

KLONG!™ Legacy

ACQUISITIONS INCORPORATED™

**BITTE LEST DIESE SEITE, BEVOR IHR EUCH IRGENDETWAS
ANDERES IN DIESER SCHACHTEL ANSCHAUT!**


KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated ist ein Legacy-Spiel (wie der Name schon sagt). Während des Spiels getroffene Entscheidungen können sich auf das nächste Spiel auswirken. Durch das Anbringen von Aufklebern wird das Spielmaterial dauerhaft verändert, durch Aufschriften mit einem Stift (den die Spieler selber stellen müssen) oder sogar durch Zerstören (ernsthaft - „Zerstören“ heißt, manches aus diesem Spiel endgültig zu entfernen und nie mehr zu gebrauchen).

Eine Kampagne mit mindestens 10 Spielpartien erzählt die fortlaufende Geschichte, wie die Spieler ihr Franchise-Unternehmen aufbauen. Die getroffenen Entscheidungen führen zu einem einzigartigen Exemplar dieses Brettspiels - eine individuelle Fassung für weitere Spielpartien.

Um das beste Spielerlebnis zu erzielen und die Überraschungen der Kampagne zu bewahren, muss besonders auf Folgendes geachtet werden:

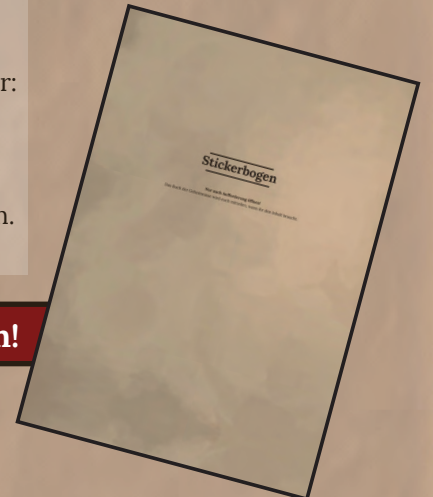
Wir empfehlen ausdrücklich, dass nicht nur ein Spieler dieses **Regelheft** liest, um sicherzustellen, dass auch alle Regeln genau befolgt werden. Updates zu Regeln und Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQ) gibt es unter:

www.schwerkraft-verlag.de/downloads/klong

 Falls die Spieler schon KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer gespielt haben, sollten sie besonders auf dieses Symbol unten auf manchen Seiten achten. Damit sind Regelabweichungen vom Grundspiel gekennzeichnet.



Folgendes Spielmaterial sollte noch nicht ausgepackt werden!



Das **Buch der Geheimnisse** enthält die Geschichte der Kampagne. Im Laufe des Spiels werden die Spieler aufgefordert, nummerierte Abschnitte des Buchs laut vorzulesen. Es kann ein Vorleser bestimmt werden oder die Spieler können sich abwechseln, aber jeder Abschnitt (und Entscheidungen, die angeboten werden) richtet sich nur an den Spieler, der das Vorlesen ausgelöst hat.

Wenn ein Abschnitt vorgelesen wird, muss dies **vollständig** geschehen. Falls mittendrin angehalten wird, um etwas zu tun, darf nicht vergessen werden, an der Stelle bis zum Ende des Abschnitts weiter zu lesen. Die Spieler können die Kontrollkästchen jeder Anweisung abhaken, um sicher zu gehen, nichts auszulassen.

Dieses Regelheft gibt genaue Anweisungen, wann das Buch der Geheimnisse benutzt wird.

Das **Buch der Geheimnisse** darf nur gelesen werden, wenn die Anweisung dazu erfolgt. Die Spieler müssen darauf achten, nur den angegebenen Abschnitt zu lesen und nichts anderes.

Das **Kartporium** enthält Karten, die ihr während der Kampagne hinzufügt. *Die darin enthaltenen Karten dürfen nicht angesehen oder gemischt werden!*

Jede Karte hat ihre eigene Nummer am rechten Rand. (Sie sollten numerisch geordnet sein.) Die Nummern dienen dazu, bestimmte Karten zu finden, ohne andere anzuschauen.

Immer wenn eine neue Karte genommen wird, sollte sie laut vorgelesen oder den anderen Spielern gezeigt werden, bevor sie auf den im **Buch der Geheimnisse** angegebenen Platz gelegt wird.



Die **Stickerbogen** (im Umschlag für Stickerbogen) werden benötigt, um manches Spielmaterial bei der Kampagne zu modifizieren.

Manche Aufkleber werden in dieses Regelheft geklebt. Einige Regeln stehen in umrahmten Kästen, die später mit revidierten Regeln überdeckt werden. Andere umrahmte Kästen sind leer und werden erst später mit brandneuen Regeln beklebt. Immer wenn ein Regelaufkleber hinzugeklebt wird, muss der Text allen Spielern vorgelesen werden.

Das Buch der Geheimnisse gibt genau an, wann das Kartporium und die Stickerbogen benutzt werden.

Es darf nichts anderes angeschaut werden, außer den jeweils im Buch genannten Karten und Aufklebern.

Seid ihr bereit?

Der Spielaufbau erfolgt gemäß den Angaben auf den nächsten beiden Seiten.

Spieldaufbau

1) Den Spielprolog und die Aufträge lesen

R1

Die Spieler ermitteln das aktuelle Spiel ihrer Kampagne anhand des Einsatzberichts. Der angegebene Prolog-Abschnitt wird aus dem *Buch der Geheimnisse* laut vorgelesen. Befolgt die Anweisungen, die auch sagen, welche Seite des Spielbretts in diesem Spiel benutzt wird. (Im Beispiel rechts ist die Oberweltseite abgebildet.)

Falls es Auftragskarten gibt (entweder aus dem vorherigen Spiel oder in dem gerade vorgelesenen Prolog genannt), werden sie in einer Auftragsreihe oberhalb des Spielbretts ausgelegt. Sie werden ebenfalls laut vorgelesen und ihre Anweisungen werden befolgt, damit das Spiel beginnen kann.



2) Patron einsetzen

R2

Falls der Prolog für dieses Spiel einen Patron genannt hat, wird die Karte laut vorgelesen und zum Vorrat in der Nähe des Spielbretts gelegt. Achtung - die Anweisungen des Patrons können diesen Spieldaufbau modifizieren.

3) Franchisetableau auslegen

Das Franchisetableau wird unterhalb des Spielbretts ausgelegt. Während der Kampagne werden Aufkleber darauf geklebt, wodurch dauerhafte Fähigkeiten hinzukommen, die das Spiel beeinflussen (und die auch diesen Spieldaufbau modifizieren können).

4) Die Bank bilden

Die Goldmünzen (mit den Werten 1 und 5) werden neben das Spielbrett gelegt und bilden dort die Bank.



Die Kleinen Verstecke werden verdeckt gemischt und der Bank hinzugefügt.



R3

R4

5) Drachenbeutel und Zornesleiste vorbereiten

Alle schwarzen Drachensteine kommen in den Drachenbeutel, der neben das Spielbrett gelegt wird. (Das sind zu Beginn der Kampagne 24 Stück.)

Der Drachenmarker wird auf die Zornesleiste gestellt.

- Bei 4 Spielern: Auf das erste Feld
- Bei 3 Spielern: Auf das zweite Feld.
- Bei 2 Spielern: Auf das dritte Feld.



6) Die Vorrats- und Abenteuerreihe füllen

Die Monsterkarte „Kultist“ wird in die Vorratsreihe neben dem Spielbrett gelegt, in der auch die Stapel für die Söldner-, Erkunden- und Zauberbuchkarten liegen.

Die übrigen Karten bilden den Abenteuerstapel. Sie werden gemischt und 6 Karten davon zufällig gezogen und als Abenteuerreihe offen ausgelegt.

