

# KLONG!

## EXPEDITIONEN TEMPEL DER AFFENLORDS

Ihr wollt noch mehr Beute? Dann ist **Klong! Expeditionen** genau das Richtige für euch: neue Spielbretter für euer Deckbau-Abenteuer.

Diese Expedition führt euch in den Dschungel, wo der Legende nach der sagenhafte Tempel der Affenlords liegt. Dort warten wertvolle Relikte der längst untergegangenen Zivilisation auf euch ... und ein unsterblicher mechanischer Wächter. Selbst wenn ihr den Tempel findet, der Weg durch seine mechanisierten Gänge dürfte schwieriger sein, als ihr dachtet.

### Spielmaterial



Doppelseitiges Spielbrett



Affenfigur

Für mehr Atmosphäre kann die Drachenfigur aus dem Grundspiel durch diese ersetzt werden.



4 Diebesfiguren

Wer perfekt auf den Dschungel vorbereitet sein will, kann diese abenteuerlustigen Figuren verwenden.



18 Aff-paraturmarker

6 Rädchen, 6 Schraubenschlüssel und 6 Bananen



2 Zeiträder



Artefakt  
(mit Wert 33)

Nur wenn mit der Tempel-Seite des Spielbretts gespielt wird



8 „Rotation der normalen Gänge“-Marker (RNG)



9 Zahnradplättchen  
4 dreieckige, 4 viereckige, 1 fünfeckiges

Nur wenn eine Mini-Kampagne gespielt wird



3 Kampagnenmarker

## Neue Abenteuer

Klong! Expeditionen: Tempel der Affenlords enthält ein neues doppelseitiges Spielbrett. Auch wenn jede Seite ihre eigenen Spezialregeln hat, gibt es zwei Elemente, die **beide** Seiten gemeinsam haben:

### Das 33-Punkte-Artefakt



Während des Spielaufbaus wird das Artefakt mit Wert 30 in die Schachtel zurückgelegt. Stattdessen wird für beide Spielbrettseiten das neue 33-Punkte-Artefakt genutzt. (Für dieses Artefakt gelten die üblichen Regeln für Artefakte.)

### Die Zeiträder



Während des Spielaufbaus kommen die 2 neuen Zeiträder zu den anderen Waren. Kauft ein Spieler ein Zeitrad auf dem Markt, entfernt er sofort 3 seiner Klong!-Steine aus dem Drachenbeutel. Die Zeiträder sind außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.

Der Spielaufbau bleibt bis auf die angegebenen Änderungen für die beiden Seiten des Spielbretts identisch mit dem im Grundspiel Klong! Ein Deckbau-Abenteuer.

## Willkommen im Dschungel

Diese Regeln gelten für die Dschungelseite des Spielbretts.


### Spielaufbau



3 Aff-paraturmarker werden offen auf den Bronzewächter (unter dem Klong!-Bereich) gelegt: 1 Rädchen, 1 Schraubenschlüssel und 1 Banane.

Die übrigen 15 Aff-paraturmarker (5 von jedem Typ) werden verdeckt gemischt und je 1 auf jedes entsprechend markierte Feld auf den Tunneln zwischen den Räumen gelegt. Die Marker werden offen auf die Felder gelegt, sodass die Spieler sehen können, welche Art Marker ausliegt.

### Von Liane zu Liane

 Manche Tunnel haben 1 oder mehr Klong!-Symbole. Durchquert ein Spieler einen solchen Tunnel, legt er je Symbol 1 eigenen Klong!-Stein aus seinem Vorrat in den Klong!-Bereich. Teleportiert sich ein Spieler durch einen solchen Tunnel, legt er keine Klong!-Steine in den Klong!-Bereich. Hat er keine eigenen Klong!-Steine mehr in seinem Vorrat, darf er sich ohne Nachteil durch den Tunnel bewegen.

### Einen Aff-paraturmarker aufheben

Immer wenn ein Spieler Stiefel nutzt, um einen Tunnel mit einem Aff-paraturmarker zu durchqueren, nimmt er diesen vom Spielbrett und legt ihn offen vor sich ab. Teleportiert sich der Spieler durch den Tunnel, erhält keinen Aff-paraturmarker.

