

KLONK!

ABENTEURERGRUPPE

Die Diebesgilde heuert neue Mitglieder an! Erweitert eure fröhliche Bande auf bis zu sechs Spieler! Ihr wollt eine neue Diebesidentität? Dann tretet als einer von sechs einzigartigen Charakteren mit individuellem Startkartenstapel und Sonderfähigkeiten an! Aber hütet euch vor dem gefräßigen Hexavultus! Diese Hydra gibt ihre Schätze nicht so einfach her ...

Spielmaterial

127 Karten



35 Verlieskarten



12 Vorratskarten

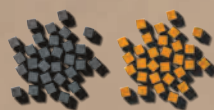
4 Söldner, 4 Erkunden, 4 Zauberbuch



2 normale Startkartenstapel (je 10 Karten)



6 Charakter-Startkartenstapel (je 10 Karten)



60 Klong!-Steine
Je 30 in 2 neuen
Spielerfarben



6 Diebesfiguren



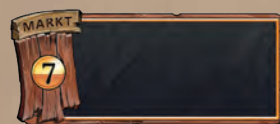
Drachenmarker (Hydra)



Spielbretterganzung



1 Rucksack, 1 Krone,
1 Generalschlüssel



1 Markttafel



5 Artefakte



3 Tarnumhänge



Gold



6 Charaktertableaus



2 Meisterdieb-
marker



Charaktermarker

4 Einberufung, 1 Blutbad, 10 Mana,
7 Getriebe, 3 Verhalten



18 Kleine Verstecke

Spielaufbau

Mit **KLONG! Abenteurergruppe** können sich jetzt 5 oder 6 Spieler ins Deckbau-Abenteuer auf einem bereits vorhandenen Spielbrett stürzen. Das umfasst die Spielbretter aller Erweiterungen zum **KLONG! Grundspiel**. (**KLONG! Legacy** sollte erst genutzt werden, wenn die Kampagne vollständig beendet wurde. Der Papierkram ist ein Albtraum.)

Die Regeln zum Spielaufbau werden wie folgt modifiziert. Hinzugefügtes, neues Spielmaterial sollte für ein Spiel mit 4 oder weniger Spielern wieder entfernt werden, falls nicht ausdrücklich anders angegeben. (Manche Komponenten sind absichtlich auf eine bestimmte Anzahl begrenzt.)

A **KLONG! Abenteurergruppe** enthält je 30 *Klong!*-Steine in 2 neuen Spielerfarben und neue Diebesfiguren für alle 6 Spielerfarben.

Diese Erweiterung enthält zwei weitere **Startkartenstapel** mit je 10 Karten, die identisch mit denen des Grundspiels sind (6 Plündern, 2 Stolpern, 1 Umgehen, 1 Ducken). Wenn alle mit identischen Startkarten beginnen sollen, nehmen der fünfte und sechste Spieler je einen dieser Stapel.



Alternativ kann jeder Spieler einen der **6 Charaktere** dieser Erweiterung wählen (auch bei 4 oder weniger Spielern). Dazu nimmt jeder das **Charaktertableau**, den zugehörigen Startkartenstapel und anderes zu

diesem Charakter gehörendes Spielmaterial (siehe Seite 5).

B Die 5 Artefakte dieser Erweiterung werden zu den 7 des Grundspiels hinzugenommen. Mit 5 Spielern werden alle Artefakte verdeckt gemischt und dann 2 zufällige in die Spielschachtel zurückgelegt (sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht).

Alle Artefakte werden auf ihre Felder auf dem Spielbrett gelegt (10 Artefakte bei 5 Spielern, 12 bei 6 Spielern). Artefakte mit gleichen Punktwerten werden auf demselben Feld gestapelt; dabei liegt die ursprüngliche Goldversion oben, die neue Silberversion darunter.



*Achtung - manche Erweiterungen enthalten Artefakte mit verschiedenen Punktwerten (z. B. das 33-Punkte-Artefakt aus **KLONG! Tempel der Affenlords**.) Falls es auf dem Spielbrett kein Feld für eines der neuen Silberartefakte gibt, wird es auf das Feld mit dem ähnlichsten Wert gelegt, wobei immer das Artefakt mit dem höheren Wert zuoberst gelegt wird.*

C Der Spielaufbau für die **Großen Verstecke** ist gegenüber dem Grundspiel unverändert.

