

KLONK!™ Legacy

ACQUISITIONS INCORPORATED

Spielmaterial des „C“-Teams

Donaar Blit'zen



Miniatur



Startkartenstapel (10 Karten)

5 Muskelspiel,
2 Stolpern, 1 Säureatem,
1 Drakonischer Anspruch,
1 Treues Ross

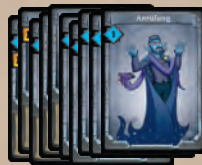


Charaktertableau

K'thriss Drow'b



Miniatur



Startkartenstapel (10 Karten)

5 Anrufung, 2 Stolpern,
1 Beschwörung des Ur,
1 Telepathie,
1 Tentakel-Spektakel



Charaktertableau

Rosie Beestinger

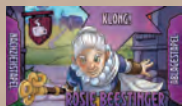


Miniatur



Startkartenstapel (10 Karten)

5 Teestunde, 2 Stolpern,
1 Oma-mantie, 1 Im Schatten,
1 Stab der Meisterin



Charaktertableau

Walnut Dankgrass



Miniatur



Startkartenstapel (10 Karten)

5 Grübeln,
2 Stolpern, 1 Tierform,
1 Freunde des Waldes,
1 Heiliger Krummsäbel



Charaktertableau

Spielaufbau

Diese Erweiterung kann sowohl mit *Klong! - Ein Deckbau-Abenteuer* gespielt werden, als auch mit *Klong! Legacy*. Der Spielaufbau entspricht dem des jeweiligen Spiels, mit den folgenden Ausnahmen:

Jeder Spieler wählt einen Charakter aus dem „C“-Team und nimmt die entsprechende Miniatur, das Charaktertableau und den Startkartenzettel.

- Die Spieler stellen ihre Miniaturen auf das normale Startfeld ihres Spiels.
- Jeder Spieler legt sein Charaktertableau vor sich ab. Dann nimmt jeder 30 *Klong!*-Steine in einer Farbe seiner Wahl aus dem Grundspiel und legt sie auf sein Charaktertableau.
- Die einzigartigen Startkartenzettel ersetzen die normalen Startkarten aus dem Grundspiel. Alle Spieler mischen ihren Startkartenzettel und ziehen wie üblich je 5 Karten davon auf ihre Hand.

Hinweis: Diese Startkarten sind dafür gedacht, gegeneinander zu spielen. Sie sind stärker als die normalen Startkarten aus dem Grundspiel und sollten daher nicht in der gleichen Partie genutzt werden. (Außer, jemand gewinnt zu oft und verdient einen Nachteil.) Die Charaktere dieser Erweiterung können beliebig mit denen der Erweiterung *Oberes Management* gemischt werden.

Im Spielverlauf

Mit *Klong! - Ein Deckbau-Abenteuer*

Jeder Charakter hat in seinem Startkartenzettel eine Karte, die *Plündern* aus dem Grundspiel ähnlich ist:

- **Donaar Blit'zen:** Muskelspiel
- **K'thriss Drow'b:** Anrufung
- **Rosie Beestinger:** Teestunde
- **Walnut Dankgrass:** Grübeln

Immer, wenn ein *Plündern* gefordert wird, wird stattdessen eine dieser Karten genommen.

Beispiel: Der Meisterdieb besagt „Entsorge 1x **Plündern** aus deiner Ablage oder deinem Ablagestapel.“ Spielt ein Spieler als Walnut Dankgrass, entsorgt er stattdessen ein **Grübeln**.

Mit *Klong! Legacy*

Wer das „C“-Team kennt, weiß, dass seine Abenteuer recht weitreichend sind. Trotzdem mischen sie sich nicht gerne in die Angelegenheiten eines anderen Franchise ein. Wir raten daher davon ab, die Charaktere des „C“-Teams zu nutzen, bevor die Kampagne beendet ist. Aber wir entziehen euch auch nicht die Spiellizenz, wenn ihr es ausprobieren wollt... zumindest nicht offiziell ...

Wenn ein Charakter aus dem „C“-Team eine Rollenkarte erhält, ersetzt er damit einer seiner „Plündern-ähnlichen“ Karten (wie links angegeben).

Wie andere Begriffe aus *Klong! - Ein Deckbau-Abenteuer* in *Klong! - Legacy* übertragen werden, wird auf der nächsten Seite erläutert.

