

# KLONK!™ IM! ALL! RAUMSTATION 11

Wenn es eine kybernetische Verbesserung gibt, die sich lohnt, hat sie Commander Preon bereits. Getrieben von ihrem Ehrgeiz, Lord Eradikus zu gefallen, hat sie eine Raumstation zur Erforschung neuester Cyberware am Rande des zivilisierten Alls aufgebaut. Und da Cyberware boomt, ist dieser Ort auch für Diebe wie euch hochinteressant. Ob du etwas Illegales, Gefährliches oder einfach nur Spaß suchst, du findest es garantiert auf RAUMSTATION 11.

## Spielmaterial



6 einseitig bedruckte Teile  
des Spielbretts



1 doppelseitiges Teil  
des Spielbretts



**Bossmarker**

Für mehr Atmosphäre während des Umherschleichens auf *Raumstation 11* kann der originale Bossmarker durch Commander Preon ersetzt werden.



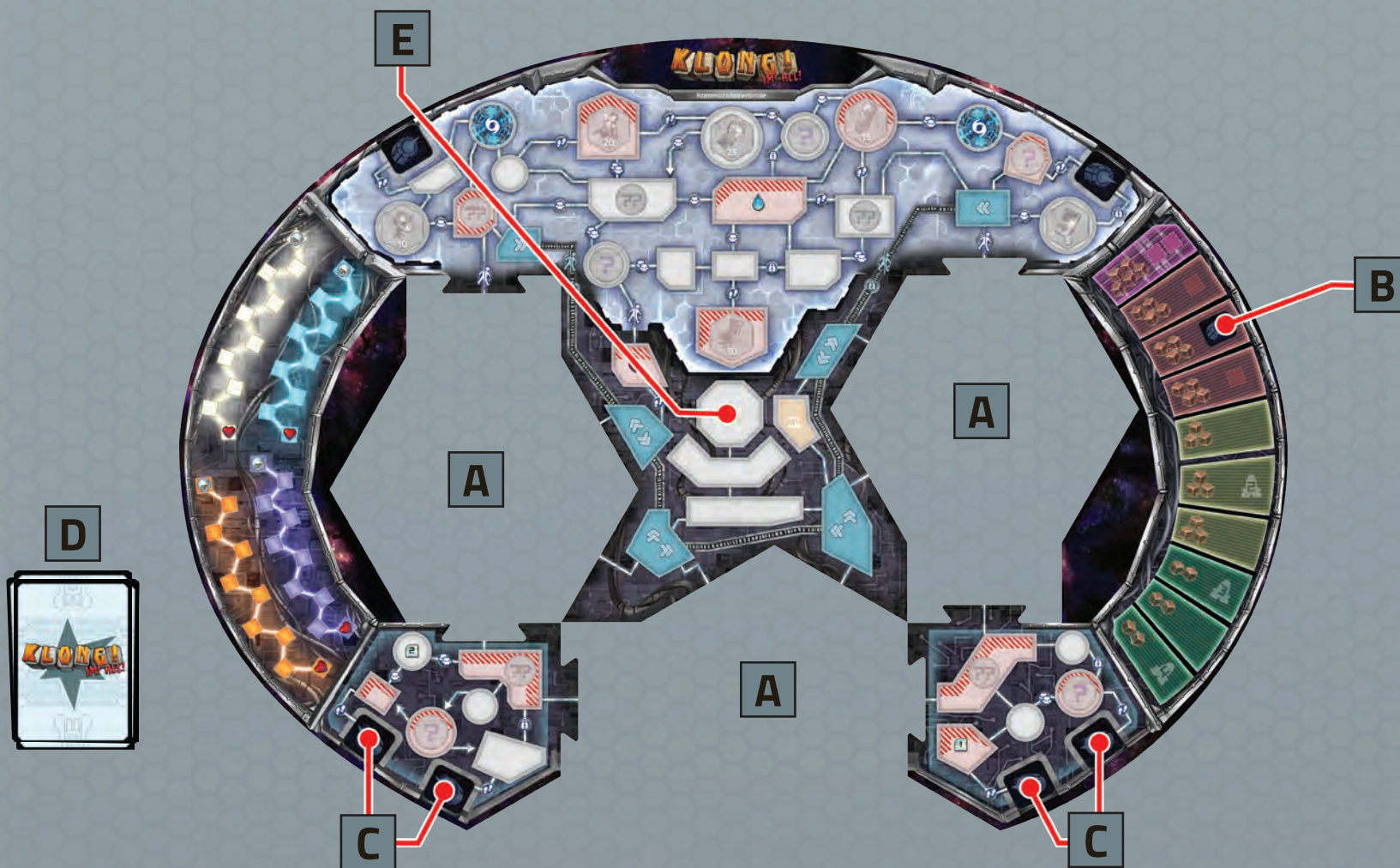
40 Missionskarten



2 Private Rettungskapseln  
10 Punkte wert (statt 20)

## Spielaufbau

Beim Zusammenbauen des Spielbretts für *RAUMSTATION 11* werden keine einseitigen Spielbrettteile aus dem Grundspiel *KLONG! IM! ALL!* verwendet. Stattdessen werden die 6 einseitigen Spielbrettteile dieser Erweiterung wie hier abgebildet angeordnet.



**A** Wie im Grundspiel gibt es 3 freie Plätze, die mit einem der identisch geformten, doppelseitigen Module (mit beliebiger Seite nach oben) gefüllt werden. 1 solches Modul liegt dieser Erweiterung bei (Kasino / Cyberfabrik). Die Module aus dem Grundspiel und allen Erweiterungen können beliebig kombiniert werden. Alle 3 freien Plätze müssen mit einem dieser Module (nach Wahl der Spieler) gefüllt werden.

**B** Der Blockademarker aus dem Grundspiel wird nicht verwendet. Stattdessen werden die beiden neuen Privaten Rettungskapseln (10 Punkte) auf den entsprechenden Platz der Zornesleiste gelegt. (Die Kopfgeldjägersteine und der Bossmarker werden wie gewohnt auf die Zornesleiste gelegt.)

