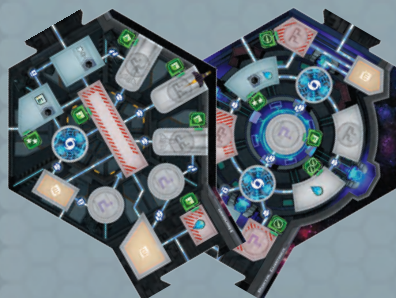
KLONING!

IM! ALL!

Apokalypse!

Lord Eradikus mag die ganze Galaxie gehören, aber ein kleines Widerstandsnest setzt sich ihm weiterhin zur Wehr. Jetzt hat der fiese Cyborg seine Sichtimplantate auf diesen zusammengewürfelten Haufen Helden gerichtet. Ein einziger richtig böser Plan soll seine Gegner auslöschen. Aber noch ist die Hoffnung nicht verloren. Du und deine Diebeskollegen seid bereits an Bord und bereit, seine Schätze zu plündern. Vielleicht seid ihr ja so heldenhaft, wie ihr gierig seid. Vielleicht könnt ihr sie abwenden... die APOKALYPSE!

Spielmaterial



2 Teile des Spielbretts
doppelseitig



Bossmarker

Für mehr Atmosphäre im Kampf gegen die Apokalypse kann der originale Bossmarker durch Haldos, Eradikus' mörderische KI, ersetzt werden.



35 Missionskarten



8 Plankarten

Spielaufbau

Bevor das Spiel wie gewohnt aufgebaut wird, suchen die Spieler 1 Plankarte aus, die in dieser Partie genutzt wird. Sie repräsentiert Lord Eradikus' niederträchtigen Plan, die Galaxie zu vernichten - einen Plan, den die Spieler stoppen müssen! (Vorausgesetzt, sie sind dazu in der Stimmung.)

Jeder Plan zeigt (unter dem Namen) die Kategorie 1, 2 oder 3. Je höher die Zahl, desto schwerer ist es, Eradikus' fiesen Plan zu durchkreuzen. Bei der ersten Partie mit dieser Erweiterung sollte ein Plan der Kategorie 1 gewählt werden. Ansonsten wird empfohlen, einen zufälligen Plan zu ziehen. Natürlich können die Spieler auch gemeinsam entscheiden, gegen welchen Plan sie antreten wollen.



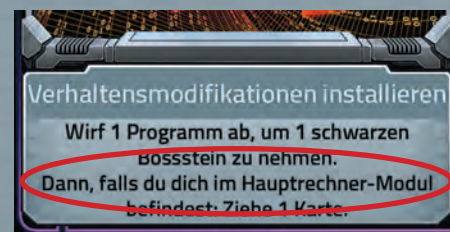
Die nicht gewählten Plankarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Dann wird das Spielbrett zusammengestellt, wobei die Module des Grundspiels beliebig mit den neuen kombiniert werden können. Dabei sollten die Spieler:

- Wenigstens 1 der neuen Module nutzen.
- Falls unten links auf der gewählten Plankarte Module erwähnt sind, sollten diese gewählt werden.

(Die Spieler sind nicht *gezwungen*, diesen Empfehlungen zu folgen, es kann das Spiel aber deutlich erschweren, wenn sie sich anders entscheiden!)

Die gewählte Plankarte wird neben das zusammengebaute Raumschiff gelegt. Die 35 neuen APOKALYPSE!-Karten werden in den Missionsstapel gemischt.

Der weitere Spielaufbau ist identisch mit dem des Grundspiels.



Die Apokalypse überstehen

Das Offenlegen des Plans

Jeder Plan hat drei **Phasen**, die auf der rechten Hälfte der Karte abgebildet sind. Diese Schritte muss Eradikus der Reihe nach vollziehen, bevor sein Plan Früchte trägt. Zu Spielbeginn befindet sich sein Plan in Phase 1.



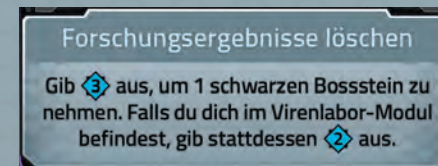
Im Spielverlauf erlauben Bossangriffe Eradikus, seinen Plan voranzubringen. Immer wenn ein schwarzer Stein aus dem Beutel gezogen wird, wird er auf ein leeres Feld der aktuellen Phase der Plankarte gelegt, statt ihn zur Seite zu legen. Wird das letzte Feld einer Phase besetzt, ist diese Phase abgeschlossen und ihre Aktion wird **sofort** ausgeführt.

