


KLONG!

KATAKOMBEN

HORTE, KAMMERN & TROPHÄEN



Seltsame Geräusche wurden unter den Katakomben gehört ... Wagt euch in die Höhlen der rätselhaften Sphinx, der versteinernen Medusa oder der furchterregenden Lebenden Statuen. Entdeckt vergessene Kammern, jede mit einer einzigartigen Kraft, die es sonst nirgendwo im Verlies gibt. Sammelt Trophäen eurer Abenteuer, um euren Ruhm wachsen zu lassen!

Neue Geheimnisse und Gefahren warten in KLONG! - Katakomben: Horte, Kammern & Trophäen!

Impressum

Spielautor

Paul Dennen

Zusätzliche Spielgestaltung und Entwicklung

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen, Evan Lorentz, Kevin Spak, Jay Treat, Caleb Vance

Ausführender Produzent

Scott Martins

Künstlerische Leitung

Clay Brooks, Derek Herring, Nate Storm

Grafische Gestaltung


Anika Burrell, Julianne Stone


Schachtelillustration

Raul Ramos



www.direwolfdigital.com

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

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

Kartenillustration

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello,
Ernst Eskelsen, Rastislav Le, João Mileski

Produktion

Evan Lorentz

Besonderer Dank gilt:

Die „weekend warriors“:

Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer, Brian Koziol

Allen Mitgliedern des großartigen Dire Wolf Digital Teams und ihren Freunden und Familien, die beim Testen von KLONG! mitgeholfen haben.

Übersetzung

Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion

Andreas Luthardt, Carsten Reuter



Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43
46514 Schermbeck

www.Schwerkraft-Verlag.de

© 2025 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, Inc.
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

Spielmaterial



50 Verlieskarten



12 quadratische Plättchen

10 in den Tiefen

2 in Sicherheit



5 Monsterfiguren

3 Lebende Statuen

1 Medusa

1 Sphinx

Die Karten dieser Erweiterung können leicht durch dieses Wasserzeichen im Textfeld von anderen unterschieden werden. Neue Plättchen haben das gleiche Zeichen in einer Ecke auf der Vorderseite. Anhand des Wasserzeichens kann dieses Spielmaterial leicht aussortiert werden, wenn ohne diese Erweiterung gespielt werden soll (oder man sortiert es während des Spiels aus, sobald es aufgedeckt wird).



Spielaufbau

Die 12 neuen quadratischen Plättchen werden mit den vorhandenen Plättchen von KLONK! - Katakomben gemischt, entsprechend den beiden unterschiedlichen Rückseiten. In jedem Spiel werden alle Tiefenplättchen benutzt, aber man legt immer nur vier der „sicheren“ Plättchen (zufällig genommen) oben auf den gemischten Stapel der Tiefenplättchen. (Das bedeutet, dass zusätzliche „sichere“ Plättchen in die Schachtel zurückgelegt werden, ohne sie anzusehen.)

Die fünf Monsterfiguren werden in die Bank gelegt: 3 Lebende Statuen, 1 Medusa und 1 Sphinx. Die 50 neuen Verlieskarten werden in den Verlieskartenstapel eingemischt, bevor Karten wie üblich in die Verliesreihe ausgelegt werden.

Der übrige Spielaufbau ist genau gleich wie für KLONK! - Katakomben.

Für das erste Spiel kann man die neuen Plättchen und Karten in die obere Hälfte ihrer entsprechenden Stapel mischen, um sicherzustellen, dass man viele der neuen Erweiterungselemente zu sehen bekommt.

Trophäen

In KLONK! Katakomben: Horte, Kammern, & Trophäen können die Spieler Monsterfiguren und einige Karten als „Trophäen“ sammeln.

Wenn ein Spieler gegen ein Monster kämpft oder ein Werkzeug benutzt, das **TROPHÄE** im Text hat, nimmt er diese Karte und legt sie offen in seinen persönlichen Vorrat. (Sie ist nicht in seinem Spielbereich und wird nie auf den eigenen Abwurfstapel gelegt.) Der TROPHÄEN-Text gilt, solange die Karte dort bleibt.