D Die neuen **Kleinen Verstecke** werden verdeckt mit denen des Grundspiels gemischt und in die Bank gelegt. (Auf das Spielbrett werden keine gelegt.)



Die neuen Kleinen Verstecke haben eine andere Hintergrundfarbe, um sie leichter aussortieren zu können, wenn sie nicht gebraucht werden.

E Die **Markttafel** wird neben das Spielbrett gelegt. Das ist jetzt das Marktfeld. Die neuen



Rucksack-, Krone- und Generalschlüsselmarker werden zusammen mit den Waren des Grundspiels auf die Markttafel gelegt.



Die **Tarnumhangmarker** werden ebenfalls auf die Markttafel gelegt. (Sie können auch mit 4 oder weniger Spielern benutzt werden, dann sollten aber nur 2 davon auf die Markttafel gelegt werden.)

F Der Spielaufbau für die **Affengötzen** ist gegenüber dem Grundspiel unverändert.

G Die **Meisterdiebmarker** werden bereitgelegt; einer für jeden Spieler.



H Die neuen **Goldmünzen** werden zusammen mit den bereits vorhandenen in die Bank gelegt. (Auch mit 4 oder weniger Spielern; Gold ist unbegrenzt verfügbar.)

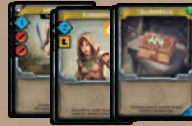


I Die **Spielbrettergänzung** (mit der neuen Zornesleiste und Lebensleisten für den fünften und sechsten Spieler) wird unten am Spielbrett angelegt. Der **Drachenmarker** wird auf das erste Feld der neuen Zornesleiste gestellt. (Für die passende Stimmung kann der Drachenmarker gegen die Hydra Hexavultus ausgetauscht werden.)



J Der Spielaufbau für die **Drachensteine** im **Drachenbeutel** ist gegenüber dem Grundspiel unverändert.

K Die 4 zusätzlichen **Söldner-, Erkundungs- und Zauberbuchkarten** werden denen des Grundspiels hinzugefügt und bereitgelegt.



L Die 35 neuen **Verlieskarten** werden in den Verlieskartenstapel eingemischt. (Diese Karten können auch mit 4 oder weniger Spielern benutzt werden, sind aber eigentlich für mehr Spieler ausgelegt.)

M Jeder Spieler stellt wie üblich seine **Diebesfigur** außerhalb des Verlieses auf, mischt seinen Startkartenstapel und zieht 5 Karten auf seine Hand.

N Wie gewohnt legt der Startspieler 3 seiner **Klong!-Steine** in den **Klong!-Bereich**, der zweite Spieler 2 Steine und der dritte 1 Stein. Der vierte, fünfte und sechste Spieler legen keine **Klong!-Steine** in den **Klong!-Bereich**. Stattdessen nimmt der fünfte Spieler 1 Gold aus der Bank und der sechste erhält 2 Gold.

Abenteuer zu fünft (oder sechst)!

Egal, ob mit den neuen Charakteren gespielt wird oder nicht, es gelten folgende neue Regeln im Spiel mit 5 oder 6 Spielern:

Ein Artefakt aufnehmen

Viele Räume enthalten jetzt 2 Artefakte, wodurch 2 verschiedene Spieler dort je 1 Artefakt nehmen können. Der erste Spieler nimmt das obere, die originale Goldversion. Der zweite Spieler nimmt die neue Silberversion.

Am Spielende wird ein Gleichstand unter Spielern, die Artefakte mit gleichem Wert haben, zugunsten des Spielers mit dem Goldartefakt (das zuerst genommene) entschieden.

Waren



Rucksack

Der Rucksack erlaubt weiterhin, ein zusätzliches Artefakt zu tragen, aber ein Spieler kann nie 2 Artefakte aus demselben Raum nehmen. (Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.)



Tarnumhang

Diese neue Ware erlaubt es, bei der Bewegung Monster in Tunneln zu ignorieren. (Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.)

Kleine Verstecke

Die Kleinen Verstecke werden jetzt beim Spielaufbau in die Bank gelegt anstatt auf das Spielbrett. Wenn ein Spieler in seinem Spielzug das Feld eines Kleinen Verstecks betritt, nimmt er 1 zufälliges aus der Bank und deckt es auf. Je Spielzug und Raum kann nur 1 Kleines Versteck genommen werden. (Ein Spieler muss den Raum verlassen und in einem späteren Spielzug zurückkehren, um dort ein weiteres Kleines Versteck nehmen zu können.)