**C** Die 4 Rettungskapseln aus dem Grundspiel (20 Punkte) werden auf die entsprechenden Felder am unteren Spielbrettrand gelegt.

**D** Die 40 neuen Missionskarten dieser Erweiterung werden in den Missionsstapel gemischt.

**E** Das Startfeld für die Diebesfiguren befindet sich in der Mitte des Spielbretts.

Der weitere Spielaufbau ist identisch mit dem des Grundspiels.

## Aufbau der Raumstation

In *RAUMSTATION 11* wagen sich die Diebe weit über das Flaggschiff von Lord Eradikus hinaus. An Bord einer experimentellen Kybernetik-Forschungsstation voll mit neuen technologischen Spielereien wollen die Diebe nach wie vor ein Artefakt aus der Kommandozentrale stehen. Um das Kraftfeld um das Kommandozentrale-Modul zu überwinden, müssen zunächst 2 Schnittstellen in 2 verschiedenen Modulen gehackt werden. Nur, wer einen Kommandocodemarker hat, kann die Kommandozentrale betreten.

Die Diebe müssen sich in Sicherheit bringen, bevor ihre Lebensleiste vollständig gefüllt ist. Im Gegensatz zu dem Frachtraum-Modul des Grundspiels bieten auf *Raumstation 11* zwei Areale Sicherheit. Wer außerhalb bewusstlos wird, kann nicht gerettet werden und wird mit 0 Punkten gewertet.



*Raumstation 11* hat einen Hyperlift, der schnelle Bewegungen durch die Raumstation erlaubt. Wie der Hyperlift auf der *Eradikus Prime* kann er nur von Dieben mit Kommandocodemarker genutzt werden, um die Kommandozentrale zu betreten, und nur Diebe mit Generalschlüssel können Schlösser auf Hyperliftfeldern überqueren (der Blockademarker wird nicht verwendet).



## Private Rettungskapseln

Preon ist etwas pragmatischer als Eradikus. Sie hat zwei Private Rettungskapseln in der Kommandozentrale ihrer Raumstation installiert. Erreicht der Bossmarker auf der Zornesleiste das Feld mit den 2 Privaten Rettungskapseln, werden die Sicherheitsschlösser der Kapseln deaktiviert: Die Marker werden auf die entsprechenden Felder der Kommandozentrale gelegt.



