

KLONK! IM! ALL!

EIN DECKBAU-ABENTEUER

Der finstere Lord Eradikus hat gerade erst die ganze Galaxie erobert und ist jetzt mit seinem Flaggschiff (der Eradikus Prime) auf einer Siegestour durch den Sektor. Er herrscht vielleicht mit eiserner Hand, aber seine wertvollsten Artefakte könnten ihm trotzdem durch seine Cyborgkrallen rutschen. Du und deine Diebeskollegen seid dabei, euch auf sein Schiff zu schleichen und euch den Weg in die Kommandozentrale freizuhacken, um Lord Eradikus zu bestehlen.

Auf dem Weg rekrutiert ihr Verbündete und sackt Extrabeute ein. Aber ein falscher Schritt und – Klong! Unvorsichtige Geräusche wecken die Aufmerksamkeit von Lord Eradikus. Sich in seine Kommandozentrale zu hacken und seine Artefakte zu stehlen, macht ihn zorniger. Bleibt zu hoffen, dass deine Freunde lauter sind als du, wenn du es an Bord einer Rettungskapsel schaffen willst, um so deine Haut zu retten.

Spielmaterial



7 Teile des Spielbretts
3 davon doppelseitig



43 Vorratskarten
15 VASR, 15 Mutig vordringen,
12 Speicherkerne, 1 G0B-L1N



4 Startkartenstapel
Jeder enthält 10 Karten:
6 Hack, 2 Stolpern, 1 Zugang, 1 Ducken



1 Missionsstapel
mit 100 Karten



6 Artefakte



11 Große Depots



28 Kleine Depots



120 Klong!-Steine
30 in jeder Spielerfarbe



1 Bossmarker



**24 Bosssteine und
4 Kopfgeldjägersteine**



8 Waren
2 Generalschlüssel, 2 TelePass,
2 Medikit, 2 Schmuggelware



1 Markttafel



5 Energiekristalle



8 Datenmarker
2 in jeder Spielerfarbe



4 Rettungskapseln



44 Credits
30 Credits Wert 1, 10 Credits
Wert 5, 4 Credits Wert 10



**1 Blockade-
marker**



4 Kommandocodemarkers



4 Diebesfiguren



1 Bossbeutel

Spielaufbau

A Die Spieler bauen das Raumschiff zusammen, indem sie die Teile des Spielbretts wie angezeigt auf die Spielfläche legen. Das Spielbrett ist in **Module** unterteilt. Drei von diesen werden in **jedem** Spiel verwendet: Frachtraum, Kommandozentrale und Korridor. Die anderen drei haben die gleiche Form und können mit einer beliebigen Seite nach oben auf eine beliebige der drei freien Positionen gelegt werden.

Für das erste Spiel wird empfohlen, die folgenden drei Teile wie rechts angezeigt anzuordnen:

1. **Hydroponische Gärten**
2. **Planeten-Killer-Kanone**
3. **Krankenstation**

B Jeder Spieler wählt **1 Diebesfigur** sowie **30 Klong!-Steine** und **2 Datenmarker** der gleichen Farbe. Diese legt er als seinen eigenen Vorrat vor sich ab.

Außerdem nimmt jeder Spieler **1 Startkartenstapel** mit den folgenden 10 Karten:

- 6 Hack
- 2 Stolpern
- 1 Zugang
- 1 Ducken

C Die **6 Artefakte** (mit Werten von 5 bis 30) werden aufgedeckt auf die Felder des Kommandozentrale-Moduls gelegt, die mit den entsprechenden Zahlen markiert sind.

Bei weniger als 4 Spielern werden die Artefakte vor dem Verteilen verdeckt gemischt und eine bestimmte Anzahl zufällig in die Schachtel zurückgelegt.

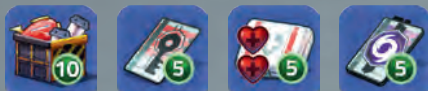
Bei 3 Spielern wird 1 Artefakt zurückgelegt, bei 2 Spielern 2 Artefakte.

D Die **Großen Depots** werden verdeckt gemischt und zufällig 1 auf jedes Feld „Großes Depot“ gelegt.

E Die **Kleinen Depots** werden verdeckt gemischt und zufällig 2 auf jedes Feld „Kleines Depot“ gelegt.

Je nachdem mit welchen Modulen gespielt wird, kann es sein, dass Große und/oder Kleine Depots übrig bleiben. Diese werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

F Die **Markttafel** wird neben das Raumschiff gelegt und je 2 der folgenden Waren daraufgelegt: **Schmuggelware**, **Generalschlüssel**, **Medikit** und **TelePass**.



Bei einem Spiel zu zweit wird nur **1** jeder Ware bereitgelegt.

G Die **4 Rettungskapseln** werden auf die entsprechenden Felder des Frachtraum-Moduls gelegt.

H Die **5 Energiekristalle**, **1 Kommandocodemarker** je Spieler und alle **Credits** (mit den Werten 1, 5 und 10) werden neben das Raumschiff gelegt und bilden dort die Bank.

Die **Zornesleiste** wird wie folgt vorbereitet:

I Die **4 (roten) Kopfgeldjägersteine** werden auf 3 verschiedene Felder der Zornesleiste gelegt: je 1 auf die ersten beiden Felder der roten Zone und 2 auf das Feld der karierten Zone.

J Der **Blockademarker** wird auf das letzte Feld der roten Zone gelegt.