Wenn ein Spieler 3 Schwerter benutzt, um den Hortwächter zu besiegen, erhält er **3** und macht +1 Klong! durch dessen Text BELOHNUNG. Weil die Karte einen TROPHÄE-Text hat, legt er die Karte dann offen in seinen persönlichen Vorrat. Am Ende des Spiels ist der Hortwächter **1** wert je **5**, das er hat.

Die fünf Monsterfiguren dieser Erweiterung werden ebenfalls als Trophäen gesammelt, wenn man sie besiegt. Weitere Details siehe Abschnitt „Höhlen“ auf der Rückseite.

Obwohl einige Werkzeuge in diesem Kartensatz nur TROPHÄEN-Text (und nicht den üblichen BENUTZEN-Text) haben, „benutzt“ man sie trotzdem, wenn man sie als Trophäe nimmt.

Der BASTLER sagt „Jedes Werkzeug, das du in diesem Spielzug benutzt, kostet **2** weniger.“ Dies gilt auch für HÖHLENFLÜGEL, obwohl der Text nur das Wort „TROPHÄE“ und nicht „BENUTZEN“ enthält.

Neue Plättcheneigenschaften

Eingangstunnel

Einige neue Plättchen weisen „Eingangstunnel“ auf, die eine auffällige Farbe haben. Wenn ein Spieler ein solches Plättchen während der Bewegung entdeckt, muss er es so legen, dass er die Bewegung auf dem Plättchen beendet und dabei einen der Eingangstunnel benutzt.

Ab jetzt haben die Eingangstunnel keine besondere Bedeutung mehr. (Spieler bewegen sich normal durch sie hindurch, und alles, was das Plättchen rotieren lässt, tut dies wie üblich.)



Fallgruben

Wenn ein Spieler in seinem Spielzug einen Fallgrubenraum erstmals betritt, muss er eine Wahl treffen:

- **Hineinfallen:** Er erleidet 1 Schaden und kann in diesem Spielzug keine weiteren Stiefel mehr benutzen. (Er kann sich aber immer noch mittels Teleportation bewegen).
- **Die Falle vermeiden:** Er entsorgt eine Nicht-Stolpern Karte aus seiner Hand. (Weil sie aus der Hand kommen muss, könnte es klug sein, neue Plättchen während des Spielzugs zu entdecken, bevor man alle seine Karten gespielt hat. Andernfalls muss man in die Fallgrube hineinfallen.)



Ein Spieler kann in seinem Spielzug mehr als einen Fallgrubenraum betreten; er muss aber in **jedem** Raum entweder hineinfallen oder die Falle vermeiden.

Nicht vergessen: Ein Spieler darf nie freiwillig Schaden erleiden, wenn er keine Steine mehr im persönlichen Vorrat hat oder er dadurch seine Lebensleiste vollständig füllen würde. Falls er in einer solchen Situation die Falle nicht vermeiden kann, kann er einen Fallgrubenraum nicht freiwillig betreten.

Magische Barrieren



Wenn ein Tunnel mit einer magischen Barriere markiert ist, kann man sich nicht mit Stiefeln hindurch bewegen, wenn man ein Artefakt hat. (Man darf aber durch den Tunnel teleportieren, selbst wenn man ein Artefakt hat.)

Verbundene Einbahn-Tunnel

Einige neue Plättchen zeigen ein verbundenes Paar von Einbahn-Tunneln. Wenn man sich hindurch bewegt, bestimmt die Richtung, aus der man sie betritt, welchen der beiden Tunnel man benutzt.

Wenn man dieses Plättchen von der oberen Kante aus betritt, benutzt man den Tunnel mit zwei Monstersymbolen. Wenn man den Raum von der Mitte dieses Plättchens nach oben hin verlässt, benutzt man den Tunnel ohne Monstersymbole und bewegt sich weiter über die obere Kante des Plättchens hinaus.



Wenn man das Große Versteck **Katakombenkarte** hat, kann man wählen, welchen der beiden Tunnel man benutzt.

Klarstellung zu „Erhalten“

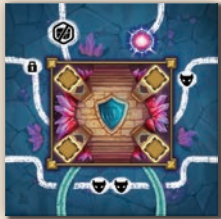
Einige Karten dieser Erweiterung (wie HÖHLENPIRSCHER, PACKRATTE und AKROBATIK) erlauben es, Karten zu erhalten, ohne Talent dafür auszugeben, wie normalerweise erforderlich. Es ist zu beachten, dass diese Karten nicht für Monster benutzt werden können (die *besiegt* und nicht *erhalten* werden) oder für Werkzeuge (die *benutzt* und nicht *erhalten* werden).