Bestimmte Karten können zu Spielbeginn noch nicht in der Abenteuerreihe liegen. Falls Ereigniskarten oder Karten mit einem Drachenangriffssymbol auf dem rechten Kartenrand aufgedeckt werden, werden sie beiseite gelegt und durch eine andere Karte ersetzt, bis 6 zulässige Karten ausliegen. Die beiseite gelegten Karten werden wieder zurück in den Abenteuerstapel gemischt.



Neben dem Abenteuerstapel wird etwas Platz für den Abenteuerablagestapel frei gelassen, der im Laufe des Spiels entsteht.

7) Übrige Marker verteilen



Je Spieler wird 1 Krugmarker in die Nähe des Hauptquartiers gelegt.



Die Großen Verstecke werden verdeckt gemischt und zufällig auf jedes Feld 1 Großes Versteck gelegt. Die übrigen Großen Verstecke werden verdeckt in die Bank neben dem Spielbrett gelegt, getrennt von den Kleinen Verstecken.



Die Mystischen Früchte werden auf die markierten Plätze gelegt, mit der Seite „unverbraucht“ (ganze Frucht) nach oben.



Die verschiedenen Artefakte werden aufgedeckt auf die Felder mit den entsprechenden Zahlen gelegt. (Nicht alle werden in jedem Spiel gebraucht. Übrige Artefakte, für die es keinen Platz gibt, werden in die Spielschachtel zurückgelegt.)

R5

R6

R7

Die Waren werden auf den Marktbereich des Franchisetableaus gelegt. Die verschiedenen Waren sind auf der Rückseite dieses Regelhefts beschrieben.

8) Deckbox nehmen

Jeder Spieler nimmt eine Deckbox. Falls dies das erste Spiel der Kampagne ist, sollte jeder den Namen seines Charakters darauf schreiben. Im Laufe der Kampagne benutzt jeder Spieler immer dieselbe Box.

Jeder Spieler nimmt 30 Klong!-Steine seiner Spielerfarbe aus seiner Deckbox und legt sie als persönlichen Vorrat vor sich ab. Jeder nimmt die Scheibe seiner Spielerfarbe aus seiner Box, wählt eine Spielfigur und bringt die Scheibe als Sockel daran an. Dann stellt jeder seine Figur auf das Hauptquartier am oberen Rand des Spielbretts.



Jedes Startdeck enthält folgende Karten:

- 6 Plündern
- 2 Stolpern
- 1 Umgehen
- 1 Ducken

R8

R9

9) Spielerreihenfolge bestimmen und Start-Klong!-Steine platzieren

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, der den ersten Spielzug ausführt. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler legt 3 seiner Klong!-Steine in den Klong!-Bereich des Franchisetableaus (das Banner auf der rechten Seite). Der zweite Spieler platziert 2 seiner Klong!-Steine. Wenn weitere Spieler beteiligt sind, legt der dritte bzw. vierte Spieler 1 bzw. 0 seiner Klong!-Steine dorthin.

10) ???

Dieser Schritt des Spielbaus wird erst während der Kampagne bekannt.

R10

11) Starthandkarten ziehen

Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem gut gemischtem Startdeck. Der Startspieler beginnt mit seinem ersten Spielzug.



In den Schritten 1, 2, 3 und 7 wird neues Spielmaterial benutzt, das nicht in KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer enthalten ist. In Schritt 4 werden die Kleinen Verstecke in die Bank gelegt anstatt auf das Spielbrett. (Große Verstecke **werden** auf das Spielbrett gelegt, wobei überzählige in die Bank kommen.) Ereigniskarten können nicht Teil der anfänglichen Abenteuerreihe sein, die in Schritt 6 gebildet wird.

Spielziel

Einfach gesagt, hat jeder Spieler zwei Ziele in jedem Spiel (gleichgültig, ob die Kampagne gespielt wird oder nicht).

- Einen Artefaktmarker aufnehmen und dem Tod entkommen, indem er zu seinem Franchise-Hauptquartier zurückkehrt.
- Ein besseres Ergebnis als die Gegner erzielen, um als Wertvollster Mitarbeiter gewürdigt zu werden.

Aber natürlich ist es nicht ganz so einfach.

Zum einen ist **KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated** ein Deckbauspiel. Alle Spieler fangen mit ihrem eigenen, kleinen Kartensatz (Deck) mit den gleichen Karten an, kaufen aber in ihren Spielzügen weitere unterschiedliche Karten hinzu. Da die Karten für viele verschiedene Dinge gut sind, entwickeln sich die Decks der Spieler (und ihre Strategie) im Laufe des Spiels auf ganz unterschiedliche Weise. Das eigene Deck (und eigene Strategie) möglichst effektiv zu nutzen, ist der Schlüssel zum Erfolg.

Außerdem ist **KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated** ein Legacy-Spiel (wie der Name schon sagt). Eine Kampagne besteht aus mehreren Spielen. Im Laufe der Kampagne nehmen die Spieler vielfältige Aufträge an, um ihr Franchise und auch den allgemeinen Ruf von *Acquisitions Incorporated* weiterzuentwickeln. Dabei können die Spieler in gewisser Weise kooperieren, indem sie gemeinsame Entscheidungen treffen, Erkundungen aufteilen und auf Aktionen verzichten, die den anderen das Leben erschweren. Aber die Spieler können sich auch so ruinös verhalten, wie sie möchten, indem sie vorrangig nur zum eigenen Vorteil arbeiten. (Das Wohlergehen des Franchise wird sich auf jeden Fall einstellen. Es beschäftigt schließlich solche wunderbaren Leute wie euch.)

Ein Spielzug

Jeder Spieler hat zu Beginn seines Spielzugs 5 Handkarten. Im Spielzug gilt eine Bedingung: Der Spieler **muss alle seine Handkarten spielen**, bevor er seinen Spielzug beenden kann, aber er kann sie in beliebiger Reihenfolge spielen. Die gespielten Karten legt er als „Auslage“ vor sich aus, wo sie bis zum Ende des Spielzugs zwecks besserer Übersicht bleiben.

Die meisten Karten produzieren die Ressourcen, die für Aktionen benötigt werden. Während seines Spielzugs kann der Spieler mehrere Aktionen ausführen; diese werden auf der nächsten Seite erklärt. Jede Aktion kann beliebig oft ausgeführt werden, solange der Spieler die benötigten Ressourcen dafür hat. Der Spieler kann seine Aktionen ausführen, nachdem er alle seine Karten gespielt hat oder auch während des Ausspielens der Karten, falls er das möchte.

Die meisten Karten produzieren eine oder mehrere der folgenden Ressourcen:



TALENT, wird hauptsächlich für die Aktion **Neue Karten kaufen** benutzt.



SCHWERTER, werden für die Aktion **Monster bekämpfen** benutzt (und manchmal als Teil der Aktion **Bewegung**).



STIEFEL, werden hauptsächlich für die Aktion **Bewegung** benutzt.

Talent, Schwert und Stiefel addieren sich, wenn die Karten gespielt werden, also kann der Spieler mehrere Karten spielen, um die für eine geplante Aktion benötigten Ressourcen zu sammeln. Andererseits kann er aber auch die Ressourcen einer Karte auf mehrere Aktionen aufteilen. Nicht eingesetztes Talent, Schwert und Stiefel verfallen am Ende des Spielzugs, also sollte man sie nutzen!

Karten bescheren oft auch Gold, *Klong!* oder „Ziehen von Karten“:






GOLD. Erhält ein Spieler Gold, nimmt er es aus der Bank und legt es vor sich ab. Am Spielende ist jedes Gold **1 Punkt** wert.

KLONG! Immer wenn der Spieler *Klong!* macht (z. B. „+1 *Klong!*“), legt er die entsprechende Anzahl Steine aus seinem persönlichen Vorrat in den *Klong!*-Bereich des Franchisetableaus. (Das entfällt, falls der Vorrat des Spielers leer ist.) Es ist auch möglich, *Klong!*-Steine zu entfernen. Für jedes negative *Klong!* entfernt der Spieler 1 eigenen *Klong!*-Stein aus dem *Klong!*-Bereich. Liegen dort nicht genug eigene *Klong!*-Steine, darf der Spieler noch in demselben Spielzug *Klong!*-Steine entfernen, wenn er später welche hinzufügen muss. Jeder übrige negative *Klong!* verfällt am Ende des Spielzugs.