K Der **Bossmarker** wird auf das Feld gestellt, das zur Anzahl der Spieler passt (zum Beispiel das unterste Feld in einem Spiel mit 4 Spielern).

L Die **24 schwarzen Bosssteine** kommen in den **Bossbeutel**, der neben das Raumschiff gelegt wird.

M Die **GØB-L1N-Karte** wird zusammen mit den anderen **Vorratskarten** (VASR, Mutig vordringen, Speicherkern) neben dem Raumschiff in separaten Stapeln bereitgelegt.

N Der **Missionsstapel** wird gemischt und 6 Karten zufällig gezogen. Sie bilden bereitgelegt die **Missionsreihe**.

Karten mit einem **Bossangriffssymbol** am rechten Kartenrand werden ersetzt, bis nur noch Karten ohne das Symbol ausliegen. Die ersetzten Karten werden wieder zurück in den Missionsstapel gemischt.

Neben dem Missionsstapel wird etwas Platz für einen Missionsablagestapel gelassen.



O Alle Spieler stellen ihre Diebesfiguren zunächst auf das Startfeld im Frachtraum-Modul. Dann mischen sie ihre Startkartenstapel und ziehen je 5 Karten auf ihre Hand.

P Der gewiefteste Spieler beginnt das Spiel (oder es wird zufällig jemand ausgewählt) mit seinem Spielzug. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler legt 3 seiner **Klong!-Steine** in den **Klong!-Bereich**. Der zweite Spieler platziert dort 2 seiner **Klong!-Steine**. Der dritte bzw. vierte Spieler (wenn zu dritt oder viert gespielt wird) legen 1 bzw. 0 ihrer **Klong!-Steine** in den **Klong!-Bereich**.

O

B



P

G

E

A

B

C

J

I

K

D

H

F

L

Missions-ablage-stapel

N

M

Row of seven cards: Sicherheitsoffizier, Lichtschwert der Jedi, Assistenzdroide, Exostamper, Sicherheitsoffizier, Kristallläufer.

Row of four cards: VASA, Mutig vordringen, Speicherkern, GR0-L1N.

3



Vom Dieb zum Meisterdieb

Klong! im! All! ist ein Deckbau-Spiel. Jeder Spieler beginnt mit einem identischen eigenen Kartensatz (Deck) und baut diesen während des Spiels mit neuen Karten aus. Da die einzelnen Karten die verschiedensten Effekte haben, unterscheiden sich die Decks (und Strategien) der Spieler im Verlauf des Spiels immer mehr.

Jede neu erhaltene Karte wird offen auf den eigenen Ablagestapel gelegt. Sobald eine Karte gezogen werden muss und der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Mit jedem Mischen werden also die neuen Karten Teil eines größeren und besseren Decks!

Das ist nicht mein erster Einbruch

Wer bereits **Klong! - Ein Deckbau-Abenteuer** gespielt hat (und jetzt seinen ersten Ausflug ins All wagt) denkt vielleicht „Ich kann das.“ Vielleicht stimmt das, aber vor dem Eintauchen in dieses Spiel sollten die Spieler ein paar Unterschiede zwischen **Klong!** und **Klong! im! All!** kennen. Wir empfehlen, besonders die folgenden Punkte zu beachten:

- Die Fraktionen, die auf Seite 5 beschrieben werden.
- Alle Aktionen, die auf Seite 6 aufgeführt sind. Manche funktionieren anders als in **Klong!**, andere sind ganz neu.
- Die neuen Effekte der Zornesleiste, beschrieben auf Seite 8.
- Die Art der Flucht, aufgeführt auf Seite 9.
- Was mit einem Spieler passiert, der entkommt oder bewusstlos wird (ebenfalls auf Seite 9).
- Die Marker auf Seite 12. Manche sind anders, als sie in **Klong!** waren.

Schritt 1: Die Mission

Das Ziel dieses Wettkampfs ist klar: Jeder Dieb begibt sich an Bord von Lord Eradikus Schiff und stiehlt eines seiner Artefakte. Lebendig entkommen ist technisch gesehen nur eine Option, aber weitaus besser als die Alternative.

Es gibt folgende drei Spielziele:

- Sich in den Bordcomputer hacken, um einen zweiteiligen Kommandocode zu erhalten, der es einem erlaubt, das Kommandozentrale-Modul zu betreten.
- Ein Artefakt aus der Kommandozentrale stehlen und dann in den Frachtraum zu einer Rettungskapsel gelangen, um vom Schiff zu entkommen.

Man kann nur 1 Artefakt tragen und sobald es genommen wurde, wird man es nicht mehr los. Also lieber zweimal überlegen!

- Mit dem Artefakt und zusätzlicher Beute mehr Punkte sammeln als die Rivalen und sich so den Titel **Bester Dieb in der Galaxie** sichern!



Dieses Artefakt ist nur wenige Punkte wert, dafür aber leicht zu besorgen. Zusätzliche Beute ist hier wichtig, um nicht den Anschluss zu verlieren!



Dieses Artefakt ist viel mehr Punkte wert, aber der Weg dorthin ist länger und gefährlicher. Nach dem Einsacken hat der sichere Fluchtweg oberste Priorität!

Schritt 2: Der Plan

Lord Eradikus zu bestehen ist mit Sicherheit kein leichter Job. Du musst dich auf seinem Raumschiff zurechtfinden, Feinde besiegen, die sich dir in den Weg stellen, und wertvolle Technologien sammeln.

Ein Spieler beginnt seinen Spielzug mit 5 Karten auf seiner Kartenhand. Diese spielt er in seinem Spielzug ALLE in einer Reihenfolge seiner Wahl.