Dann geht der Plan in die nächste Phase über. Alle schwarzen Steine, die ab jetzt gezogen werden (sowie alle übrigen schwarzen Steine des aktuellen Angriffs) werden auf Felder dieser neuen Phase gelegt.

Beispiel: Auf Phase 1 der Toxigenen Seuche liegen bereits 3 schwarze Steine. Während eines Bossangriffs werden 2 weitere aus dem Beutel gezogen. Der erste wird auf den letzten freien Platz von Phase 1 gelegt. Dann werden alle Gefangenen aus der Missionsreihe entsorgt (sie werden nicht sofort ersetzt). Danach wird der zweite schwarze Stein auf das erste Feld von Phase 2 des Plans gelegt.

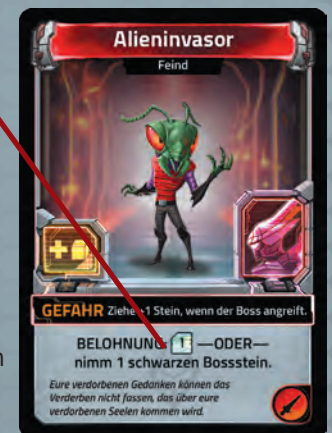
Die Apokalypse zurückschlagen

Die Spieler können Eradikus' Pläne bekämpfen. **Ein Mal in jedem seiner Spielzüge**, kann der Aktive Spieler die Aktion ausführen, die unten links auf der Plankarte angegeben ist, und Ressourcen ausgeben, um den Prozess zu **durchkreuzen**.



Wird ein Plan durchkreuzt, nimmt der Spieler einen schwarzen Stein von der aktuellen Phase des Plans und legt ihn in die eigene Auslage. Dieser Stein ist am Spielende 1 Punkt wert, kann aber auch im Verlauf des Spiels genutzt werden, um im eigenen Spielzug mächtige Effekte auszuführen.

Auch manche Karten (wie der Alieninvasor) erlauben es den Spielern, Steine von der aktuellen Phase des Plans zu nehmen. Die Aktion auf der Plankarte kann zusätzlich ausgeführt werden, wodurch ein Spieler in einem Spielzug mehrere schwarze Steine erhalten kann.



Steine auf abgeschlossenen Phasen können *unter keinen Umständen* entfernt werden! In Kombination mit der Unvorhersehbarkeit der Bossangriffe bedeutet das, dass nicht in jedem Zug schwarze Steine zur Verfügung stehen.

Weitere Regel zum Nehmen von schwarzen Steinen von der Plankarte:

- Ein Spieler kann Stiefel für die Aktion einer Plankarte ausgeben, wenn er benommen ist oder wegen einer Sicherheitsschleuse keine Stiefel mehr für Bewegung ausgeben darf.
- Um einen Plan zu durchkreuzen, muss ein schwarzer Stein verfügbar sein. (Die Spieler können die anderen Belohnungen des Plans nicht erhalten, wenn kein Stein genommen werden kann.)

Beispiel: Die Weltrauminvasion besagt: „Gib 3 aus, um 1 schwarzen Bossstein zu nehmen. Dann, falls du dich im Hangar-Modul befindest, nimm 1 kleines Depot von dort.“ Der Spieler muss einen schwarzen Stein nehmen können; er darf nicht nur das kleine Depot vom Hangar nehmen.

- Effekte von BEGEGNUNGEN, die schwarze Steine in den Bossbeutel zurücklegen, nehmen diese Steine von der aktuellen Phase des Plans (nie von einer abgeschlossenen und nie aus der Auslage eines Spielers.)

Beispiel: Der Weltraumpirat besagt: „BEGEGNUNG - Lege 3 Bosssteine zurück in den Beutel.“ Als die Karte in die Missionsreihe gezogen wird, ist Phase 1 des Plans schon abgeschlossen und auf Phase 2 liegen 2 schwarze Steine. Nur diese beiden Steine werden von Phase 2 entfernt und in den Bossbeutel zurückgelegt.

Gute Taten werden belohnt

Manche Karten und Felder auf dem Spielbrett erlauben es den Spielern, ihre gesammelten schwarzen Steine gegen verschiedene Vorteile zu tauschen. Ein schwarzer Stein, der auf diese Weise ausgegeben wird, kommt zurück in den Bossbeutel.