KARTEN ZIEHEN. Wenn der Spieler eine oder mehrere Karten ziehen soll, zieht er diese vom eigenen Nachziehstapel, nicht vom Abenteuerstapel. Wenn eine Karte gezogen werden muss und der Stapel des Spielers leer ist, mischt er seinen Ablagestapel (ohne die Karten, die aktuell in seiner Auslage liegen, hinzuzufügen) und benutzt ihn als neuen Nachziehstapel.

Einige Karten haben Effekte, die von Dingen abhängig sind, die man besitzt bzw. was man im Spielzug gemacht hat. (Nähere Erläuterungen dazu später im Abschnitt **Karteneffekte**.) Die Effekte hängen nicht von der Reihenfolge der ausgespielten Karten ab.

Die Freiberufliche Kämpferin besagt: „Wenn sich mindestens 1 weiterer Begleiter in deiner Auslage befindet: +  .“ Der Spieler erhält die Schwert, ganz gleich ob er den anderen Begleiter vor oder nach der Freiberuflichen Kämpferin spielt.

Kräuterkunde gibt an „Wenn du eine Mystische Frucht hast: + .“ Wenn der Spieler eine Mystische Frucht aufnimmt, nachdem er *Kräuterkunde* gespielt hat, erhält er die 2 Talent trotzdem.

Sobald der Spieler alle seine Karten gespielt und alle Aktionen wie gewünscht ausgeführt hat, gibt er das Ende seines Spielzugs bekannt. (Siehe Abschnitt **Ende des Spielzugs und Drachenangriffe**.)

Die Aktionen

Eine Karte kaufen

Mit Talent können Karten mit blauem Banner aus der Abenteuerreihe gekauft werden.



Die Talentkosten einer Karte stehen rechts unten. Nach dem Bezahlen der Kosten wird die Karte auf den **Ablagestapel** des Spielers gelegt. Sie bringt im Moment nichts ein, aber der Spieler kann sie später ziehen und benutzen, nachdem er seinen Ablagestapel gemischt und als neuen Nachziehstapel bereitgelegt hat. Eine aus der Abenteuerreihe genommene Karte wird **nicht sofort** durch eine neue Karte vom Abenteuerstapel ersetzt.

Mit Talent können auch Karten mit gelbem Banner aus der Vorratsreihe gekauft werden. Diese Karten sind in jedem Spiel gleich. Ihre Anzahl ist limitiert und sie können vollständig zur Neige gehen, wenn die Spieler genug Karten aus dem Vorrat kaufen.

Monster bekämpfen

Monster sind die Karten in der Abenteuerreihe mit einem roten Banner. Statt Monster für Talent zu kaufen, werden sie mit Schwertern bekämpft.



Die Anzahl der benötigten Schwerter, um das Monster zu besiegen, steht rechts unten.

Wenn ein Spieler ein Monster aus der Abenteuerreihe besiegt, erhält er eine **BELOHNUNG** entsprechend des Kartentexts. Danach wird die Karte auf den Abenteuerablagestapel gelegt (nicht auf den eigenen Ablagestapel). Die Karte wird **nicht sofort** durch eine neue vom Abenteuerstapel ersetzt.

Die Spieler können auch den Kultisten im Vorrat bekämpfen. Er wird nach erfolgreichem Kampf nicht abgelegt. Jeder Spieler darf im eigenen Spielzug mehrmals gegen ihn kämpfen und bekommt jedes Mal die Belohnung.

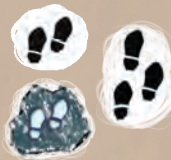
Bewegung



Stiefel ermöglichen die Bewegung auf dem Spielbrett. Je Stiefel kann der Spieler entlang eines Pfades zu einem neuen Feld gehen. (Viele Felder haben besondere Eigenschaften, diese sind im Abschnitt **Merkmale des Spielbretts** beschrieben.)

Alle Pfade erfordern mindestens 1 Stiefel. Für manche gelten zusätzliche Anforderungen und Regeln:

- Ein Pfad mit Fußabdrücken erfordert 2 oder 3 Stiefel, wie im Symbol abgebildet.
Einige Pfade sind „Gebirgspfade“ (grau hinterlegte Fußabdrücke). Das kann für manche Marker wichtig sein, ist anderweitig aber bedeutungslos.
- Ein Pfad mit Monstersymbolen fügt dem Spieler bei der Bewegung darüber je Symbol 1 Schaden zu (Siehe Abschnitt **Gesundheit und Schaden**). Jedes eingesetzte Schwert verhindert 1 Schadenspunkt. (Schwerter *müssen* aber nicht eingesetzt werden, um über Pfade mit Monstersymbolen zu laufen.)



R11

- Ein Pfad über offenes Wasser (mit einem Kanusymbol) kann nur benutzt werden, wenn der Spieler ein Kanu besitzt (kann auf dem Markt gekauft werden).
- Ein „Einbahnpfad“ ist als Pfeil dargestellt und kann nur in Pfeilrichtung benutzt werden. Die Bewegung in entgegengesetzter Richtung ist nicht möglich.
- Einige Pfade des Spielbretts führen ins Nichts - an ihrem Ende ist kein Feld. Diese Pfade können nicht betreten werden. Sie können im Laufe der Kampagne zugänglich werden, nachdem an ihrem Ende Zielfelder hinzugefügt wurden (wie im *Buch der Geheimnisse* angegeben).



Auf dem Markt kaufen

Wenn ein Spieler auf einem Stadtfeld ist, kann er einen Marker vom Marktbereich des Franchisetableaus kaufen.

In jeder Stadt sind alle Gegenstände für je 7 Gold verfügbar. Gekaufte Gegenstände legt jeder Spieler in der eigenen Auslage vor sich aus. Jeder Spieler darf nur **1 Gegenstand jedes Typs** haben (aber er kann die Aktion **Auf dem Markt kaufen** - wie alle anderen Aktionen auch - mehrmals in seinem Spielzug ausführen, muss dann aber *verschiedene* Gegenstände kaufen).

Die auf dem Markt erhältlichen Gegenstände sind auf der Rückseite dieses Regelhefts beschrieben.



Eine Kutsche mieten

Wenn ein Spieler auf einem Kutschenfeld ist, kann er eine Kutsche mieten, um zu einem beliebigen anderen Kutschenfeld auf dem Spielbrett zu gelangen.

Eine Kutsche zu mieten erfordert immer 1 Stiefel. Es kann außerdem sein, dass der Spieler Gold zahlen muss: Die Gesamtmenge ist die Summe des angegebenen Goldes auf dem Abfahrt- und Ankunftsfield. (Beispiel: Das Abfahrtfeld zeigt 3 Gold, das Ankunftsfield 5 Gold - der Spieler muss 8 Gold zahlen, um diese Fahrt zu machen.)



Ein Artefakt nehmen

Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem Artefaktmarker ist, kann er es aufnehmen und in seine Auslage legen. Im Gegensatz zu anderen Markern, die später im Abschnitt **Merkmale des Spielbretts** beschrieben werden, *muss* ein Artefakt nicht sofort genommen werden, sobald das Feld betreten wird.

Wenn ein Spieler schon ein Artefakt besitzt, darf er kein weiteres aufnehmen. Ein Spieler kann in der Regel nur 1 Artefakt tragen und sobald es genommen wurde, wird er es nicht mehr los. Also lieber zwei Mal überlegen! Ein Spieler darf ein Artefakt liegen lassen, um woanders ein wertvolleres zu erbeuten.