Ressourcen

Die meisten Karten liefern Ressourcen, von denen es drei Arten gibt:

TALENT – wird benötigt, um neue Karten für das eigene Deck zu erhalten.

SCHWERTER – (natürlich Lichtschwerter) werden benötigt, um Feinde zu bekämpfen, die Lord Eradikus dienen.

STIEFEL – werden benötigt, um sich durch das Raumschiff zu bewegen.

Prinzessin Leier generiert alle drei Arten von Ressourcen!



Fraktionen

Manche Karten haben ein Symbol in der linken oberen Ecke, das sie als Mitglied einer dieser drei Fraktionen ausweist:



Gesetzlose
(18 Karten)



Rebellen
(26 Karten)



Wissenschaft
(11 Karten)

Diese Symbole können auch im Kartentext vorkommen. Um diesen Text zu nutzen, muss eine *andere* Karte dieser Fraktion im gleichen Zug gespielt werden (vor oder nach der Karte, deren Text genutzt werden soll). Der Text kann nur 1 Mal ausgeführt werden, egal wie viele Karten dieser Fraktion ausgespielt werden.

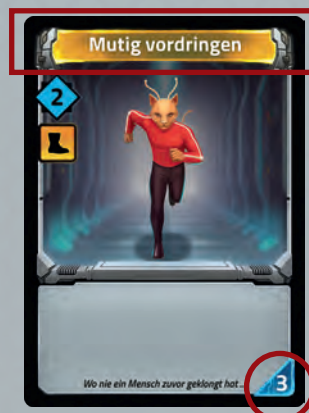
Prinzessin Leier gehört der Fraktion der Rebellen an. Wird sie im gleichen Zug gespielt wie die Phantomagentin, zieht der Spieler 1 Karte.



Es gibt zahlreiche unterschiedliche Aktionen, die ein Spieler in seinem Zug ausführen kann. Viele verlangen Talent, Schwerter oder Stiefel. Jede Aktion kann beliebig oft ausgeführt werden, solange die benötigten Ressourcen verfügbar sind. Aktionen können ausgeführt werden, nachdem alle Karten ausgespielt wurden oder auch zwischen dem Ausspielen von Karten, aber am Ende des Zugs müssen alle Handkarten gespielt worden sein. Die Aktionen werden im Folgenden erklärt.

Neue Karten kaufen

Talent kann eingesetzt werden, um Karten mit einem blauen Banner aus der Missionsreihe (die sich laufend verändert) oder Vorratskarten mit einem gelben Banner (die in jeder Partie dieselben sind) zu kaufen.



Die Talentkosten einer Karte stehen rechts unten. Nach dem Bezahlen der Kosten kommt die Karte auf den Ablagestapel des Spielers und wird so zu einem Teil seines Decks.

Wird eine Karte aus der Missionsreihe gekauft, wird **nicht** sofort eine neue Karte vom Missionsstapel nachgezogen.

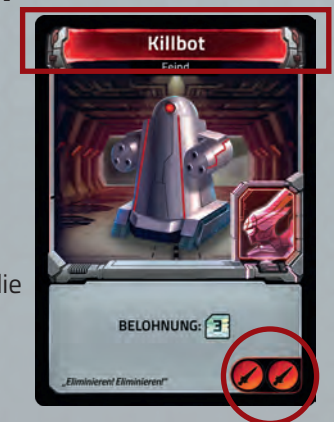
Feinde bekämpfen

Feinde sind Karten mit einem roten Banner. Sie werden mit Schwertern bekämpft, NICHT mit Talent gekauft.

Die Anzahl der benötigten Schwerter, um den Feind zu besiegen, steht rechts unten.

Besiegt ein Spieler einen Feind aus der Missionsreihe, erhält er eine BELOHNUNG entsprechend des Kartentexts. Danach wird die Karte auf den Missionsablagestapel abgelegt (kommt also nicht über den Ablagestapel ins eigene Deck). Wird ein Feind aus der Missionsreihe besiegt, wird **nicht** sofort eine neue Karte vom Missionsstapel nachgezogen.

Ein Spieler kann auch den GØB-L1N („Goblin“) aus dem Vorrat bekämpfen. Er wird nach dem Kampf nicht abgelegt; jeder Spieler darf mehrmals gegen ihn kämpfen (auch im selben Spielzug) und bekommt jedes Mal die BELOHNUNG. (Das gleiche gilt für den Eradibot, sobald der GØB-L1N während des Spiels umgedreht wird.)



Waren auf dem Markt kaufen

Über das ganze Raumschiff verteilt finden sich einige Marktfelder. Ein Spieler kann auf einem Marktfeld beliebig viele Waren kaufen.

Jede Ware kostet 7 Credits. Gekaufte Waren werden in die eigene Auslage gelegt. Jeder Spieler kann *nur 1 Ware jeder Art* kaufen. (Beispiel: Hat ein Spieler bereit ein Medikit, kann er kein weiteres kaufen.)

Die verfügbaren Waren werden auf der Rückseite dieser Anleitung erklärt.



Durch das Raumschiff bewegen



Stiefel ermöglichen die Bewegung durch das Raumschiff. Je Stiefel kann der Spieler über 1 Weg auf ein benachbartes Feld gelangen. Felder in zwei verschiedenen Modulen können trotzdem benachbart sein.

In diesem Beispiel gibt es 3 Felder, zu denen das Feld in der Mitte benachbart ist. 1 Stiefel auszugeben, würde dem Spieler erlauben, ein beliebiges dieser Felder zu betreten.