Sobald diese Privaten Rettungskapseln verfügbar sind, gibt es 6 Orte, an denen die Diebe die Raumstation verlassen können. Die Rettungskapseln in der Kommandozentrale sind vielleicht leichter zu erreichen — dafür sind sie aber auch nur 10 Punkte statt der gewohnten 20 Punkte wert.

## Cyberware

Cyberware ist ein neuer Kartentyp, der mit dieser Erweiterung eingeführt wird. Wie die anderen Karten in ihrem Deck, kaufen die Spieler Cyberware aus der Missionsreihe und ziehen und spielen sie in späteren Zügen.

Anders als andere Karten kann Cyberware permanent „installiert“ werden. In dem Zug, in dem er eine Cyberware-Karte spielt, kann der Spieler 1 Energiekristall in den Vorrat zurücklegen. Wenn er dies tut, wird die Karte **weder in diesem noch in einem der folgenden Spielzüge** auf den Ablagestapel gelegt; sie bleibt offen in der Auslage des Spielers. Jedes Mal, wenn der Spieler an der Reihe ist, generiert die Cyberware die angegebenen Ressourcen und aktiviert ihren Kartentext (als wäre sie zusätzlich zu den Handkarten des Spielers ausgespielt worden).

Wird eine Cyberware-Karte von der Hand gespielt und nicht installiert (weil der Spieler keinen Energiekristall hat oder ihn nicht ausgeben will), wird sie wie jede andere Karte behandelt: Sie generiert ihre Ressourcen, aktiviert ihren Kartentext und wird am Ende des Zuges auf den Ablagestapel gelegt.

Jeder Spieler darf beliebig viele Cyberware-Karten gleichzeitig installiert haben. Es können mehrere Cyberware-Karten in einem Spielzug installiert werden, wenn der Spieler genügend Energiekristalle ausgibt (1 je Karte).

Nutzt ein Spieler die Karte *GESTALTWANDLER*, um eine Cyberware zu kopieren, kann er keinen Energiekristall ausgeben, um den Gestaltwandler zu „installieren“. (Eine Form beizubehalten ist sehr schwer; der Gestaltwandler muss sich am Ende des Zuges wieder auflösen können.)

*Der Sechste Kristall* (Großes Depot) kann genutzt werden, um eine Cyberware zu installieren. In diesem Fall wird der Marker in die Schachtel zurückgelegt und der Spieler verliert die Punkte, die der Marker gegeben hätte.



## Kontrollierte Expansion

Wir empfehlen, nur eine Erweiterung von *KLONG! IM! ALL!* gleichzeitig in das Grundspiel zu mischen. (Wobei wir natürlich niemanden davon abhalten können, es trotzdem zu tun. In diesem Fall nehmen wir gerne Erfahrungsberichte entgegen!)

Jede Karte aus einer Erweiterung kann anhand des Wasserzeichens in ihrem Textfeld eindeutig zugeordnet werden. (Das Wasserzeichen für *RAUMSTATION 11* stellt das Gesicht von Commander Preon dar.) So können die Karten leicht wieder aussortiert werden, wenn ohne eine bestimmte Erweiterung gespielt werden soll. Alternativ können die Karten auch während des Spiels aussortiert werden, wenn sie aufgedeckt werden (um in die Missionsreihe gelegt zu werden).



# Impressum

## Autoren

Evan Lorentz and Tim McKnight

## Spielidee und Kreative Leitung

Paul Dennen

## Ausführender Produzent

Scott Martins

## Illustrationen und Grafische Gestaltung

Anika Burrell, Derek Herring, Nathan McGuire, Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

## Kartenillustrationen

Harvey Heinrich, Derek Herring, Rastislav Le, Paul Medalla, Melvin Quito, Raul Ramos, Alben John Tan

## Produktion

Evan Lorentz

## Mitarbeitende Spielautoren und -entwickler

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Yuri Tolpin

## Übersetzung

Lisette Bleckmann

## Deutsche Redaktion

Carsten Reuter

## Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43, 46514 Schermbeck, Deutschland

© 2020 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](http://www.Schwerkraft-Verlag.de)  
[www.renegadegamestudios.com](http://www.renegadegamestudios.com)  
[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)