Wird ein Artefakt aufgenommen, bewegt sich der Drache auf der Zornesleiste 1 Feld weiter. Sobald man ein Artefakt hat, sollte man sich sputen, zum Hauptquartier am oberen Rand des Spielbretts zurückzukehren.



Die unter **Bewegung** beschriebenen Symbole „3 Fußabdrücke“ und „Kanu“ sind neu, ebenfalls die Aktion **Eine Kutsche mieten**. Wer **auf dem Markt kauft**, darf denselben Gegenstand nicht mehrfach kaufen. Die Aktion **Ein Artefakt nehmen** kann jederzeit während des Spielzugs ausgeführt werden, solange der Spieler auf einem Feld mit einem Artefakt ist; es muss nicht sofort beim Betreten des Feldes genommen werden.

Merkmale des Spielbretts

Kutschen



Wenn ein Spieler auf einem Kutschenfeld ist, kann er die Aktion **Kutsche mieten** ausführen, siehe Abschnitt **Die Aktionen**.

R12

Wälder



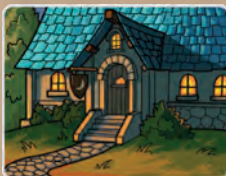
Sobald ein Spieler einen Wald (oder Pilz-Wald) betritt, ist er erschöpft. Er kann in diesem Spielzug keine Stiefel mehr benutzen, um die Aktion **Bewegung** auszuführen.

Er kann aber Stiefel für andere Zwecke benutzen (z. B. um einen Auftrag zu erfüllen, der Stiefel erfordert).



Er darf sich aber mittels Teleportation bewegen (siehe Abschnitt **Karteneffekte**). Falls er das tut, bleibt er aber erschöpft und kann keine Stiefel mehr benutzen, um die Aktion **Bewegung** auszuführen.

Hauptquartier



Zu jedem Spielbeginn startet jeder Spieler vom Hauptquartier aus. Spielziel ist es, dorthin mit einem Artefakt zurückzukehren. (Siehe Abschnitt **Spielende und Wertung**.) Wer das Hauptquartier verlassen hat, kann nicht mit leeren Händen dorthin zurückgehen - es muss von irgendwo auf dem Spielbrett ein Artefakt aufgesammelt werden.

Zauberkreise



Zauberkreise sind keine Felder an sich, sondern ein Merkmal am Rande mancher Felder des Spielbretts. Einige Karten haben einen Text, der die Interaktion mit einem Zauberkreis erlaubt. Ansonsten sind sie bedeutungslos.

Belohnungen

Einige Felder des Spielbretts geben dem Spieler etwas, wenn er sie betritt. Er muss seinen Spielzug nicht dort beenden, erhält aber jedes dieser Dinge nur **ein Mal im eigenen Spielzug**. Um ein Ding erneut zu erhalten, muss er das Feld in einem späteren Spielzug erst wieder betreten. (Der Spieler kann jedoch verschiedene Felder des gleichen Typs in einem Spielzug betreten und von jedem dieser Felder was erhalten.)

Folgende Dinge können die Spieler auf Feldern erhalten:



Kleines Versteck - Der Spieler nimmt 1 zufälliges Kleines Versteck aus der Bank und deckt es auf. Alle Verstecke sind auf der Rückseite dieses Regelhefts beschrieben.



Großes Versteck - Der Spieler nimmt den Marker „Großes Versteck“ von dem Feld und deckt ihn auf. Falls auf dem Feld kein Marker mehr liegt, erhält der Spieler *keinen* Ersatz aus der Bank. Alle Großen Verstecke sind auf der Rückseite dieses Regelhefts beschrieben.



Mystische Frucht - Der Spieler nimmt 1 Mystische Frucht von dem Feld und legt sie mit der Seite „unverbraucht“ (ganze Frucht) nach oben in seine Auslage.



Karte ziehen - Der Spieler zieht 1 Karte von seinem Nachziehstapel auf die Hand.



Gold - Der Spieler nimmt die angegebene Menge Gold aus der Bank.



Schaden heilen (Siehe Abschnitt **Gesundheit und Schaden**.)

R13

Der Pilz-Wald in der Mitte der Unterweltseite des Spielbretts bietet dem Spieler die Wahl zwischen Mystischer Frucht **oder** Heilung. Er kann nicht beides nehmen.

R14

Städte



Wenn ein Spieler auf einem Stadtfeld ist, kann er die Aktion **Auf dem Markt kaufen** ausführen, siehe Abschnitt **Die Aktionen**.

R15

R16

Wegpunkte



Ein Wegpunkt ist jedes Feld des Spielbretts, das mit einer Zahl versehen ist. Die Zahl verweist auf einen Abschnitt im *Buch der Geheimnisse*. Sobald ein Spieler ein solches Feld betritt, unterbricht er seinen Spielzug und liest den angegebenen Abschnitt aus dem *Buch der Geheimnisse* laut vor. Anschließend setzt er seinen Spielzug fort. Einige Verstecke (Große und Kleine) können zusätzlich Wegpunkte aufweisen. Diese funktionieren wie andere auch; der Spieler unterbricht seinen Spielzug und liest den angegebenen Abschnitt aus dem *Buch der Geheimnisse* laut vor.



Wälder sind wie Kristallhöhlen aus KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer. Städte sind wie Märkte. Andere Merkmale des Spielbretts sind neu und deshalb sollte dieser Abschnitt vollständig gelesen werden.

Karteneffekte

Erhalten



Der Erhalten-Text einer Karte wird sofort ausgeführt, nachdem die Karte aus der Abenteuerreihe genommen wird (beim späteren Ausspielen aus der Hand nicht mehr).

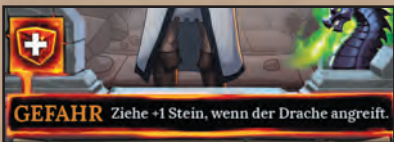
Begegnung



Der Begegnung-Text einer Karte wird nach dem Aufdecken in der Abenteuerreihe ausgeführt (noch vor einem möglichen Drachenangriff, der auch durch das Auffüllen der

Reihe ausgelöst werden kann). Falls zu Spielbeginn Karten mit Begegnung-Text in der Abenteuerreihe liegen, werden diese ausgeführt, bevor der Startspieler seinen ersten Spielzug macht.

Gefahr



Für jede Gefahr-Karte in der Abenteuerreihe wird bei jedem Drachenangriff 1 weiterer Stein aus dem Drachenbeutel gezogen.

Ablagestapel

Einige Karten erlauben dem Spieler, Karten abzulegen. Ein Spieler kann nur Karten aus der Hand ablegen, die noch nicht gespielt wurden. Die Karte hat dann nicht ihren üblichen Effekt, d. h., Ablegen kann nützlich sein, um Karten loszuwerden, die Klong! machen.

Wenn ein Spieler eine Karte ablegen muss, um etwas zu erhalten, muss er auch eine Karte haben, die er ablegen kann.

Beispiel: Beraterin gibt an: „Du darfst 1 Karte abwerfen, um 2 Karten zu ziehen.“ Wenn der Spieler keine Karte zum Ablegen auf der Hand hat, darf er auch nicht die 2 Karten ziehen.

Jeder Spieler

Wenn „jeder Spieler“ etwas tun soll, spielt die Reihenfolge meist keine Rolle. Falls dies aber im seltenen Fall doch wichtig ist (wenn z. B. eine limitierte Ressource genommen wird), beginnt der Spieler, der gerade seinen Spielzug ausführt (oder beendet) und die anderen folgen im Uhrzeigersinn. (Dabei werden Spieler, die schon entkommen oder bewusstlos sind, übersprungen; siehe Abschnitt **Spielende und Wertung**).

R17

R18

R19

Plus

Manche Karten haben ein Pluszeichen bei dem Talent-, Schwert- oder Stiefelsymbol. Dies weist auf den Kartentext hin, der bedeuten kann, dass der Spieler noch mehr von dieser Ressource erhalten kann, als die Karte ihm sowieso schon gibt.