Manche Wege haben Symbole, für die folgende Regeln gelten:

- **Wege mit Fußabdrücken** benötigen zum Überqueren 2 Stiefel statt 1.
- **Wege mit Feindsymbolen** fügen beim Überqueren Schaden in Höhe der Anzahl der Symbole zu. Jedes eingesetzte Schwert verhindert 1 Schadenspunkt (das Einsetzen von Schwertern ist freiwillig, wenn ein Weg mit Feindsymbol überquert wird; Ausnahme: der Spieler hat keine *Klong*-Steine mehr in seinem Vorrat).
- **Wege mit einem Schloss** können nur von Spielern überquert werden, die die Ware **Generalschlüssel** besitzen.
- **Wege in Pfeilform** können nur in Pfeilrichtung überquert werden – eine entgegengesetzte Bewegung ist (im Normalfall) nicht möglich.



Beim Betreten eines Feldes darf der Spieler 1 der vorhandenen Depots (Kleines oder Großes Depot) nehmen und offen vor sich ablegen. Liegen mehrere Marker auf dem Feld, nimmt er zufällig 1 davon, ohne ihn vorher aufzudecken. Die Depots werden auf der Rückseite dieser Anleitung erklärt.



Betrifft ein Spieler eine Sicherheitsschleuse, muss er anhalten, um zu verhindern, dass er aufgespürt wird. Er kann in diesem Zug keine weiteren Stiefel einsetzen. Er kann sich zwar gegebenenfalls weiter teleportieren (siehe **List und Tücke**, Seite 10), allerdings darf er erst in seinem nächsten Zug wieder Stiefel einsetzen.

Hyperlift oder Telepad benutzen

Der Hyperlift und Telepads sind zwei verschiedene Möglichkeiten, sich schnell durch das Raumschiff zu bewegen.

Der **Hyperlift** besteht aus einer Reihe Felder, die sich durch die Mitte des Schiffs zieht. Befindet sich ein Spieler auf einem Hyperliftfeld, kann er sich entlang des markierten Wegs zu einem beliebigen anderen Hyperliftfeld bewegen. (Hinweis: Manche Hyperliftfelder können blockiert sein; entweder durch ein Schloss (wenn der Spieler keinen Generalschlüssel besitzt) oder durch den wachsenden Zorn von Lord Eradikus (wie in **Schritt 3: Bloß nicht auffallen** beschrieben)).



Telepads sind (anders als der Hyperlift) nicht physikalisch miteinander verbunden; stattdessen übertragen sie Materie, wenn der Spieler einen TelePass besitzt. Befindet sich ein Spieler auf einem Telepadfeld und hat einen TelePass, kann er sich auf ein beliebiges anderes Telepadfeld bewegen.



Die Spieler brauchen keine Stiefel, um den Hyperlift oder Telepads zu nutzen. Allerdings sind sie nach der Benutzung benommen und können erst in ihrem nächsten Zug wieder Stiefel einsetzen. Die Spieler können Hyperlift- und Telepadfelder wie gewohnt mit Stiefeln überqueren, wenn sie den Hyperlift bzw. das Telepad nicht nutzen wollen.

Eine Schnittstelle hacken

Das Kommandozentrale-Modul des Raumschiffs ist durch ein Kraftfeld gesichert. Um an ein Artefakt zu gelangen, müssen sich die Spieler an 2 verschiedenen Stellen in den Bordcomputer hacken, um einen zweiteiligen Kommandocode zu erhalten.

Über das Schiff verstreut befinden sich einige Schnittstellen. Befindet sich ein Spieler auf einem solchen Feld, darf er 1 seiner 2 Datenmarker darauf legen. Er erhält sofort den angegebenen Bonus oder Nachteil. Eine gehackte Schnittstelle kann für den Rest des Spiels von keinem Spieler mehr verwendet werden.



Die Sicherheitsleute reagieren auf Eindringlinge, weshalb diese in Bewegung bleiben müssen. Deswegen muss ein Spieler seinen zweiten Datenmarker auf eine Schnittstelle in einem anderen Modul legen, als seinen ersten.

Sobald der Spieler seinen zweiten Datenmarker auf eine Schnittstelle in einem anderen Modul platziert hat, ist er im Besitz seines Kommandocodes. Er nimmt einen Kommandocodemarker aus der Bank und bewegt den Bossmarker auf der Zornesleiste 1 Feld weiter. Ein Spieler ohne Kommandocode darf unter keinen Umständen das Kommandozentrale-Modul betreten – nicht mit Stiefeln, dem Hyperlift, Telepads oder irgendeiner Fähigkeit einer Karte.

Ein Artefakt stehlen

Hat ein Spieler den Code, kann er das Kommandozentrale-Modul betreten und endlich tun, weshalb er hier ist: ein Artefakt von Lord Eradikus stehlen.

Befindet sich ein Spieler auf einem Feld mit einem Artefaktmarker, kann er ihn aufnehmen und in die eigene Auslage legen. Er darf kein Artefakt aufnehmen, wenn er bereits eins besitzt. (Auch wenn er gerne sein Artefakt gegen ein wertvolleres austauschen würde.)

Wird ein Artefakt aufgenommen, wird der Bossmarker auf der Zornesleiste 1 Feld weiter bewegt.