Es ist möglich (aber selten), dass es während des Spiels keine Kleinen Verstecke mehr in der Bank gibt. Dann erhält ein Spieler, der ein Feld eines Kleinen Verstecks betritt, nichts.



Tarntrank

Dieses neue Kleine Versteck wird während des eigenen Spielzugs benutzt, um selbst -1 **Klong!** zu machen, während alle anderen Spieler +1 **Klong!** machen. Kann auch benutzt werden, wenn der Aktive Spieler keinen **Klong!-Stein** aus dem **Klong!-Bereich** entfernen kann. (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen.)



Auf der Hand

Auf den Karten dieser Erweiterung gibt es folgende neue Begriffe:

Blitz

Im Text vieler neuer Karten dieser Erweiterung findet sich der neue Begriff **Blitz**. Diese Karten bieten die Möglichkeit, während des Spielzugs eines anderen Spielers einzugreifen und sich mehr Handkarten für den nächsten Zug zu holen.

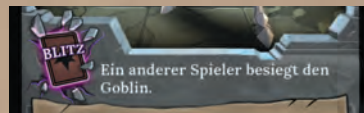
Wenn die bei einem Blitz beschriebene Bedingung zutrifft, kann der Spieler dies verkünden und die Karte aus seiner Hand in seine Auslage spielen. Dann zieht er sofort 1 neue Karte von seinem Deck und nimmt sie auf die Hand.

Wenn eine Karte als Blitz ausgespielt wird, werden weder ihre Ressourcen noch ihr Text benutzt. Die Karte bleibt bis zu seinem nächsten Spielzug in der Auslage des Spielers liegen. In dem Spielzug wird sie dann zusammen mit anderen Handkarten „ausgespielt“, d. h., der Spieler erhält die Ressourcen und führt den Text aus, als hätte er sie ganz normal ausgespielt.

Beispiel: Als die Verliesreihe am Ende eines gegnerischen Spielzugs aufgefüllt wird, taucht ein Monster auf. Ein anderer Spieler reagiert darauf sofort mit dem Blitz seiner Attentäterin und zieht sofort 1 Karte nach. Die 2 Schwerter und -2 Klong! erhält er aber erst in seinem nächsten Spielzug.

Falls die Bedingung für den Blitz am Anfang des Spielzugs eines Gegners eintritt, kann der Spieler seinen Blitz auch noch später in diesem Spielzug spielen; er muss es nicht sofort tun, wenn die Bedingung eintritt. Ist die durch den Blitz nachgezogene Karte auch ein Blitz, kann er diese Karte ebenfalls spielen (gleiche Bedingung oder eine andere).

Ein Blitz kann nicht benutzt werden, um während des eigenen Spielzugs eine zusätzliche Karte zu ziehen - ein Blitz kann nur während eines gegnerischen Spielzugs gespielt werden, um den vollen Effekt zu erzielen (oder, wie bei manchen Karten, zwischen den Spielzügen, wenn die Verliesreihe aufgefüllt wird). Wer einen Blitz im eigenen Spielzug spielt, erhält alles, was darauf angegeben ist - aber er zieht dafür keine Karte nach!



Blitze machen es besonders wichtig, daran zu denken, dass die Hand jedes Spielers zwischen den Spielzügen nicht leer ist und jeder immer am Ende des eigenen Spielzugs Karten für seinen nächsten Spielzug nachzieht. Erst damit ist der Spielzug beendet und dann wird die Verliesreihe aufgefüllt.

Auswahl bei Begegnung

Manche Karten mit BEGEGNUNG-Text bieten allen Spielern eine Wahl. Jeder Spieler entscheidet, ob er tut, was die Karte anbietet, beginnend mit dem Spieler, der gerade seinen Spielzug beginnt (oder, falls die Begegnung während des Spielzugs auftaucht, mit dem Aktiven Spieler) und weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Bietet eine Begegnung die Wahl aus zwei Möglichkeiten, muss jeder Spieler eine davon wählen.



Beispiel: Wenn der Leprechaun in der Verliesreihe auftaucht, müssen die Spieler sich entscheiden, entweder 2 Gold zu nehmen und 1 Klong! zu machen ODER 5 Gold zu nehmen und 3 Klong! zu machen.