Beispiel: Freiberuflicher Kleriker verschafft dem Spieler mindestens 2 Talent. Der Text lautet: „Wenn sich mindestens ein weiterer Begleiter in deiner Auslage befindet: + “. Das bedeutet insgesamt 4 Talent, wenn sich ein weiterer Begleiter in der Auslage des Spielers befindet.

R20

Teleportation

Teleportation ist eine besondere Form der Bewegung, mit der ein Spieler direkt von einem Feld zu einem anderen gelangen kann. Dafür braucht er keine Stiefel (aber er bleibt erschöpft, falls er in diesem Spielzug einen Wald betreten hat).

Oft wird ein Spieler auf ein „benachbartes Feld“ teleportieren. Dabei ignoriert er alle Symbole auf dem dazwischen liegenden Pfad und er kann auch gegen die Pfeilrichtung eines Einbahnpfads teleportieren.

Entsorgen

Einige Karten und Effekte führen dazu, Karten zu entsorgen. Dies entfernt die ausgewählte Karte aus dem Deck des Spielers, was nützlich ist, um die schwächere Karten loszuwerden, aus denen das Startdeck besteht. Entsorgte Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Vorsicht - eine Karte zu entsorgen ist **nicht** dasselbe wie sie zu **zerstören**! Entsorgen ist nicht dauerhaft, zum Spielende kommt eine entsorgte Karte dahin zurück, wohin sie gehört (z. B. in ein Startdeck, in den Abenteuerstapel usw.) und wird im nächsten Spiel wieder benutzt.



Die Spieler müssen aufpassen, „entsorgen“ nicht mit „zerstören“ zu verwechseln! Entsorgen ist genau so wie in KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer und ist nicht dauerhaft. Im Laufe der Kampagne werden Karten zerstört und damit dauerhaft aus dem Spiel entfernt!

Ende des Spielzugs und Drachenangriffe

Sobald der Spieler alle seine Karten gespielt und alle Aktionen wie gewünscht ausgeführt hat, gibt er das Ende seines Spielzugs bekannt. Dann muss er folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

1) Aufträge abwickeln

Wenn ein Spieler die Bedingungen eines Auftrags erfüllt, der zum Ende eines Spielzugs abgewickelt wird, folgt er den Anweisungen. (Im Abschnitt **Aufträge** werden diese genau erklärt.)

2) Auslage aufräumen und neue Handkarten ziehen

Der Spieler legt alle Karten aus seiner Auslage auf seinen Ablagestapel. Der Ablagestapel ist immer offen, um ihn deutlich vom Nachziehstapel zu unterscheiden.

Dann zieht der Spieler 5 neue Karten von seinem Nachziehstapel als Vorbereitung auf seinen nächsten Spielzug. (Im seltenen Fall, dass der Spieler durch die Abwicklung eines Auftrags schon Karten auf seiner Hand haben sollte, zieht er trotzdem 5 weitere Karten für seinen nächsten Spielzug.)

3) Die Abenteuerreihe auffüllen

Falls jetzt weniger als 6 Karten in der Abenteuerreihe liegen, werden die leeren Plätze mit Karten vom Abenteuerstapel aufgefüllt. (Die Abenteuerreihe darf zu Beginn eines Spielzugs nie weniger als 6 Karten enthalten.)

- Falls dabei eine Ereigniskarte aufgedeckt wird, wird sie sofort ausgeführt, auf den Abenteuerkartenablagestapel gelegt und dann wird die Reihe weiter aufgefüllt.
- Falls bereits mehr als 6 Karten in der Abenteuerreihe liegen (infolge von Anweisungen durch Karten oder des *Buchs der Geheimnisse*), bleibt die Reihe, wie sie ist.
- In dem seltenen Fall, dass nicht mehr genug Karten im Abenteuerstapel sind, wird der Abenteuerkartenablagestapel gemischt und als neuer Abenteuerstapel benutzt.

4) Prüfen, ob ein Drachenangriff stattfindet

Falls beim Nachfüllen der Abenteuerreihe Karten mit Drachenangriffssymbol aufgedeckt werden, greift der Drache Malathrex an! Er greift aber nur ein Mal an, egal wie viele Drachenangriffssymbole aufgedeckt wurden. Auch muss beachtet werden, dass nur *neue* Drachenangriffssymbole einen Angriff auslösen. Bereits in der Abenteuerreihe liegende Karten lösen nicht wiederholt einen Angriff aus.



Bei einem Angriff werden alle *Klong!*-Steine aus dem *Klong!*-Bereich in den Drachenbeutel gelegt. Der Beutel wird geschüttelt und es werden so viele Steine gezogen, wie auf dem Feld abgebildet sind, auf dem der Drache steht. Jeder schwarze Stein wird zur Seite gelegt, aber jeder farbige Stein fügt dem entsprechenden Spieler Schaden zu. (Nicht gezogene Steine bleiben im Beutel - sie könnten später noch gezogen werden.) Je mehr *Klong!* gemacht wird, umso eher bemerkt der Drache die Spieler und greift an. Möglichst leise zu sein ist der Schlüssel zum Überleben!

R21

Der Drache wird im Laufe eines Spiels immer zorniger. Immer wenn ein Artefakt aufgenommen oder ein Goldenes Drachenei entdeckt wird (ein Typ eines Kleinen Verstecks), bewegt sich der Drache auf der Zornesleiste 1 Feld weiter. Dadurch können möglicherweise beim nächsten Angriff mehr Steine gezogen werden. Je mehr Steine gezogen werden, umso tödlicher wird das Spiel. Vorsicht ist geboten!

Im seltenen Fall, dass der Drachenbeutel nach einem Angriff leer ist, endet das Spiel sofort - alle noch überlebenden Spieler werden bewusstlos.

Gesundheit und Schaden

Die Gesundheit jedes Spielers wird auf der Lebensleiste auf der linken Seite des Franchisetableaus angezeigt. Wenn ein Spieler Schaden erleidet, legt er seine Steine auf die Lebensleiste seiner Farbe, auf dem untersten Feld beginnend.

- Falls der Schaden durch einen Drachenangriff verursacht wurde, werden die aus dem Drachenbeutel gezogenen Steine dafür verwendet.
- Falls der Schaden auf andere Weise verursacht wurde, nimmt der Spieler die Steine aus dem eigenen Vorrat. Auf diese Weise darf ein Spieler nie freiwillig Schaden erleiden (indem er z. B. ohne Schwerter über einen Monsterpfad läuft), wenn er keine Steine mehr in seinem Vorrat hat oder er dadurch seine Lebensleiste vollständig füllen würde.



Einige Effekte können erlittenen Schaden heilen. Bei einer Heilung legt der Spieler einen Stein seiner Farbe von der Lebensleiste zurück in seinen eigenen Vorrat. Dieser kann später wieder verwendet werden, um *Klong!* zu machen.

Sobald die Lebensleiste eines Spielers vollständig gefüllt ist, ist er bewusstlos. (Siehe Abschnitt **Spielende und Wertung**.)



Die Schritte zum Ende des Spielzugs müssen in Reihenfolge ausgeführt werden. Schritt „1) Aufträge abwickeln“ ist vollständig neu. Schritt „3) Die Abenteuerreihe auffüllen“ umfasst jetzt auch die Abwicklung von Ereigniskarten. Außerdem endet das Spiel sofort, falls jemals der Drachenbeutel nach einem Angriff leer ist.

Beispiel eines Spielzugs

Spielerin Grün spielt in ihrem Zug folgende Karten:



Sie führt die Texte ihrer Karten aus, während sie sie ausspielt, und legt 1 Klong!-Stein in den Klong!-Bereich für Stolpern. Diesen entfernt sie nach dem Spielen von „Schicke Verkleidung“ (Sie hat noch -1 Klong! durch „Schicke Verkleidung“ übrig, den sie später in diesem Spielzug nutzen kann, falls sie noch mehr Klong! macht.)