Daneben können Karten zwei weitere häufige Effekte haben:

Credits erhalten



Erhält ein Spieler Credits (durch eine Karte oder ein Feld), nimmt er sie aus der Bank und legt sie offen vor sich ab. Am Spielende ist jeder Credit 1 Punkt wert. Während des Spiels können Credits anderweitig verwendet werden, zum Beispiel, um Waren auf dem Markt zu kaufen.

Klong!

Manche Karten machen *Klong!* Ist das der Fall, werden genau so viele Steine aus dem eigenen Vorrat in den *Klong!*-Bereich des Spielbretts gelegt.

Es gibt auch richtig gewieftete Karten, die *Klong!* reduzieren. Für jeden negativen *Klong!*-Wert entfernt der Spieler 1 eigenen *Klong!*-Stein aus dem *Klong!*-Bereich. Liegen dort nicht genug *Klong!*-Steine, darf der Spieler im selben Zug entsprechend viele *Klong!*-verursachende Effekte ignorieren. Übrige negative *Klong!*-Werte verfallen am Ende des Zuges. *Klong!*-Steine, die bereits im Bossbeutel sind, können nicht entfernt werden.

Sobald der Spieler alle seine Karten gespielt und seine Ressourcen nach Wunsch eingesetzt hat, endet sein Zug. Er legt nun alle gespielten Karten auf seinen Ablagestapel und zieht 5 neue Karten für seinen nächsten Spielzug. Nicht eingesetztes Talent, Schwerter und Stiefel verfallen am Ende des Zuges, also sollten sie sinnvoll genutzt werden.

Falls es leere Plätze in der Missionsreihe gibt, werden diese jetzt mit Karten vom Missionsstapel aufgefüllt.

Anna (blauer Spieler) spielt in ihrem Zug als erstes alle 5 Karten von ihrer Hand aus:



Das gibt ihr insgesamt 5 Talent, 4 Schwerter und 2 Stiefel für ihren Zug. Sie legt 1 *Klong!*-Stein in den *Klong!*-Bereich für ihr Stolpern.

Dann nutzt sie 1 Stiefel, um sich über einen Weg mit 2 Feinden zu bewegen. Sie nutzt 2 Schwerter, um den Schaden zu verhindern (Sie kann den Schaden nicht mit ihrem Jidu-Infiltrator verhindern, da sie in diesem Zug keine weiterer Rebellenkarte hat.)

Auf ihrem neuen Feld nimmt sie ein Kleines Depot auf und findet einen Marker mit 2 Credits, den sie vor sich ablegt. Dann nutzt Anna ihren letzten Stiefel, um sich ein Feld weiter auf eine Sicherheitsschleuse zu bewegen. Sie beendet ihren Zug auf der Sicherheitsschleuse; sie hätte sich nicht weiter bewegen dürfen, auch nicht mit mehr Stiefeln.

Mit ihren verbleibenden 2 Schwertern bekämpft sie einen Sicherheitsoffizier aus der Missionsreihe. Dadurch erhält sie -2 *Klong!*, wodurch sie den *Klong!*-Stein, den sie für ihr Stolpern in den *Klong!*-Bereich gelegt hat, wieder entfernt (plus 1 *Klong!*-Stein aus einem früheren Spielzug, der dort noch liegt).

Anna nutzt ihre 5 Talent, um den Exterminator aus der Missionsreihe zu kaufen und legt die Karte auf ihren Ablagestapel. (Da sie die Karte gerade erst erhalten hat, erhält sie die Schwerter, die Stiefel und den Karteneffekt noch nicht; erst nachdem sie ihren Ablagestapel gemischt hat, die Karte zieht und ausspielt, wird sie den Karteneffekt des Exterminators nutzen können.)

Nachdem sie alle Karten gespielt und so viele Ressourcen ausgegeben hat, wie sie kann, beendet Anna ihren Zug. Sie legt die gespielten Karten auf ihren Ablagestapel und zieht 5 neue Karten. Dann ersetzt sie die 2 fehlenden Karten der Missionsreihe mit 2 neuen vom Missionsstapel.



Schritt 3: Bloß nicht auffallen

*Lord Eradikus ist nicht der Herrscher der Galaxie geworden, weil er so blöd gucken kann.
Wenn er bemerkt, was ihr an Bord seines Schiffs treibt, wird er euch jagen. Und zwar mit allem, was er hat.*

Am Ende jedes Spielzugs wird die Missionsreihe wieder mit neu gezogenen Karten auf 6 aufgefüllt. Falls dabei Karten mit einem Bossangriffssymbol (siehe rechts) aufgedeckt werden, greift der Boss an! (Aber nur 1 Mal, egal wie viele Bossangriffssymbole aufgedeckt wurden.)

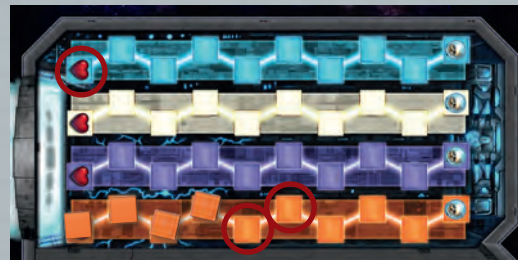
Bei jedem Angriff werden zunächst alle *Klong!*-Steine aus dem *Klong!*-Bereich in den Bossbeutel gelegt. Der Beutel wird geschüttelt und es werden so viele Steine gezogen, wie auf dem Feld der Zornesleiste abgebildet sind, auf dem der Bossmarker steht (sollten nicht ausreichend Steine im Beutel sein, werden so viele wie möglich gezogen). Jeder schwarze Stein wird dauerhaft zur Seite gelegt, aber jeder farbige Stein fügt dem entsprechenden Spieler Schaden zu. (Nicht gezogene Steine bleiben im Beutel – sie können später noch gezogen werden.) Je mehr *Klong!* gemacht wird, umso eher bemerkt Lord Eradikus die Spieler und greift an. Ein niedriger Geräuschpegel ist ein guter Geräuschpegel!