Vergessene Kammern

Viele neue Plättchen zeigen entweder einen **Hort** oder eine **Vergessene Kammer**. Das sind einzigartige Räume, die sonst nirgendwo im Verlies zu finden sind und jeder davon hat seine eigenen besonderen Regeln. Vergessene Kammern werden hier beschrieben, die Horte auf der Rückseite dieses Regelhefts.

Die meisten Vergessenen Kammern haben einen oder mehrere Plätze, auf denen die Spieler während ihres Spielzugs einen Stein aus ihrem persönlichen Vorrat setzen können. Viele Regeln, die für Tunnelschreine in **KLONG! - Katakomben** gelten, gelten auch für diese Vergessenen Kammern: Man muss sich in dem Raum befinden, um dort einen Stein abzulegen, man muss ihn auf einen leeren Platz legen, **man darf denselben Raum nicht mehr als ein Mal auf diese Weise markieren** und man muss einen Stein im persönlichen Vorrat haben.



Aegisschrein

Wer einen Stein in dieser Vergessenen Kammer hat, kann, wenn ihm ein Geist Schaden zufügen würde, diesen Stein in seinen persönlichen Vorrat zurücklegen, um den Schaden zu verhindern. Obwohl man immer nur einen Stein zu gleicher Zeit im Aegisschrein haben darf, kann man, wenn man ihn entfernt, um Schaden zu verhindern, dort einen neuen Stein einsetzen, indem man den Raum erneut aufsucht.



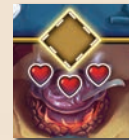
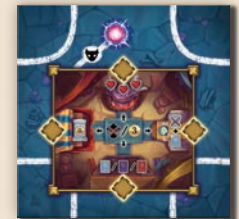
Altar der Spukgestalten

In dieser Vergessenen Kammer gibt es nur einen Platz, um einen Stein abzulegen. Um das zu tun, muss man eine Trophäe aus seinem persönlichen Vorrat entsorgen. Danach nimmt man 2 Gold aus der Bank. Man darf auch ein Artefakt aus einem beliebigen Raum im Verlies nehmen. (Man kann aber immer noch nur ein Artefakt tragen, es sei denn, man hat einen Rucksack.)

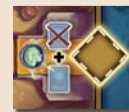
Bizarrer Basar

Jeder der vier Plätze in dieser Vergessenen Kammer ist ein einzigartiger „Stand“, der ein ganz bestimmtes „Angebot“ bereithält, wenn man dort seinen Stein einsetzt. Um das zu tun, muss man entweder 3 Gold ausgeben (zurück in die Bank) oder eine Trophäe aus seinem persönlichen Vorrat entsorgen.

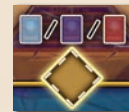
Die 4 Stände und ihre Angebote sind:



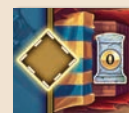
Mystischer Eintopf - 3 Schaden heilen



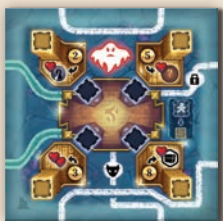
Magische Salbe - Eine Karte aus dem eigenen Spielbereich oder Ablagestapel entsorgen und 1 Karte ziehen. Das darf man in beliebiger Reihenfolge tun.



Schaukasten - Aus der Verliesreihe: 1 Karte erhalten oder ein Werkzeug benutzen oder ein Monster besiegen (ohne Talent oder Schwerter zu bezahlen).



Hehlerware - 1 Gegenstand vom Marktfeld nehmen (ohne zusätzlich Gold zu zahlen).



Tempel des Goldes

Um einen Stein auf eine der Säulen neben dieser Vergessenen Kammer zu legen, muss man sich auf einem Tunnelschrein befinden (der auf diesem Plättchen oder einem **anderen Tunnelschrein im Verlies**). Diesen Stein zu legen erfordert eine „Spende“ einer bestimmten Menge Gold aus dem persönlichen

Vorrat (zurück in die Bank). Danach erhält man die angegebene Belohnung. Man darf nur 1 Mal im Tempel des Goldes spenden.