Manche Karten haben Texte, die durch das Ausgeben von 1 oder mehr schwarzen Steinen genutzt werden können. Solche Texte

können nur **1 Mal je Zug** angewandt werden (Es können aber mehrere schwarze Steine ausgegeben werden, um in einem Zug unterschiedliche Karten zu nutzen). Dies kann der Spieler auch später in seinem Spielzug tun; der Stein muss nicht sofort ausgegeben werden, wenn die Karte gespielt wird.

Manche Felder auf dem Spielbrett erlauben den Spielern, schwarze Steine auszugeben, um Effekte zu erzielen. Jedes dieser Felder kann nur **1 Mal je Zug** angewandt werden (betritt ein Spieler aber mehrere dieser Felder in einem Zug, kann er auf jedem 1 schwarzen Stein ausgeben). Die einzelnen Felder geben unterschiedliche Belohnungen:



Nimm 3 eigene *Klong!*-Steine aus dem *Klong!*-Bereich.



Erhalte 3 Credits.



Ziehe 2 Karten.



Nimm 1 Energiekristall.



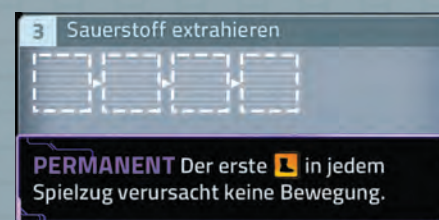
Heile 1 Schaden.



Nutze den Effekt einer Schnittstelle, die du gehackt hast.

Apokalypse ungefähr jetzt

Ist Phase 3 eines Plans abgeschlossen, hat Lord Eradikus mit der Durchführung seines diabolischen Plans Erfolg!



- Ein abgeschlossener Plan führt zu einem andauernden Effekt, der für den Rest des Spiels in Kraft bleibt.
- Die Spieler können unter keinen Umständen mehr schwarze Steine erhalten. Alle schwarzen Steine, die aus dem Bossbeutel gezogen werden, werden wie gewohnt dauerhaft zur Seite gelegt.

Apokalypse später

Die neuen Module und viele der neuen Missionskarten dieser Erweiterung sind auf das Spiel mit Plankarten ausgelegt. Aber wir kennen das doch alle: Manchmal ist man einfach nicht in der Stimmung den drohenden Untergang abzuwehren. Vielleicht sind auch neue Spieler mit von der Partie. Vielleicht will man eine zukünftige Erweiterung für *Klong! im! All!* einmischen und das größte Missionsdeck kreieren, das das Universum je gesehen hat, ohne sich um die Intrigen von Lord Eradikus zu kümmern.

Warum auch immer Plankarten weggelassen werden, die Karten und Module aber im Spiel bleiben sollen, es gilt folgende Empfehlung:

Alle schwarzen Steine, die aus dem Beutel gezogen werden, bilden gemeinsam einen Vorrat. Während des Spiels können die Spieler für je 1 dieser schwarzen Steine kaufen. So können alle Karten und Felder, die schwarze Würfel benötigen, ohne Einschränkung benutzt werden.

Fehlerhafte Daten?

Die verschiedenen Schnittstellen des Grundspiels *Klong! im! All!* haben die folgenden Effekte, wenn sie gehackt werden:



Klong! Lege so viele eigene *Klong!*-Steine in den *Klong!*-Bereich, wie Symbole abgebildet sind.



Credits: Nimm die abgebildete Menge Credits.



Heilung: Heile so viele Schadenspunkte, wie Herzen abgebildet sind.



Energiekristall: Nimm 1 Energiekristall.



Talent: Erhalte die abgebildete Menge Talent. Übriges Talent von diesem Bonus verfällt am Ende deines Zuges.



Schwerer: Erhalte die abgebildete Menge Schwerer. Übrige Schwerer von diesem Bonus verfallen am Ende deines Zuges.

Zusätzlich gibt es eine weitere Schnittstelle in APOKALYPSE!:



Karte: Ziehe 1 Karte.

Impressum

Autoren

Andy Clautice and Evan Lorentz

Spielidee und Kreative Leitung

Paul Dennen

Ausführender Produzent

Scott Martins

Künstlerische Leitung, Illustrationen, Grafische Gestaltung

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

Kartenillustrationen

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

Produktion

Evan Lorentz, Tim McKnight

Additional Game Design and Game Development

Paul Dennen, Darrell Hardy, Tim McKnight

Übersetzung

Lisette Bleckmann

Deutsche Redaktion

Carsten Reuter

Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43, 46514 Schermbeck, Deutschland

© 2019 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, LLC

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



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