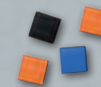
Am Ende von Carstens Spielzug (oranger Spieler) sind nur noch 3 Karten in der Missionsreihe. Es werden 3 Karten vom Missionsstapel aufgedeckt, um die leeren Plätze der Reihe wieder aufzufüllen. Zwei von ihnen zeigen das Bossangriffssymbol und lösen daher 1 Angriff aus.



Alle Steine aus dem Klong!-Bereich kommen in den Bossbeutel. Der Bossmarker steht auf dem siebten Feld der Zornesleiste, sodass 4 Steine aus dem Beutel gezogen werden.



Ein Stein ist schwarz, er kommt beiseite, da er niemanden betrifft. Der zweite ist blau, daher nimmt Anna 1 Schaden. Die letzten beiden sind orange, wodurch Carsten 2 Schaden erhält.



Lord Eradikus wird im Laufe der Partie immer zorniger. Der Bossmarker wird immer dann auf der Zornesleiste 1 Feld weiter bewegt, wenn eines der Folgenden passiert:

- Ein Spieler vervollständigt seinen Kommandocode.
- Ein Artefakt wird aufgenommen.
- Ein Archiv (ein bestimmtes Kleines Depot) wird aufgedeckt.

Dadurch könnten beim nächsten Angriff mehr Steine gezogen werden. Je mehr Steine gezogen werden, umso tödlicher wird der Spielverlauf.

Aber die Gefahr steigert sich noch weiter, je näher der Bossmarker der Spitze der Zornesleiste kommt:



Kopfgeldjäger entsenden. Auf drei der oberen Felder der Zornesleiste befinden sich rote (Kopfgeldjäger-)Steine. Erreicht der Bossmarker ein solches Feld, wird der rote Stein (oder die roten Steine) von dort in den *Klong!*-Bereich gelegt. (Sie kommen während der Durchführung des nächsten Angriffs mit in den Bossbeutel.) Für jeden roten Stein, der während eines Bossangriffs aus dem Beutel gezogen wird, nehmen alle Spieler je 1 Schaden. Aber als wäre das nicht schlimm genug, kommen rote Steine zurück in den *Klong!*-Bereich und beim nächsten Angriff wieder in den Bossbeutel.



Blockade errichten. Erreicht der Bossmarker das letzte Feld der roten Zone der Zornesleiste, wird der Blockademarker von dort auf das entsprechende Feld des Frachtraums gelegt, wodurch er das letzte Feld des Hyperlifts blockiert. Für den Rest des Spiels können die Spieler den Hyperlift weiterhin benutzen, aber nicht mehr, um in den Frachtraum oder aus ihm heraus zu gelangen.




Schritt 4: Die Flucht

Lord Eradikus zu bestehen, ist offensichtlich ein riskantes Unterfangen.

Aber es wird eine großartige Geschichte abgeben, vor allem, wenn du überlebst und sie selbst erzählen kannst.

Die Gesundheit jedes Spielers wird auf der Lebensleiste an der Seite des Spielbretts angezeigt. Nimmt ein Spieler Schaden – und das wird passieren – werden, von links beginnend, die eigenen *Klong!*-Steine auf die Lebensleiste der eigenen Farbe gelegt.

- Verursacht ein Bossangriff den Schaden, werden die Steine verwendet, die aus dem Bossbeutel gezogen wurden.
- Nimmt ein Spieler Schaden, weil er sich ohne Schwert über einen Weg mit Feindsymbol bewegt, werden die Steine direkt aus dem Vorrat des Spielers genommen. (Ein Spieler darf eine solche Aktion nicht ausführen, wenn der Schaden die Lebensleiste vollständig füllen würde!)

 Einige Effekte können Schaden heilen. Beim Heilen wird ein Stein der eigenen Farbe von der Lebensleiste entfernt und in den Vorrat des Spielers zurückgelegt. Dieser kann später wieder verwendet werden, um *Klong!* zu machen.

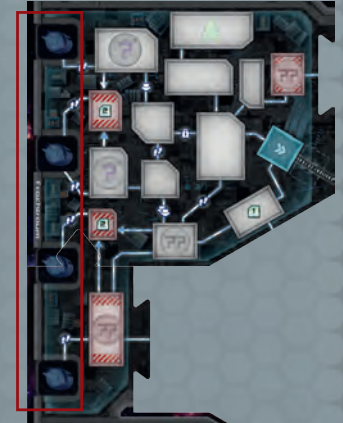
Ist die Lebensleiste vollständig gefüllt, ist der Spieler zunächst bewusstlos. Das Weitere hängt davon ab, wie erfolgreich der Spieler bisher war:

- Hat der Spieler bereits ein Artefakt aufgenommen und es zurück in das Frachtraum-Modul geschafft, wird er von seinen Verbündeten auf ihr Schiff geschleppt. Die bis dahin gesammelten Punkte werden gezählt.
- Hat der Spieler noch kein Artefakt oder hat er es nicht ins Frachtraum-Modul geschafft, kann er nicht gerettet werden. Er verliert den Wettkampf, was aber zu diesem Zeitpunkt seine geringste Sorge ist.