Die 4 Spenden und ihre Belohnungen sind:

- 2 - 1 Schaden heilen und 1 Dietrich aus der Bank nehmen.
- 3 - 2 Schaden heilen.
- 5 - 1 Schaden heilen und 1 zufälliges Großes Versteck aus der Bank nehmen.
- 8 - 1 Schaden heilen. Man darf auch ein Artefakt aus einem beliebigen Raum im Verlies nehmen. (Man kann aber immer noch nur ein Artefakt tragen, es sei denn, man hat einen Rucksack.)

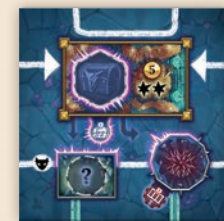
Wenn ein Spieler durch eine Spende mehr als 1 Belohnung erhält, muss er nicht in der Lage sein, alle zu nehmen. Zum Beispiel: er könnte 2 Gold spenden, um einen Dietrich zu nehmen, auch wenn er keinen Schaden zu heilen hat; oder er könnte 8 Gold spenden, um Schaden zu heilen, auch wenn er kein Artefakt nehmen kann.

Umbrok Vessnas Schatz

Wenn ein Spieler diese Vergessene Kammer betritt, nimmt er 5 Gold aus der Bank und macht +2 Klong! (Der Diebstahl des Schatzes hat die Aufmerksamkeit des Drachen erregt.)

Wenn ein Spieler das Artefakt nimmt oder die Truhe in dieser Vergessenen Kammer knackt, wählt er einen der beiden anderen Räume auf diesem Plättchen und teleportiert sofort dorthin.

In diese Vergessene Kammer werden keine Steine gelegt.



Horte

In jedem Hort begegnet man einem bestimmten Monstertyp. Wer ein Plättchen mit einem Hort zuerst legt, stellt die entsprechenden Monsterfiguren aus der Bank darauf.

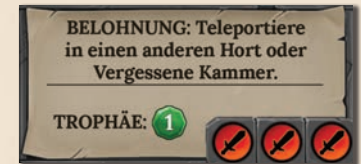


Hort der Lebenden Statuen

Die drei Figuren der Lebenden Statuen werden auf die drei markierten Plätze dieses Horts gestellt.

Während ein Spieler in diesem Hort ist, kann er eine der Lebenden Statuen bekämpfen.

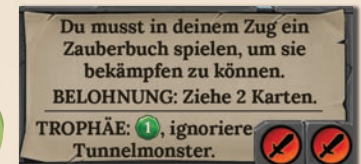
Nachdem er eine Lebende Statue besiegt hat, muss er teleportieren (falls es einen anderen Hort oder Vergesse Kammer im Verlies gibt, zu der er teleportieren kann).



Hort der Medusa

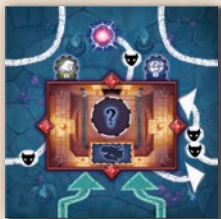
Beim Betreten dieses Horts muss der Spieler sofort entweder gegen Medusa kämpfen oder er wird **versteinert** (2 Schaden erleiden).

Der Spieler erleidet keinen zusätzlichen Schaden, wenn er in dem Hort *bleibt*, aber er kann sich entscheiden, in demselben oder in einem späteren Spielzug zu kämpfen (auch wenn er nicht gegen Medusa gekämpft hat, als er den Hort zuerst betreten hat).



Nicht vergessen: Ein Spieler darf nie freiwillig Schaden erleiden, wenn er keine Steine mehr im persönlichen Vorrat hat oder er dadurch seine Lebensleiste vollständig füllen würde. In diesen Situationen darf er den Hort der Medusa nicht betreten.

Solange ein Spieler Medusa als Trophäe besitzt, ignoriert er Tunnelmonster (zusätzlich zu dem Punkt, den er am Spielende erhält).



Hort der Sphinx

Wenn ein Spieler in diesem Hort ist, hat er zwei Möglichkeiten, die Sphinx zu besiegen: Er kann sie mit 4 Schwertern bekämpfen oder 7 Talent zahlen, um ihr Rätsel zu lösen.