### Der Bronzewächter



Der Bronzewächter ist ein Monster, das die Spieler bekämpfen können (auch wenn er auf dem Spielbrett abgedruckt ist, statt auf einer Karte). Gibt ein Spieler 3 Schwerter aus, um ihn zu besiegen, nimmt er 1 beliebigen Aff-paraturmarker vom Bronzewächter und legt ihn vor sich ab.

Wurden alle 3 Marker genommen, gibt es keine Belohnung mehr für das Besiegen des Bronzewächters.

### Wertung der Aff-paraturmarker



Am Spielende werten die Spieler ihre Aff-paraturmarker, wie über dem Bronzewächter angegeben. Die Spieler erhalten für jeden Typ (Rädchen, Schraubenschlüssel, Banane) die Anzahl Punkte, die für die Anzahl der entsprechenden Marker angegeben ist.

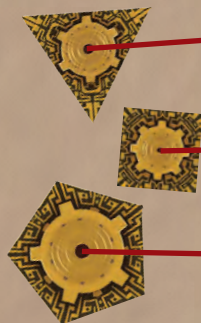
Beispiel: Anna hat am Spielende 4 Schraubenschlüssel-Marker, für die sie 16 Punkte erhält. Außerdem hat sie 2 Rädchen-Marker, die 4 Punkte wert sind, und 1 Bananen-Marker, der ihr 1 Punkt bringt. Insgesamt erhält sie 21 Punkte für ihre Aff-paraturmarker.

# Im Tempel sind die Diebe los

Diese Regeln gelten für die Tempelseite des Spielbretts.

## Zusätzlicher Spielbau

Die 9 Zahnradplättchen werden verdeckt in 3 Gruppen sortiert (nach der Anzahl ihrer Ecken). Die drei- und viereckigen Plättchen werden separat gemischt, dann werden alle 9 Plättchen zufällig auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan verteilt (mit zufälliger Ausrichtung). Wenn alle Zahnradplättchen platziert wurden, werden sie aufgedeckt. Hinweis: Die offene Seite jedes Zahnrads zeigt 1 der 3 Aff-paraturmarker; diese Symbole sind unabhängig von der Anzahl der Plättchenecken.



Die 18 Aff-paraturmarker werden verdeckt gemischt und je 3 an jeden Spieler ausgeteilt. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Marker ansehen, sollten sie aber nicht aufdecken. Die übrigen Marker werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.



Die 8 RNG-Marker werden verdeckt gemischt. Dann wird je 1 zufälliger verdeckt auf die entsprechenden Felder auf der Zornesleiste gelegt. Die übrigen 4 werden verdeckt auf dem letzten Feld der Zornesleiste (ohne abgebildete Klong!-Steine) gestapelt.

## Auf den Zahnrädern gehen

Jedes Zahnradplättchen hat eine andere Anordnung von Tunneln, die je nach Ausrichtung die Räume auf dem Spielbrett verbinden oder nicht. Die Spieler durchqueren diese Tunnel wie gewohnt, allerdings können Tunnel, die zu einem Zahnradplättchen führen, in Sackgassen enden, wenn der Tunnel auf dem Spielbrett nicht in einen Tunnel auf dem Zahnrad übergeht. Ist dies der Fall, können die Spieler diesen Tunnel nicht durchqueren (auch nicht durch Teleportieren).

Auf manchen Zahnrädern teilt sich der Tunnel. Bewegungen durch diese Tunnel sind von der Bewegungsrichtung abhängig.



Betritt ein Spieler dieses Zahnrad **von unten**, darf er wählen, welchen der beiden Tunnel er durchqueren will.



Die Bewegungsrichtung darf nicht auf einem Zahnrad geändert werden. Betritt ein Spieler dieses Zahnrad **von oben**, muss er den Tunnel nach unten durchqueren.

## Zahnrad-tation

Die Zahnräder werden im Lauf des Spiels rotiert, sodass immer andere Tunnel miteinander verbunden sind.