Sobald er ein Artefakt aufgenommen hat, kann sich der Spieler auf den Weg zu einer Rettungskapsel machen (am äußeren Rand des Frachtraums). Erreicht er eine, nimmt er sie vom Spielbrett (zusammen mit seiner Diebesfigur und all seinen *Klong!*-Steinen im *Klong!*-Bereich). Die verbliebenen Diebe müssen ihre eigene Rettungskapsel finden, während der entkommene Spieler seine Freiheit und 20 zusätzliche Punkte genießt!

Zur Erinnerung: Ohne Artefakt ist es nicht möglich, das Raumschiff zu verlassen oder gerettet zu werden!



Schritt 5: Das Ende

Für einen erfolgreichen Raub kommt es auf das Timing an – Lord Eradikus in die Klauen zu fallen, ist weitaus schlimmer, als von den örtlichen Behörden gefasst zu werden. Aber wie in Raubzügen üblich, spricht nichts dagegen, die Rivalen aus der sprichwörtlichen Luftschleuse zu werfen, nachdem die eigene Flucht geglückt ist.

Spieler, die in einer Rettungskapsel entkommen sind oder bewusstlos werden, führen keine normalen Spielzüge mehr aus. Sie legen keine *Klong!*-Steine mehr in den *Klong!*-Bereich. Sie sind von Karteneffekten ausgenommen, die sich auf alle Spieler beziehen. Werden Steine ihrer Farbe aus dem Bossbeutel gezogen, erhalten sie keinen Schaden – ihre Steine werden wie schwarze Steine behandelt und einfach beiseitegelegt.

Stattdessen legt jeder dieser Spieler, wenn er an der Reihe ist, alle Steine aus dem *Klong!*-Bereich in den Bossbeutel. Dann schüttelt er den Beutel und zieht 4 Steine. Dabei wird die Position des Bossmarkers auf der Zornesleiste und Gefahr-Karten in der Missionsreihe ignoriert – es werden immer 4 Steine gezogen. Die Spieler erhalten Schaden wie bei einem normalen Bossangriff.

In einem Spiel zu zweit zieht der Spieler, der entkommen oder bewusstlos geworden ist, 6 Steine aus dem Bossbeutel (statt 4).

Sobald alle Spieler das Raumschiff verlassen haben oder bewusstlos sind, endet das Spiel. Alle Spieler, die eine Rettungskapsel (oder mit einem Artefakt das Frachtraum-Modul) erreicht haben, zählen ihre eigenen Punkte wie folgt zusammen:



Der Wert ihres Artefakts.



Punkte für weitere erhaltene Marker.



Punkte in Höhe der gesammelten Credits.



Punkte für bestimmte Karten im eigenen Deck (Der Wert steht in der rechten oberen Ecke der Karte).

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger und wird zum **Bester Dieb der Galaxie** ernannt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der das wertvollere Artefakt besitzt.

List und Tücke

Hab keine Angst davor, dir neue Tricks anzueignen – einer davon könnte dein Leben retten.

Abwerfen – Einige Karten verlangen, eine Karte abzuwerfen. Ein Spieler kann nur Karten aus der Hand abwerfen, die noch nicht gespielt wurden. Die Karte hat nicht ihren üblichen Effekt, d. h. Abwerfen kann nützlich sein, um Karten loszuwerden, die sonst *Klong!* machen würden. Wenn ein Spieler eine Karte abwerfen muss, um etwas zu erhalten, muss er vorher eine Karte abwerfen können.

Beispiel: LÖWEN-ROBOTER verlangt „Wirf 1 Karte ab, um 1 Karte zu ziehen.“ Wenn ein Spieler keine Karte zum Abwerfen auf der Hand hat, darf er die Karte nicht ziehen.

Alle *Klong!*-Steine aufgebraucht – Sollten alle *Klong!*-Steine des eigenen Vorrats aufgebraucht sein, kann der Spieler nicht mehr gezwungen werden, weitere *Klong!*-Steine abzugeben – Glück gehabt! Er **muss** nun aber Schwert benutzen, um sich über Wege mit Feindsymbolen zu bewegen. (Beides zumindest bis Steine durch Heilung wieder frei werden. Nichts hält ewig.)

Auslage – In einem Zug gespielte Karten werden in der Auslage vor dem Spieler ausgelegt. Dadurch behalten alle die Übersicht über bereits benutzte Karten. Wird der Ablagestapel noch während des laufenden Zugs gemischt, sind diese Karten ausgenommen.

Begegnung – Der Begegnung-Text einer Karte wird nach dem Aufdecken ausgeführt (während die Missionsreihe am Zugende aufgefüllt wird, aber vor dem Bossangriff, der eventuell auch ausgelöst wurde).



Belohnungsfelder – Manche Felder auf dem Spielbrett zeigen Belohnungen wie Credits oder einen Energiekristall. Betritt ein Spieler ein solches Feld, erhält er das Angezeigte.

Energiekristall – Manche Belohnungsfelder auf dem Spielbrett geben den Spielern Energiekristalle. Diese sind eine limitierte Komponente. Manche Karten geben einen Bonus, wenn der Spieler einen Energiekristall hat (ähnlich wie die Fraktionen). Der Spieler erhält den Bonus nur ein Mal, egal wie viele Energiekristalle er hat.



Entsorgen – Einige Karten und Effekte führen dazu, Karten zu entsorgen. Dies entfernt die ausgewählte Karte aus dem Deck, was nützlich ist, um die schwächeren Startkarten loszuwerden. Die zu entsorgende Karte wird aus dem angegebenen Ort (meist dem eigenen Ablagestapel oder der eigenen Auslage) ausgewählt und am Ende des Zugs zurück in die Schachtel gelegt.