Jede Karte aus einer Erweiterung kann anhand des Wasserzeichens in ihrem Textfeld eindeutig zugeordnet werden. So können die Karten leicht wieder aussortiert werden, wenn ohne diese Erweiterung gespielt wird (alternativ könne sie erst während des Spiels aussortiert werden, sobald sie in der Verliesreihe aufgedeckt werden).



Charaktere

KLONG!: Abenteurergruppe enthält 6 einzigartige Charaktere, die auch mit 4 oder weniger Spielern genutzt werden können.

Diese Charaktere sind dafür gedacht, gegeneinander zu spielen. Sie sind stärker als die normalen Startkarten und sollten daher nicht gleichzeitig mit diesen genutzt werden. Sie können beliebig mit den Charakteren der Erweiterungen **KLONG!: Oberes Management** und **Das „C“-Team** gemischt werden.

Während des Spielaufbaus nimmt jeder Spieler das Charaktertableau seines gewählten Charakters und legt es zusammen mit eventuell dafür benötigten Sondermarkern (siehe Charakterbeschreibung) vor sich ab. Der normale Startkartenstapel wird durch den Startkartenstapel des Charakters ersetzt (10 Karten, davon 3 einzigartige). Diese Startkarten können leicht durch das Symbol am rechten Kartenrand erkannt werden.



Agnet ist eine eisenharte Anführerin und kommandiert die Truppen des Bergkönigs. Sie spricht für den König und teilt seinen Drang, alles zurückzuholen, was ihr Volk an Nictotraxian und Hexavultus verloren hat.

Beim Spielaufbau nimmt Agnet die 4 **Einberufungsmarker** und legt sie auf ihr Charaktertableau.



Immer wenn Agnet einen Begleiter erhält, kann sie 1 ihrer Einberufungsmarker verbrauchen (zurück in die Schachtel legen), um die Karte oben auf ihren Nachziehstapel zu legen anstatt wie üblich auf ihren Ablagestapel.

Ihre Karte *Inspiration* erlaubt Agnet, am Ende des eigenen Spielzugs 1 Begleiterkarte auf ihren Nachziehstapel zu legen, statt sie zusammen mit ihren anderen Karten abzuwerfen.

Agnet beginnt das Spiel mit einem Begleiter in ihrem Deck, dem *Knappen der Rebellen*. Sie hat außerdem die Karte *Defensivstellung*, durch die sie Schwerter erhält, wenn sie in einer Kristallhöhle ist.

Agnets Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Defensivstellung*, 1 *Inspiration* und 1 *Knappe der Rebellen*.

Schätze zu plündern macht dem Elfen-Abenteurer D'allan Spaß, aber er ist nicht nur auf den Reichtum aus. Er stellt die seltensten Fundstücke aus, damit sich alle daran erfreuen.

D'allan braucht keine Sondermarker. Er legt das erste Drachenei, das er erhält, auf den dafür vorgesehenen Platz seines Charaktertableaus. Das gleiche macht er mit seinem ersten Artefakt, seiner ersten Krone und seinem ersten Affengötzen. Das sind seine **Fundstücke**. 3 seiner Karten geben ihm dafür einen Bonus - *Kollektion* gibt ihm Gold, während der Bonus für *Wettbewerb* und *Ausstellung* vom Typ des Fundstücks abhängt:

Drachenei - -2 Klong!

Affengötze - Entsorge 1 Plündern aus deiner Auslage oder deinem Ablagestapel.

Krone - Du musst deine Bewegung nicht in Kristallhöhlen beenden.

Artefakt - Du darfst in diesem Spielzug vom Markt kaufen. (Beliebig viele Gegenstände zu normalen Kosten.)

Beispiel: D'allan hat ein Drachenei und ein Artefakt auf seinem Charaktertableau. Er spielt *Ausstellung* und kann entweder -2 Klong! machen oder in diesem Spielzug vom Markt kaufen.

Falls andere Spieler seine Fundstücke vor ihm entdecken, kann D'allan mit seinen 3 Blitz-Karten reagieren.

D'allans Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Kollektion*, 1 *Wettbewerb* und 1 *Ausstellung*.



Der brutale Ork Garignar war früher ein Untergebener von Hexavultus, doch er hat seinen Irrtum erkannt. Jetzt kehrt er ins Verlies zurück, in dem er einst patrouilliert hat - aber nicht, um gegen die Abenteurer zu kämpfen, sondern um die Hydra zu bestehlen!