Sie hat insgesamt 3 Stiefel. Sie benutzt 2, um sich über 2 verschiedene Pfade zu bewegen, betritt dann aber ein Waldfeld. Sie kann in diesem Spielzug keine Stiefel mehr zur Bewegung benutzen und ignoriert ihren letzten Stiefel.

Weil sie jetzt auf einem Waldfeld ist, kann sie eine Dryade aus der Abenteuerreihe bekämpfen. Dafür benutzt sie ihre 2 Schwerter und erhält 2 Talent (durch den BELOHNUNG-Text der Dryade). Dann legt sie das Monster auf den Abenteuerkartenablagestapel.

Insgesamt hat sie nun 5 Talent (3 durch ihre gespielten Karten und 2 durch die besiegte Dryade.) Sie benutzt ihre 5 Talent, um die Karte „Verkaufsbesuch“ aus der Abenteuerreihe zu kaufen, und legt die Karte auf ihren Ablagestapel. (Da sie die Karte erst gerade gekauft hat, erhält sie Gold und Stiefel dafür erst, nachdem sie ihren Ablagestapel gemischt hat und später die Karte zieht und ausspielt.)

Da sie jetzt alle ihre Handkarten gespielt und alle Ressourcen benutzt hat, die sie benutzen konnte, gibt Spielerin Grün das Ende ihres Spielzugs bekannt. Sie hat in diesem Spielzug keine Aufträge erfüllt, also legt sie alle ihre gespielten Karten auf ihren Ablagestapel und zieht dann 5 neue Karten für ihren nächsten Spielzug.



Jetzt muss die Abenteuerreihe aufgefüllt werden. In der Reihe liegen nach dem Spielzug von Spielerin Grün nur 4 Karten, also müssen 2 Karten vom Abenteuerstapel aufgedeckt werden, um die leeren Plätze zu füllen. Beide davon haben ein Drachenangriffssymbol und lösen sofort 1 Drachenangriff aus.



Alle Steine im Klong! Bereich werden in den Drachenbeutel gelegt. Der Drache befindet sich auf dem fünften Feld der Zornesleiste, also werden 4 Steine aus dem Beutel gezogen.

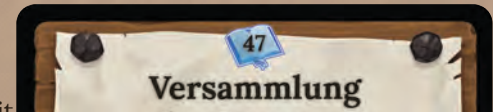


Der erste ist schwarz und wird ohne Folgen zur Seite gelegt. Der zweite ist grün und Spielerin Grün erleidet 1 Schaden. Die letzten beiden sind gelb, sodass Spieler Gelb 2 Schaden erleidet.

Aufträge

Im Laufe der Kampagne wird das *Buch der Geheimnisse* immer wieder anweisen, Auftragskarten aus dem Kartporium zu nehmen und in einer Auftragsreihe auszulegen (oberhalb des Vorrats). Auftragskarten dienen bei der Kampagne dazu, die Arbeit der Spieler für *Acquisitions Incorporated* darzustellen. Sie werden nie in den Abenteuerkartenstapel oder das Deck eines Spielers gemischt.

Manche Auftragskarten haben am oberen Rand eine Zahl, die der Zahl des Wegpunkts entspricht, durch den die Karte aus dem Kartporium genommen wurde. Das dient zur Erinnerung, dass die Geschichte, die diesen Auftrag umgibt, bereits im Gange ist und es muss nicht jedes Mal aus dem *Buch der Geheimnisse* vorgelesen werden, wenn ein Spieler das Feld mit dieser Zahl betritt.



Um einen Auftrag zu erfüllen, müssen normalerweise bestimmte Bedingungen erfüllt sein und/oder bestimmte Kosten gezahlt werden, wie im Kartentext genannt. Dies kann jeder Spieler tun, meist zum Ende seines Spielzugs.

- Einen Auftrag zu erfüllen führt normalerweise dazu, einen Abschnitt aus dem *Buch der Geheimnisse* vorzulesen und kann dem Spieler eine Belohnung geben. Man darf nicht vergessen, jeden Abschnitt *vollständig* vorzulesen. Wenn der Spieler zwischendurch unterbricht, um einer Anweisung des Buches zu folgen, muss er anschließend bis zum Ende weiterlesen.
- Manche Aufträge bieten mehrere Möglichkeiten, sie zu erfüllen. Der Spieler muss eine davon wählen.
- Manche Aufträge können nur im Spiel auf einer bestimmten Seite des Spielbretts erfüllt werden: Oberwelt oder Unterwelt. Beim Spielaufbau werden Aufträge, die auf der aktuellen Spielbrettseite nicht erfüllt werden können, beiseite gelegt; sie werden in einem späteren passenden Spiel wieder eingebracht.
- Manche Aufträge verlangen, zu einem bestimmten Feld des Spielbretts zu reisen. Die Wegpunktmarker können benutzt werden, um diese Felder zu kennzeichnen.



Ein vollständig erfüllter Auftrag kann zerstört werden. Er wird nie wieder gebraucht werden.

Individueller Kampagnenfortschritt

Außen auf der Deckbox jedes Spielers sind 2 Möglichkeiten, den eigenen Fortschritt während der Kampagne zu verfolgen: **Angestellten-Status** und **Persönliche Ziele**.

Angestellten-Status ist ein Maß der eigenen Stellung in *Acquisitions Incorporated*. Auf dieser Leiste werden Häkchen gesetzt, die man durch Widerwillige Anerkennung erhält. Diese Häkchen kann man sich auf vielfältige Weise verdienen, z. B. als Belohnung eines erfüllten Auftrags, durch Abschnitte im *Buch der Geheimnisse* und Angestelltenbewertung am Ende eines Spiels. Jedes Mal, wenn ein Spieler 1 Häkchen erhält, benutzt er einen Stift, um das nächste leere Feld seiner Angestellten-Statusleiste abzuhaken. Die Leiste ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die später im Abschnitt **Ende eines Kampagnenspiels** erklärt werden (zusammen mit der Angestelltenbewertung).

Persönliche Ziele bilden eine Aufgabenliste, die für jeden Spieler einzigartig ist. Immer wenn ein Spieler ein Ziel erfüllt, streicht er mit einem Stift ein Kästchen ab. Es liegt in der Natur mancher Persönlicher Ziele, dass diese in einem Spiel mehrmals erfüllt werden können. (Beispielsweise „Nimm 1 Großes Versteck.“) Wenn eine komplette Reihe Persönlicher Ziele abgestrichen ist, hat der Spieler sich 1 Häkchen für Widerwillige Anerkennung zum Spielende verdient (siehe **Ende eines Kampagnenspiels**).



Diese Seite erklärt völlig neue Merkmale in *KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated*. Sie sollte vollständig gelesen werden.

Spielende und Wertung

Ein Spiel endet, nachdem **alle** Spieler „ausgestempelt“ haben. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu erreichen:

Ein Spieler stempelt freiwillig aus, wenn er **entkommt**. Das ist der Fall, sobald er mit einem Artefakt das Hauptquartier erreicht.

Der Spieler beendet seinen Spielzug wie üblich, aber bevor er die Abenteuerreihe auffüllt, entfernt er seine Spielfigur vom Spielbrett und alle seine KLONG!-Steine aus dem KLONG!-Bereich. Außerdem nimmt er 1 der nahe des Hauptquartiers liegenden Krugmarker. Dieser ist zusätzliche 20 Siegpunkte wert!

Ein Spieler stempelt unfreiwillig aus, wenn er **bewusstlos** wird. Das geschieht, sobald seine Lebensleiste voll belegt ist (wie im Abschnitt **Gesundheit und Schaden** erklärt). Der Spieler legt seine Spielfigur flach auf die Seite.