Die Zahnräder können als Aktion rotiert werden, die ein Spieler während seines Zuges ausführt (vor oder nach anderen Aktionen). Ist ein Spieler in einem Raum, der an ein Zahnrad grenzt, darf er 1 seiner Aff-paraturmarker mit dem gleichen Symbol (Rädchen, Schraubenschlüssel oder Banane) aufdecken, um das Zahnrad beliebig auszurichten. Der Aff-paraturmarker wird in die Schachtel zurückgelegt; jeder dieser Marker kann nur 1 Mal im Spiel genutzt werden. Aff-paraturmarker bringen keine Punkte am Spielende.

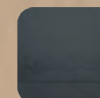
Die Zahnräder werden auch durch die Position des Affenmarkers auf der Zornesleiste bewegt. Wird der Affenmarker auf ein Feld mit RNG-Marker bewegt, wird dieser aufgedeckt und die entsprechenden Zahnräder im Uhrzeigersinn rotiert:



Alle 3 Zahnräder mit dem entsprechenden Aff-paratursymbol werden um je 1 Seite im Uhrzeigersinn rotiert.



Alle 9 Zahnräder werden um je 1 Seite rotiert.



Kein Zahnrad wird rotiert.

Falls der Affenmarker oben auf der Zornesleiste angekommen ist und ein Feld weiter bewegt werden soll, wird 1 RNG-Marker von dem Stapel oberhalb der Zornesleiste aufgedeckt und die Zahnräder entsprechend rotiert.

Abgehandelte RNG-Marker werden aus dem Spiel entfernt.

## Mini-Kampagne

Die Spieler können mit *Klong! Expeditionen: Tempel der Affenlords* eine Mini-Kampagne über 2 Partien spielen, indem sie erst auf der Dschungelseite und dann auf der Tempelseite des Spielbretts spielen.

Dazu wird zuerst ein normales Spiel auf der Dschungelseite gespielt. Am Ende dieser Partie werden die Punkte der Spieler verglichen (nach den normalen Regeln, also inkl. Berücksichtigung der gesammelten Aff-paraturmarker) und die Kampagnenmarker vergeben: Der Spieler mit den meisten Punkten erhält 20 Punkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Punkten erhält 10 Punkte und der drittplatzierte 5. Der vierte Spieler (und alle Spieler, die in der Tiefe ohnmächtig geworden sind und daher keine Punkte erhalten) bekommt keinen Kampagnenmarker.



Die zweite Partie wird auf der Tempelseite gespielt. Dazu wird alles wie gewohnt aufgebaut, mit diesen zwei Abweichungen: Jeder Spieler behält den Kampagnenmarker, den er am Ende des Dschungelspiels bekommen hat. Außerdem behalten sie alle Aff-paraturmarker, die sie im ersten Spiel gesammelt haben (statt 3 zufällige, verdeckte Marker zu erhalten).

Während des Spiels im Tempel werden alle Aff-paraturmarker, die die Spieler in der ersten Partie gesammelt haben, genutzt, um die Zahnräder zu rotieren. Diese Marker liegen aufgedeckt vor den Spielern (sodass alle sehen können, was die Spieler machen können), aber wenn sie benutzt wurden, werden sie wie gewohnt in die Schachtel zurückgelegt.

Am Ende der zweiten Partie zählen die Spieler wie gewohnt ihre Punkte zusammen und addieren die Punkte ihres Kampagnenmarkers (sofern sie am Ende der ersten Partie einen bekommen haben). Genau wie beim normalen Spiel auf der Tempelseite des Spielbretts üblich erhalten sie **keine** Punkte für übrige Aff-paraturmarker.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt diese Kampagne!

## Impressum

**Autor:** Tim McKnight

**Kreative Leitung:** Paul Dennen

**Ausführender Produzent:** Scott Martins

**Illustration und Grafische Gestaltung:**

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

**Produktion:** Evan Lorentz, Tim McKnight

**Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung:**

Andy Clautice, Paul Dennen, Evan Lorentz, 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

**Schwerkraft-Verlag**, Im Heetwinkel 43, 46514 Schermbeck

© 2020 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, LLC



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