Beim Spielaufbau nimmt Garignar den **Blutbadmarker** und legt ihn auf das oberste Feld (START) auf seinem Charaktertableau.



Für jedes erste Monster, das Garignar in einem seiner Spielzüge besiegt (auch den Goblin), bewegt er den Blutbadmarker auf dem Belohnungskreis seines Charaktertableaus um 1 Feld im Uhrzeigersinn vor und nimmt den Bonus, auf den er den Marker bewegt hat. Der Marker wird *nicht* bewegt, wenn Garignar in einem Tunnel gegen Monster kämpft.

Bei den meisten Blutbadfeldern muss Garignar 1 von 2 verschiedenen Boni wählen: 1 Gold oder 1 Talent, 1 Talent oder 1 Stiefel, 2 Gold oder 1 Karte ziehen, 2 Talent oder 1 Schaden heilen. Das vierte Feld belohnt ihn mit 1 Kleinen Versteck aus der Bank.

Garignar beginnt das Spiel mit *Prügel*, wodurch er sofort 2 Schwerter hat! Durch *Fleddern* erhält er Gold, wenn er Monster in Tunneln besiegt, während er mit *Wüten* eine Blitz-Karte hat, die er einsetzen kann, wenn ihm Gegner beim Kampf gegen Monster zuvorkommen.

Garignars Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Wüten*, 1 *Fleddern* und 1 *Prügel*.



Diebstahl ist doch viel einfacher mit ein bisschen Zauberei! Die talentierte Magierin Lenara hat beschlossen, ihre Fähigkeiten für Diebstahl und Profit zu nutzen.

Beim Spielaufbau nimmt Lenara die 10 Manamarker und legt sie als Vorrat neben ihr Charaktertableau.



Durch ihre Karten *Kanalisieren* und *Studieren* erhält Lenara Mana, das sie benutzen kann (mit Bonusmana für Verstecke, Tränke und Zauberbücher). Wenn sie Mana erhält, legt sie es *auf* ihr Charaktertableau. Das erhaltene Mana sollte jederzeit strikt von dem in ihrem Vorrat getrennt gehalten werden!

Jederzeit während ihres eigenen Spielzugs kann Lenara verfügbares Mana (auf ihrem Charaktertableau) nutzen, um ihre 3 verschiedene Zaubersprüche zu wirken. Jeder Spruch kann nur 1 Mal je Spielzug gewirkt werden.

Umwandeln - Zahle 3 Mana, um 1 Karte abzuwerfen und 1 neue zu ziehen.

Duplizieren - Zahle 5 Mana, um eine virtuelle Kopie einer beliebigen Karte in deiner Auslage zu erstellen (mit allen generierten Ressourcen und dem kompletten Text).

Schweben - Zahle 7 Mana, um sofort 1 Karte zu kaufen, ohne deren Talentkosten zu zahlen. Nimm sie auf die Hand; du spielst sie noch in diesem Spielzug aus.

Für einen Zauberspruch benutzte Manamarker entfernt Lenara von ihrem Charaktertableau und legt sie zum Vorrat zurück, sie kann sie später erneut erhalten. Mehr als die 10 vorhandenen Manamarker können nicht auf dem Charaktertableau gelagert werden; sie sind das Limit.

Statt 2 Stiefel wie die meisten Charaktere beginnt Lenara das Spiel mit *Mystischer Sprung*, womit sie teleportieren kann!

Lenaras Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Kanalisieren*, 1 *Mystischer Sprung* und 1 *Studieren*.



Unvergänglich seit den Zeiten der Affenlords, ist AffenBot Prime das größte nicht so ganz lebendige Denkmal ihrer Zivilisation. Er schnappt sich jeden Schatz, den er findet, und achtet nicht auf den Krach, den er dabei macht.

Beim Spielaufbau nimmt AffenBot Prime die 7 **Getriebemarker** und legt sie auf die 7 Plätze seines Charaktertableaus (auf die Symbole).



Immer wenn er bei einem Drachenangriff Schaden erleidet, entfernt AffenBot Prime den äußerst linken Getriebemarker und legt ihn in die Spielschachtel zurück. Je Angriff wird genau 1 Marker entfernt, unabhängig von der Menge des erlittenen Schadens. Wenn Schaden auf andere Weise erlitten wird, z. B. durch Monster bei der Bewegung durch einen Tunnel, wird kein Marker entfernt. Die Marker kommen nicht zurück auf das Tableau, wenn Schaden geheilt wird.

