

KLONG!

EXPEDITIONEN

Gold und Seide

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

Die erste Expedition führt euch in eine Mine, die von der Mithril-fördergesellschaft der Zwerge (MFG Zwerg) verlassen wurde, als sie von Monstern heimgesucht wurde. Aber es gibt dort noch immer eine Menge Gold für alle, die es wagen, sie zu betreten.

Noch mehr Reichtum wartet im Bau der Spinnenkönigin. Und die Spinnenkönigin selbst ist sicher nur eine Legende, um euch von diesem schicken Schloss fernzuhalten...

Spielmaterial



doppelseitiges Spielbrett



Artefakt
(mit Wert 8)



3 Minenbonusmarker



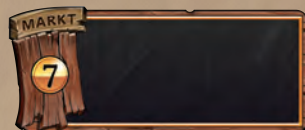
Spinnenfigur

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



Gold

Erweitert den Goldvorrat der Bank



Markttafel

Waren werden beim Spielaufbau hierher gelegt.



12 Netzmarker



4 Diebesfiguren

Für einen „tief reichenden“ Unterschied können auch die Diebesfiguren ausgetauscht werden.

Neue Abenteuer

KLONG! EXPEDITIONEN: Gold und Seide enthält ein neues doppelseitiges Spielbrett. Jede Seite hat eigene Spezialregeln.

Der Spielaufbau bleibt bis auf die angegebenen Änderungen identisch mit dem im Grundspiel KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer.

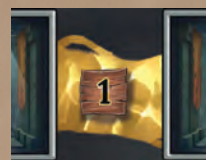
Die Zwergenmine

Spielaufbau

Die 3 Minenbonusmarker werden auf die entsprechenden Felder unter dem Klong!-Bereich gelegt.

Hinweis: Die Flagge, die den Verlieseingang markiert, ist nun auf der rechten Seite des Spielbretts.

Gold fördern



Im Laufe des Spiels stoßen die Spieler auf Goldadern, die je ein oder zwei Räume berühren. Ist ein Spieler in einem dieser Räume, kann er 2 bezahlen, um das Gold zu fördern. Er nimmt dann den angegebenen Goldbetrag aus der Bank und legt 1 seiner Klong!-Steine auf dem Spielbrett auf diesen Betrag (hat ein Spieler keine Klong!-Steine mehr, kann er kein Gold fördern). Von einer Goldader mit Klong!-Stein darauf kann nicht mehr gefördert werden.

Wenn ein Spieler Gold fördert, darf er in seinem Zug keine weiteren Stiefel einsetzen (er darf sich aber weiter teleportieren).

Minenbonus



Am Spielende werden Boni für die Goldadern, deren Gold gefördert wurde, vergeben. Der Spieler, der aus den meisten Goldadern gefördert hat (ungeachtet ihres Werts), nimmt den Minenbonusmarker mit 20 Punkten. Der Spieler mit den zweitmeisten geförderten Goldadern den Marker mit 10 Punkten und der Spieler mit den drittmeisten erhält den Marker mit 5 Punkten. Der vierte Spieler erhält keinen Bonus.

Bei Gleichstand um einen der Plätze erhält der Spieler den höheren Bonus, der die tiefste Goldader (am nächsten zum unteren Rand des Spielbretts) gefördert hat.

Es werden nicht zwingend in jedem Spiel alle Minenbonusmarker vergeben. Jeder Spieler kann nur je 1 erhalten. Ein Spieler muss mindestens 1 Goldader gefördert haben, um einen solchen Marker zu erhalten. Außerdem müssen seine Punkte gewertet werden; wer in den Tiefen des Verlieses bewusstlos wird, erhält keinen Bonusmarker (dieser geht an den nächsten Spieler, der die Anforderungen erfüllt).

Aufzüge

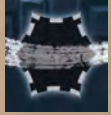


Die zwei Aufzugsschächte an der linken Seite des Spielbretts erlauben einen schnellen Ab- beziehungsweise Aufstieg. Um sich über einen dieser Wege zu bewegen, muss ein Spieler allerdings 1 an die Bank bezahlen (für jede Benutzung).

Der Bau der Spinnenkönigin

Spielaufbau

Das Artefakt mit Wert 7 wird in die Schachtel zurückgelegt. Stattdessen wird das neue Artefakt mit 8 Punkten benutzt. (Für dieses Artefakt gelten die üblichen Regeln für Artefakte.)



Die 12 Netzmarker werden verdeckt gemischt (so, dass ihr Punktwert nicht erkennbar ist) und je 1 zufälliges auf jedes Netzfeld auf dem Spielbrett gelegt.

Netzmarker



Auf einigen Wegen liegt zu Spielbeginn ein Netzmarker. Um sich über einen Netzmarker zu bewegen, muss ein Spieler entweder 1 Schwert oder 1 zusätzlichen Stiefel ausgeben (anderenfalls kann er sich nicht durch diesen Tunnel bewegen. Durchquert er den Tunnel, nimmt er den Netzmarker und legt ihn verdeckt vor sich ab.

Wurde ein Netzmarker entfernt, ist der Tunnel frei. Ab dann werden keine zusätzlichen Ressourcen für die Durchquerung mehr benötigt.

Am Spielende erhalten die Spieler Punkte für ihre Netzmarker in Höhe der aufgedruckten Werte. Die Spieler dürfen sich während des Spiels die Werte ihrer eigenen Netzmarker ansehen, müssen die Werte aber vor den anderen Spielern geheim halten.

Räume mit Netzen



Manche Räume im Bau der Spinnenkönigin sind mit Netzen gekennzeichnet. Diese Räume enthalten Gold, (Große oder Kleine) Verstecke und Affengötzen. Um einen dieser Marker nehmen zu können, muss ein Spieler ihn aus dem Netz „freischneiden“, indem er 1 Schwert nutzt, wenn er den Raum betritt. Ein Spieler ist *nicht verpflichtet*, zusätzliche Ressourcen zu zahlen, wenn er einen Raum mit Netzen betritt. Falls er keine Schwerter ausgeben will oder kann, muss er den Raum verlassen und wieder betreten, um den Marker nehmen zu können.

Das Geheimversteck der Königin



In der oberen rechten Ecke des Spielbretts befindet sich ein Geheimversteck mit 8 Schätzen, die die Spinnenkönigin gesammelt hat. Während des eigenen Zuges kann ein Spieler  ausgeben, um 1 beliebigen Schatz zu nehmen. Der genommene Schatz wird mit 1 eigenen Klong!-Stein markiert (hat ein Spieler keine Klong!-Steine mehr, kann er das Netz nur durchsuchen, aber nichts nehmen.) Jeder Schatz der Spinnenkönigin kann nur 1 Mal im Spiel genommen werden.

Die 8 Schätze geben unterschiedliche Mengen an Gold, Heilung (tritt sofort in Kraft) und Schwerter oder Stiefel (müssen direkt im selben Spielzug ausgegeben werden, sonst verfallen sie). Manche Schätze geben dem Spieler auch 1 Zauberbuch aus dem Vorrat (sofern vorhanden), das auf den Ablagestapel des Spielers gelegt wird, als hätte er es wie gewohnt gekauft.

Impressum

Autor: Tim McKnight

Ursprünglicher Spielautor und kreative Leitung:
Paul Dennen

Ausführender Produzent: Scott Martins

Künstlerische Leitung, Illustration, Grafische Gestaltung:
Kenan Jackson, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

Produktion: Evan Lorentz

Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung:
Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

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

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

www.direwolfdigital.com
f /direwolfdigital
@direwolfdigital



www.Schwerkraft-Verlag.de