Falls er dann kein Artefakt hat oder seine Spielfigur noch in der **Gefahrenzone** ist ... schlecht für den Spieler. Anstatt wie unten beschrieben seine Siegpunkte zu zählen, hat er **0 Siegpunkte**. (Es gibt zusätzliche Effekte, wenn die Kampagne gespielt wird, siehe Abschnitt **Ende eines Kampagnenspiels**.)


Gefahrenzone




Nachdem ein Spieler ausgestempelt hat (auf die eine oder die andere Weise), führt er keine regulären Spielzüge mehr aus. Er legt keine KLONG!-Steine mehr in den KLONG!-Bereich. Er ist von Karteneffekten ausgenommen, die sich auf alle Spieler beziehen. Wenn Steine seiner Farbe aus dem Drachenbeutel gezogen werden, erleidet er keinen Schaden. Er zieht weder Karten, noch spielt er welche und führt keine regulären Aktionen mehr aus.


Wenn ein Spieler, der ausgestempelt hat, an der Reihe ist, nimmt er stattdessen alle Steine aus dem KLONG!-Bereich und tut sie in den Drachenbeutel. Er schüttelt den Beutel gut und zieht 4 Steine daraus (bzw. 6 im 2-Personen-Spiel), unabhängig vom aktuellen Feld des Drachen auf der Zornesleiste und möglicher Gefahrenkarten in der Abenteuerreihe. Wie bei einem normalen Drachenangriff wird Schaden verursacht.


Nachdem alle Spieler ausgestempelt haben, zählen alle Spieler, die ein Artefakt haben und nicht in der Gefahrenzone bewusstlos wurden, folgendermaßen ihre Siegpunkte:

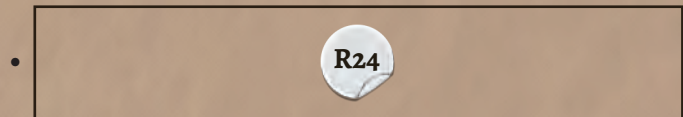
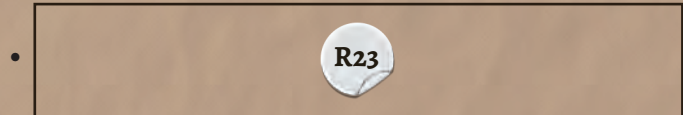
-  Der Wert ihres Artefakts. (Ohne Artefakt kann niemand überhaupt Siegpunkte bekommen!)



-  Siegpunkte von anderen Markern (einschließlich Krugmarker, falls der Spieler das Hauptquartier erreicht hat).


-  Siegpunkte gleich der Menge ihres gesammelten Goldes.

-  Siegpunkte für Karten im eigenen Deck, einschließlich Handkarten und Ablagestapel (der Wert einer Karte steht rechts oben).



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der **Spielsieger** und wird zum **Wertvollsten Mitarbeiter** des Franchise erklärt! (Zumindest bis zum nächsten Spiel.) Im Falle eines Gleichstands für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der das wertvollste Artefakt besitzt.

Wenn die Kampagne gespielt wird, geht es weiter, wie im Abschnitt **Ende eines Kampagnenspiels** auf der nächsten Seite erklärt wird.

 Die **Tiefen** von KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer entsprechen der **Gefahrenzone** in diesem Spiel. Es gibt keinen Schicksalsweg für Spieler, die das Spiel verlassen (entkommen oder bewusstlos); oben wurde beschrieben, wie diese Spieler verfahren. Wenn ein Spieler entkommt, entfernt er alle seine KLONG!-Steine aus dem KLONG!-Bereich.

Ende eines Kampagnenspiels

Bei den meisten Brettspielen wird nach dem Ende einer Partie einfach alles Spielmaterial zurück in die Schachtel gelegt und beim nächsten Mal wieder ausgepackt. Weil **KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated** aber ein Legacyspiel ist, geschieht hier am Spielende mehr, als nur die Siegpunkte zu zählen und den Sieger zu ermitteln.

Bei der Kampagne werden zum Ende jedes Spiels folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt:

1) Einsatzbericht ausfüllen

Die Spieler tragen ihre Ergebnisse in die entsprechende Reihe des Einsatzberichts ein. (Das sind ihre erzielten Siegpunkte, wie im Abschnitt **Spielende und Wertung** erklärt). Falls noch keine Information zu einem Star-Angestellten für dieses Spiel eingetragen wurden, wird der Abschnitt **Epilog** dies erklären, der im nächsten Schritt vorgelesen wird.

Der Einsatzbericht (zusammen mit den persönlichen Häkchen für Widerwillige Anerkennung) wird von der Zentrale begutachtet, wenn zum Ende der Kampagne die Leistung der Spieler beurteilt wird.

2) Aufträge und Epilog vorlesen

Die Spieler prüfen, ob es Aufträge mit Anweisungen für das Spielende gibt, und befolgen diese gegebenenfalls.

Dann wird aus dem *Buch der Geheimnisse* laut der Abschnitt **Epilog** für das Spiel vorgelesen, das gerade beendet wurde (wie im Einsatzbericht angegeben). Vorgegebene Anweisungen werden ausgeführt.

3) Angestelltenbewertung vornehmen

Jeder Spieler markiert den Angestellten-Status auf seiner eigenen Deckbox mit je 1 Häkchen für Widerwillige Anerkennung für jede der folgenden Bedingungen, die er im Spiel erfüllt hat.

- Mehr als 0 Siegpunkte erreicht.
- Spielsieg.
- Eine Reihe Persönlicher Ziele auf der eigenen Deckbox vervollständigt.

R25

Wenn ein Spieler das erste Kästchen eines neuen Abschnitts auf der Leiste abhakt, erhält er einen neuen Angestellten-Status: Kupfer, Silber oder Gold! Er liest den Eintrag aus dem *Buch der Geheimnisse*, der der Nummer entspricht, die er gerade abgehakt hat.

Falls eine Beförderung *während* eines Spiels passiert, muss der Spieler warten, bis der Papierkram erledigt ist. (Er liest erst am Ende des Spiels aus dem *Buch der Geheimnisse* vor - bei der Angestelltenbewertung).



Diese Seite erklärt die Schritte, die zum Ende eines Kampagnenspiels ausgeführt werden. Sie sollte vollständig gelesen werden.

4) Spielmaterial sortieren

Jeder Spieler setzt nun sein Deck zurück. Während des Spiels aus der Abenteuerreihe oder dem Vorrat gekaufte Karten kommen dahin zurück, wo sie herkommen, ebenso alle entsorgten Karten. Anschließend sollte jeder Spieler wieder nur sein ursprüngliches Startdeck mit 10 Karten haben.

R26

Die Spieler behalten keinerlei Marker von einem Spiel zum nächsten. Sämtliches Gold, alle Verstecke und sonstigen Marker werden zum Spielvorrat zurückgelegt, einschließlich solcher, die beiseite oder während des Spiels in die Spielschachtel gelegt wurden.

R27

5) Auf Spielertod prüfen

R28

Falls irgendein Spieler in diesem Spiel 0 Siegpunkte erzielt hat, wird ein X in die Leiste des Dran-Konzerns eingetragen (auf der Rückseite dieses Regelhefts). Auch wenn mehrere Spieler 0 Siegpunkte haben, wird nur 1 X eingetragen.

Nachdem ein X eingetragen wurde, wird **167** aus dem *Buch der Geheimnisse* vorgelesen.



6) Weiterspielen?

Die Spieler können direkt mit dem nächsten Spiel der Kampagne fortfahren. Falls nicht, verstaut jeder sein Startdeck und seine KLONG!-Steine in seiner Deckbox.

Noch in der Auftragsreihe ausliegende Auftragskarten werden mit ins nächste Spiel genommen. Sie werden im ersten Schritt des Spielaufbaus ausgelegt, wie beschrieben. (Wenn das Spiel jetzt erst mal wieder eingepackt wird, werden diese Auftragskarten zu den Vorratskarten gelegt, dann findet man sie beim Spielaufbau schnell wieder.)