Werden Getriebemarker entfernt, werden die darunter befindlichen Belohnungen sichtbar. Während jedes eigenen Spielzugs erhält AffenBot Prime *alle* sichtbaren Belohnungen: Talent, Schwerter und Stiefel.

AffenBot Prime ist ein lauter Geselle, der mit seinen Karten *Blitzschnell* und *Beständig* regelmäßig *Klong!* macht. Allerdings heilt *Beständig* ihn auch, während *Blitzschnell* erst wirksam wird, wenn er ein Artefakt aufgenommen hat (er erhält dann auch zusätzlich Gold). Außerdem sollte AffenBot Prime zusehen, dass er sich einen Affengötzen schnappt, um schnell zu entkommen, denn *Vorherrschaft* lässt ihn dann durch Kristallhöhlen laufen, ohne zu stoppen.

AffenBot Primes Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Blitzschnell*, 1 *Beständig* und 1 *Vorherrschaft*.

Er ist eine Katze. Frag ihn ruhig, wie er auch ein professioneller Dieb sein kann. Aber erwartest du wirklich eine Antwort?

Beim Spielaufbau nimmt Schnurr die 3 **Verhaltensmarker** und legt sie offen auf die 3 Plätze seines Charaktertableaus mit den entsprechenden Symbolen: 1 Talent auf den Platz „Spielen“, 1 Schwert auf den Platz „Fauchen“ und 1 Stiefel auf den Platz „Jagen“.



Seine Karten *Katzitüde* und *Schlendern* lassen Schnurr je 1 Verhaltensmarker verdecken. Er muss einen wählen, der noch nicht verdeckt ist. Er erhält dann die angegebene Ressource und kann sie in diesem Spielzug benutzen.

Sind am Ende seines Spielzugs (bevor er die Verliesreihe auffüllt) alle 3 Verhaltensmarker verdeckt, verursacht Schnurr einen Drachenangriff! (Das ist nicht optional!) Er zieht dann genau 4 Steine aus dem Drachenbeutel, unabhängig vom aktuellen Feld des Drachens auf der Zornesleiste (und möglicher Gefahr durch die Verliesreihe oder den Schicksalsweg). Er selbst erleidet keinen Schaden durch gezogene Steine seiner Farbe. Stattdessen legt er die Steine in seinen Vorrat zurück. (Alle anderen Steine werden wie üblich behandelt.)

Nachdem der Angriff abgewickelt ist, zieht der Spieler seine Handkarten für den nächsten Spielzug und deckt dann die 3 Verhaltensmarker wieder auf, sodass er sie in späteren Spielzügen wieder benutzen kann. (Danach füllt er wie üblich die Verliesreihe auf, wodurch ein weiterer, normaler Drachenangriff ausgelöst werden kann.)

Schlendern verdoppelt die Belohnung des aufgedeckten Verhaltensmarkers, vorausgesetzt, Schnurr hat ein Artefakt. Es gibt noch einen anderen praktischen Trick: Mit *Samtpfoten* kann Schnurr Monster in Tunneln ignorieren.

Schnurrs Startkartenstapel besteht aus 5 *Plündern*, 2 *Stolpern*, 1 *Katzitüde*, 1 *Samtpfoten* und 1 *Schlendern*.

Impressum

Autor

Evan Lorentz

Designdirektor

Paul Dennen

Ausführender Produzent

Scott Martins

Charaktergestaltung und Illustrationen

Raul Ramos

Illustrationen & Grafische Gestaltung

Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm, Alain Viesca

Kartenillustration

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le, Samson Ledesma,
Paul Roberts Medalla, Lorene Angel Mocerro, Melvin Quito, Raul Ramos

Produktion

Evan Lorentz

Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung

Tim McKnight, Yuri Tolpin

Übersetzung

Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion

Lisette Bleckmann, Carsten Reuter

Ein besonderer Dank an

an alle Mitarbeiter von Dire Wolf Digital und ihre Freunde
und Familien für das fleißige Spieltesten von *Clank!*



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)

[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)



Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43

46514 Schermbeck

www.Schwerkraft-Verlag.de

Klong!: Abenteurergruppe © 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.