Über die Spezialkarten

Donaar Blit'zen



Drakonischer Anspruch – Wenn du eine Karte von deiner Hand abwirfst, ohne sie zu spielen (zum Beispiel durch die Heilerin oder die Beraterin), befindet sich diese Karte nicht in der Auslage und wird daher nicht für den Drakonischen Anspruch gezählt.

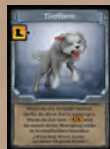
Treues Ross – Diese Karte ist ein Begleiter. (Alle Rebellen lieben ihn!)

K'thriss Drow'b



Telepathie – Sobald du ein Symbol wählst, das du ignorieren willst, kannst du dich in diesem Zug durch beliebige viele dieser Symbole bewegen.

Tentakel-Spektakel – Die Tiefen werden in *Klong!* - *Legacy* die Gefahrenzone genannt. Dieser Effekt wirkt daher dort.

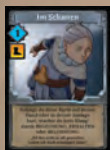


Tierform – Es gibt keine Kristallhöhlen in *Klong!* - *Legacy*. Stattdessen muss Walnut in diesem Zug ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie einen Wald betritt.

Freunde des Waldes – Ein kleines Versteck offen liegenzulassen, kann in *Klong!* - *Ein Deckbau-Abenteuer* dazu führen, dass sich in einem Raum sowohl ein offenes als auch ein verdecktes Versteck befinden. Betritt ein Spieler diesen Raum, darf er ein Versteck auswählen (allerdings darf er das verdeckte Versteck nicht aufdecken, um seine Wahl zu erleichtern).

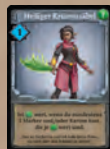
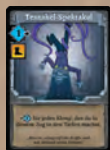
Wenn du in *Klong!* - *Legacy* ein Versteck aus der Bank austauscht, kommt es offen zurück in die Bank. Wenn ab jetzt ein Spieler ein Versteck dieses Typs aus der Bank nimmt, kann er das offene Versteck wählen oder ein verdecktes (allerdings darf er das verdeckte Versteck nicht aufdecken, um seine Wahl zu erleichtern).

Rosie Beestinger

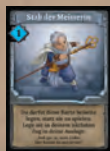


Im Schatten – Diese Karte wirkt auch, wenn du sie während der Spielzüge der anderen Spieler auf der Hand hast. Um in dieser Zeit *Klong!* durch einen Begegnungstext zu ignorieren, musst du die Karte vorzeigen. (Die Verlies-/Abenteuerreihe wird beim Spielaufbau ausgelegt, bevor die Spieler ihre Starthand ziehen. Im Schatten kann hier also noch nicht wirken.)

Stab der Meisterin – Hast du diese Karte beiseitegelegt, kommt sie im nächsten Zug direkt in deine Auslage. Du kannst sie nicht in zwei aufeinanderfolgenden Zügen beiseite legen.



Heiliger Krummsäbel – Um die Punkte für diese Karte zu bekommen, musst du mindestens 5 Marker und/oder Karten haben, die jeweils 1 oder mehr Punkte einbringen. Unter Marker fallen Verstecke, Waren vom Markt, Artefakte und Meisterdiebmarker (in *Klong!* - *Ein Deckbau-Abenteuer*) beziehungsweise Krugmarker (in *Klong!* - *Legacy*). Gold wird für diese Karte nicht gewertet.



Impressum

Autor: Andy Clautice

Ursprünglicher Spielautor und kreative Leitung: Paul Dennen

Ausführender Produzent:
Scott Martins

Künstlerische Leitung, Grafische Gestaltung:
Nathan McGuire, Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

Kartenillustration:
Derek Herring, Kenan Jackson

Produktion: Evan Lorentz

Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung:
Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Yuri Tolpin

Ein besonderer Dank an alle Mitarbeiter von Dire Wolf Digital und ihre Freunde und Familien für das fleißige Spieltesten von CLANK!

Übersetzung: Lisette Bleckmann

Deutsche Redaktion: Carsten Reuter, Ferdinand Köther



Schwerkraft-Verlag
Im Heetwinkel 43
46514 Schermbeck
www.Schwerkraft-Verlag.de



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com

© 2020 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, LLC
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.
Acquisitions Incorporated is the exclusive property of Penny Arcade, Inc., © 2019 All Rights Reserved.
Acquisitions Incorporated and AI logo are registered trademarks of Penny Arcade, Inc.
The "C" Team © 2019 Penny Arcade, Inc.