Wenn Franchises kollidieren

Im Laufe der Kampagne wird jedes Exemplar von *KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated* einzigartig, je nachdem, wie die Spieler es spielen. Die Entscheidungen der Spieler resultieren in einem andersartigen Spielbrett, einem anderen Mix der Abenteuerkarten und anderen Unterschieden. Die Spieler können ihr Franchise zu einem anderen Exemplar des Spiels mitnehmen, ihr Spielbrett mit einem anderen Satz Abenteuerkarten benutzen, ihr Franchisetableau zusammen mit einem anderen Tresor – was immer sie wollen!

Verschiedene Exemplare von *KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated* zu mischen ist nicht empfehlenswert, solange die Kampagne in beiden Exemplaren nicht abgeschlossen ist, um unliebsame Überraschungen in der Geschichte zu vermeiden. Falls die Spieler aber trotzdem nicht warten können, dürfen sie **nicht das Buch der Geheimnisse benutzen!** Wegpunkte, Aufträge und andere Spielelemente, die mit der sich weiter entwickelnden Geschichte zusammenhängen, werden ignoriert. Außerdem verdienen die Spieler keine Häkchen für Widerwillige Anerkennung, da sie sich außerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs befinden. Sie können später mit ihrem eigenen Exemplar des Spiels den Fortschritt ihrer Kampagne ordnungsgemäß weiterführen.

Ein klassisches Abenteuer

Nachdem die Spieler ihre Kampagne abgeschlossen haben, können sie Teile von *KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated* mit dem Grundspiel *KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer* mischen.

Das endgültig veränderte Legacy-Spielbrett und das Franchisetableau können als Erweiterung für *KLONG!* benutzt werden. Das Spiel wird wie üblich vorbereitet, aber es wird der original *KLONG!*-Verliesstapel verwendet.

Es können auch Abenteuerkarten aus *KLONG! Legacy Acquisitions Incorporated* in den originalen *KLONG!*-Verliesstapel gemischt werden. Dabei muss beachtet werden, dass manche Elemente des Legacyspiels im normalen *KLONG!* nicht vorhanden sind, wie Mystische Früchte, Gruftschrecken oder Dran-Agenten. Wenn mit dem originalen *KLONG!*-Spielbrett gespielt wird, ist es sinnvoll, solche Karten vorher auszuschließen.

Einen Charakter entwickeln

Es können auch *KLONG!*-Charakter-Erweiterungen hinzugefügt werden: Kleine Erweiterungen, die sowohl mit *KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer* als auch mit *KLONG! Legacy: Acquisitions Incorporated* gespielt werden können.

Mit der Erweiterung *Oberes Management* kann auch gerne die dicke Lippe riskiert werden! Damit spielen die Spieler die legendären Abenteuerer Omin Dran, Jim Darkmagic, Viari und Môrgæn – mit einzigartigen Charakter-Startdecks und fantastischen Miniaturen zum Sammeln. (Diese in der Kampagne zu benutzen, kann zu leichten erzählerischen Ungereimtheiten führen. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie ihren Heiler oder Alchemisten.)

Wer lieber auf der Karriereleiter des Konzerns nach oben klettern will, für den bringt die Erweiterung *Das C-Team* Walnut Dankgrass, Rosie Beestinger, K'thriss Drow'b und Donaar Blit'zen auf den Tisch – mit weiteren tollen Miniaturen und Charakterdecks. Sie sind vielleicht nicht aus dem Stoff für die obere Etage gemacht, aber sie werden (wahrscheinlich) gut überleben und falls nicht ... hey, wir haben laufend offene Stellen.



Impressum

Autor

Andy Clautice

Design Direktor

Paul Dennen

Ausführender Produzent

Scott Martins

Illustrationen & Grafische Gestaltung

Clay Brooks, Anika Burrell, Derek Herring,
Raul Ramos, Nate Storm, Alain Viesca

Kartenillustration

Harvey Heinrich, Derek Herring, Kenan Jackson,
Eun Kyung, Samson Ledesma, Han Pyo Lee, Paul Medalla,
Melvin Quito, Raul Ramos, Hyung Sun, Man Suk, Alben Tan

Text

Andy Clautice

Produktion

Evan Lorentz, Tim McKnight

Zusätzliche Spielgestaltung und Entwicklung

Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Kevin Spak

Für Penny Arcade

Zusätzlicher Text

Jerry Holkins

Schachtelillustration

Mike Krahulik

Design Direktor

Francisco Villaseñor

Produktion

Elyssa Grant

Übersetzung:

Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion:

Carsten Reuter, Andreas Luthardt

Besonderer Dank gilt:

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



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.renegadegames.com



www.Schwerkraft-Verlag.de

© 2021 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von Dire Wolf Digital, LLC
Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.
KLONG! © 2018 Dire Wolf Digital, LLC. Alle Rechte vorbehalten.
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.
Jim Darkmagic und Omin Dran Charaktere, © 2010 sind Eigentum von Penny Arcade, Inc., Alle Rechte vorbehalten.
Viari und Mōrgæn Charaktere, © 2013, 2014, lizenziert von Penny Arcade, Inc., Alle Rechte vorbehalten

Schwerkraft-Verlag

Im Heetwinkel 43
46514 Schermbeck
Germany

Übersichtsblatt

Marktgegenstände



Kanu

Der Spieler kann Pfade benutzen, die über Wasser gehen (mit einer blau-weiß gestrichelten Linie markiert).
(Ist außerdem am Spielende 5 SP wert.)



Krone

Ist die angegebene Anzahl SP wert.
(Der Spieler nimmt beim Kauf die wertvollste vorhandene Krone.)

R29

R30

R31

Große Verstecke



Dunkles Drachenei

Marker behalten - er ist am Spielende 3 SP wert. Alle anderen Spieler machen +3 Klong!



Geniestreich

Sofort 3 Karten ziehen, dann den Marker in die Schachtel legen.



Großer Schatz

Dieser Marker ist 5 Gold wert. Er kann bis zum Spielende behalten oder zwischendurch ausgegeben werden.



Großer Heiltrank

Im eigenen Zug benutzen, um 2 Schaden zu heilen.
(Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen.)

R32

Kleine Verstecke



Goldenes Drachenei

Marker behalten - er ist am Spielende 3 SP wert. Der Drache bewegt sich auf der Zornesleiste um 1 Feld weiter.



Heiltrank

Im eigenen Zug benutzen, um 1 Schaden zu heilen.
(Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen.)



Stärketrank

Im eigenen Zug benutzen, um 2 Schwerter zu erhalten.
(Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen.)



Trank der Flinkheit

Im eigenen Zug benutzen, um 1 Stiefel zu erhalten.
(Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen.)



Eine Karte entsorgen

Am Ende des Spielzugs 1 Karte aus dem Ablagestapel oder der Auslage entsorgen. Die Karte und diesen Marker in die Schachtel zurücklegen.



Schatz

Dieser Marker ist 2 Gold wert. Er kann bis zum Spielende behalten oder zwischendurch ausgegeben werden.

R33



Einige Gegenstände und Verstecke sind anders als in KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer. Die Dran-Enterprises-Leiste ist ein neues Spielelement.

DRAN-ENTERPRISES-LEISTE

Acquisitions Incorporated ist die erste Adresse für Abenteuer-zum-Mieten auf diesem Planeten und einigen anderen. Aber es gibt Mitbewerber. Einer, über den man viel hört, ist der Dran-Konzern. Immer wenn das *Buch der Geheimnisse* (oder eine Regel) die Anweisung gibt, in die Dran-Enterprises-Leiste einzutragen, geschieht dies hier unten mit einem X im äußerst linken freien Feld. Wenn das X auf einer Zahl eingetragen wird, wird der entsprechende Eintrag aus dem *Buch der Geheimnisse* vorgelesen.

		17			88			93				148
--	--	----	--	--	----	--	--	----	--	--	--	-----