

KLONG!™

Versunkene Schätze

Du hast nun die Möglichkeit, dein Diebestalent in einer völlig neuen Umgebung unter Beweis zu stellen. Hoffentlich kannst du schwimmen, denn mehrere Räume stehen komplett unter Wasser. Und immer noch gilt es, den zornigen Drachen zu meiden ...

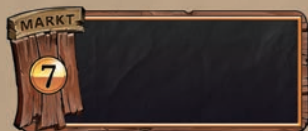
Spielmaterial



1 doppelseitiges Spielbrett



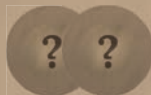
35 Verlieskarten



1 Markttafel



1 Großes Versteck



2 Kleine Verstecke



1 Vorratskarte
Goldfisch



2 Taucherglocken

Spielaufbau

KLONG! - Versunkene Schätze erlaubt den Spielern, dass Spielbrett des Grundspiels gegen ein neues zu tauschen.

Falls das Spielbrett aus *Versunkene Schätze* verwendet wird:

- die 2 **Taucherglocken** kommen zu den anderen Waren auf das Marktfeld.
- die neue **Goldfischkarte** kommt zu den anderen Vorratskarten, neben den Goblin. (Er wird nach dem Kampf nicht abgelegt. Jeder Spieler darf mehrmals gegen den Goldfisch und/oder Goblin kämpfen (auch im selben Spielzug) und bekommt jedes Mal die BELOHNUNG).

Egal welches der Spielbretter verwendet wird:

- das neue **Große Versteck** (Heldentrunk) und die neuen **Kleinen Verstecke** (Stärketrank, Schatz) werden mit den übrigen Verstecken gemischt und auf dem Spielbrett platziert. Das neue Spielbrett aus *Versunkene Schätze* hat zusätzliche Felder für 3 weitere Verstecke. Falls mit dem Spielbrett des Grundspiels gespielt wird, kommen nach dem Verteilen der Verstecke die übrigen Marker unbesehen zurück in die Spielschachtel.
- die **Markttafel** wird neben das Spielbrett gelegt. Sie wird fortan als Marktfeld verwendet. Alle Waren werden zu Spielbeginn hier platziert.
- die 35 neuen **Verlieskarten** werden unter die anderen Verlieskarten zu einem Verliestapel gemischt.

Ansonsten bleiben die Regeln zum Spielaufbau unverändert.

Handwerkszeug



Taucherglocke

Eine neue Ware ist verfügbar – die *Taucherglocke* (eine magie-geschmiedete Taucherausrüstung).

Die *Taucherglocke* kann im Spiel wie jede andere Ware gekauft werden. Sie kostet 7 Gold und ist am Spielende 5 Punkte wert.



Schwimmen

Viele der Räume auf dem neuen Spielbrett stehen unter Wasser.

Falls ein Spieler seinen Zug in einem überfluteten Raum beginnt, muss er auftauchen, um Luft zu schnappen. Dazu betritt er zu irgendeinem Zeitpunkt seines Spielzugs einen Raum, der nicht überflutet ist. Falls das dem Spieler nicht gelingt, nimmt er 1 Schaden ... er erhält jedoch keinen Schaden, falls er eine *Taucherglocke* besitzt. (Falls er keine *Klong!*-Steine übrig hat und Schaden nehmen muss, wird er bewusstlos.)

Die Tunnel zwischen zwei überfluteten Räumen sind mit einem neuen Symbol markiert. Um einen solchen Tunnel zu durchqueren, benötigt ein Spieler 2 Stiefel ODER 1 Stiefel, falls er eine *Taucherglocke* besitzt.



Klong!-Tunnel

Einige Tunnel auf dem neuen Spielbrett haben 1 oder mehrere *Klong!*-Symbole. Wenn ein Spieler einen solchen Tunnel durchquert, macht er entsprechend der Anzahl der gezeigten Symbole *Klong!*. (In *Versunkene Schätze* stellt dies das Planschen dar, das beim Eintauchen ins Wasser entsteht.)

Ein Spieler macht kein *Klong!*, wenn er sich entlang dieser Tunnel teleportiert. Falls ein Spieler keine Steine mehr im eigenen Vorrat hat, kann er den Tunnel ohne Einschränkung durchqueren.



Heldentrunk

Dieses neue Große Versteck kann ein Spieler im eigenen Zug benutzen, um 1 Stiefel und 1 Schwert zu erhalten und zudem 1 Schaden zu heilen. (Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel zurücklegen.)



Schatzräume

Einige Räume auf dem neuen Spielbrett zeigen eine Goldmünze. Beim Betreten, erhält der Spieler die gezeigte Menge an Gold.

Abwerfen

Viele der neuen Karten haben einen Effekt, der sagt „Wenn du diese Karte abwirfst ...“. Ein Spieler löst einen solchen Effekt aus, wenn er es schafft, die Karte während seines Zuges abzuwerfen. Er kann den Effekt NICHT nutzen, wenn er die Karte am Ende seines Zuges von seiner Auslage auf seinen Ablagestapel legt oder sie erstmalig mit Talent kauft.

Beispiel: Ein Spieler spielt die Karte *TASCHENSPIELERTRICK* („Wirf 1 Karte ab, um 2 Karten zu ziehen.“). Er wirft die Karte *GELDBÖRSE* ab („Wenn du diese Karte abwirfst: 5“). Dann zieht er 2 Karten für den *TASCHENSPIELERTRICK* und erhält 5 für die *GELDBÖRSE*.

Abwerfen ist im allgemeinen nicht optional. Ein Spieler kann es aber vermeiden, indem er eine Karte, die zum Abwerfen auffordert, erst nach dem Gebrauch der anderen Karten ausspielt. Allerdings erhält er dann nicht die Vorteile des Abwerfens.

Beispiel: Ein Spieler spielt 4 seiner 5 Handkarten aus. Als letzte Karte spielt er dann die Karte *KLETTERAUSRÜSTUNG* aus („Wirf 1 Karte ab, um + 1“). Er hat keine anderen Karten mehr zum Abwerfen, sodass er nicht + 1 erhält.

Impressum

Spielidee: Paul Dennen

Ausführender Produzent: Scott Martins

Künstlerische Leitung, Grafische Gestaltung: Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Kartenillustration: Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

Produktion: Evan Lorentz

Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung:

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Deutsche Redaktion: Carsten Reuter, Sandra Nowak

Schwerkraft-Verlag, Im Heetwinkel 43, 46514 Schermbeck

Klong! - Versunkene Schätze © 2017 Schwerkraft-Verlag unter Lizenz unter Lizenz von Dire Wolf Digital, Inc.

Klong! - Versunkene Schätze Deutsche Regeln v. 1.0: © 2017 Carsten Reuter

www.direwolfdigital.com

f /direwolfdigital
@direwolfdigital



www.Schwerkraft-Verlag.de