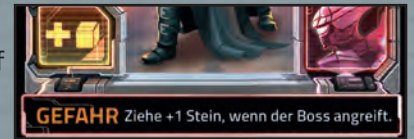
Erhält ein Spieler einen Bonus „wenn er in diesem Zug mindestens 1 Karte entsorgt“, erhält er diesen nur ein Mal je Zug. Er kann auch so eine Karte selbst entsorgen, um ihren Bonus zu erhalten.

Beispiel: KONTOHACK besagt: „Wenn du in diesem Zug mindestens 1 Karte entsorgst: + [Icon].“ Ein Spieler kann nicht mehr als 2 Credits je Zug durch diesen Effekt erhalten, egal wie viele Karten er entsorgt. Er kann den Kontohack selbst auswählen, wenn er entsorgen darf, um die 2 Credits zu bekommen.

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



Gefahr – Für jede Gefahr-Karte in der Missionsreihe wird bei einem Bossangriff 1 zusätzlicher Stein aus dem Bossbeutel gezogen.



Kartenfolge – Einige Karten haben Effekte, die von Dingen abhängig sind, die ein Spieler besitzt bzw. was im Zug gemacht wurde. Die Effekte hängen nicht von der Reihenfolge der ausgespielten Karten ab.

Beispiele: AFFENBOT 30000 gibt vor „+3 Klong! Ziehe 3 Karten.“ und gibt einen Bonus, wenn der Spieler mindestens 1 Karte der Wissenschaftsfraktion in seiner Auslage hat: „-3 Klong!“ Hat ein Spieler keine Wissenschaftskarte, wenn er den AFFENBOT 30000 spielt, aber später im selben Zug eine zieht, erhält er die „-3 Klong!“ trotzdem, sobald er diese Wissenschaftskarte spielt.

WELTRAUMSTINKTIER liefert 2 Talent und besagt: „Wenn sich mindestens 1 Gefangener in deiner Auslage oder deinem Ablagestapel befindet: [Icon].“ Wenn er gespielt wird und seine 2 Talent dazu genutzt werden, einen Gefangenen aus der Missionsreihe zu kaufen (und ihn auf den eigenen Ablagestapel zu legen), erhält der Spieler die 3 Credits trotzdem.

Leerer Missionsstapel – Sollte der Missionsstapel aufgebraucht sein, sodass die Spieler die 6 Plätze der Missionsreihe am Ende einer Runde nicht auffüllen können, werden alle Spieler, die sich noch im Raumschiff befinden, sofort bewusstlos und das Spiel endet.

Limitierte Komponenten – Die meisten Komponenten dieses Spiels sind limitiert. Das betrifft vor allem Energiekristalle, Waren vom Markt und die Vorratskarten (Mutig vordringen, VASR und Speicherkern). Die einzige nicht limitierte Komponente sind Credits. Sollten davon mehr benötigt werden, als vorhanden sind, kann beliebiger Ersatz genommen werden.

Teleporter – Bestimmte Karten erlauben den Spielern, sich auf ein benachbartes Feld zu teleportieren. Sie brauchen dafür keine Stiefel und müssen keine Feinde zwischen den beiden Feldern bekämpfen. Auch Schlösser auf Wegen werden ignoriert und Wege in Pfeilform können verkehrt herum überquert werden. Die Spieler können nicht von einem Hyperliftfeld zu einem anderen teleportieren; diese gelten nicht als benachbart.

Anders als Telepads oder der Hyperlift, machen Teleporter die Spieler nicht benommen – sie können sich nach dem Teleportieren weiter bewegen. Zur Erinnerung: Sobald ein Spieler eine Sicherheitsschleuse *betreten* hat (egal wie), kann er für den Rest seines Zuges keine Stiefel mehr verwenden.

Ziehe X Karten – Wenn eine Karte den Spieler anweist, Karten zu ziehen, zieht der Spieler diese vom eigenen Nachziehstapel – nicht vom Missionsstapel. Die so gezogenen Karten müssen ebenfalls noch im selben Zug ausgespielt werden.



Auf der Flucht vor Lord Eradikus?

Es gibt einen Ort, an dem selbst der fieseste Cyborg der Galaxie euch sicher nicht suchen wird. Denn wer wagt sich schon freiwillig in das Verlies eines zornigen Drachen? Na ja... ihr natürlich.

Einen echten Meisterdieb hält bekanntlich nichts auf und wenn sich die Chance bietet, Lord Eradikus zu entkommen und gleichzeitig wertvolle Beute zu machen, muss man einfach zuschlagen.

Aber Vorsichtig! Neben wütenden Drachen warten noch zahlreiche andere Gefahren auf euch: Lebende Türen, übel gelaunte Orkschläger, seltsame Wasserwesen, gruselige Goldfische, Steinerne Affen und oh je ... war das da vorne etwa eine Mumie?!

Klong! Grundspiel - Das Fantasy-Deckbau-Abenteuer für 2-4 Spieler.
Klong! Versunkene Schätze - Diese Erweiterung raubt dir den Atem.
Klong! Der Fluch der Mumie - Als wenn der Drache nicht genug wäre.

Impressum

Spielidee: Paul Dennen

Ausführender Produzent: Scott Martins

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

Kartenillustrationen: Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Produktion: Evan Lorentz, Tim McKnight

Mitarbeitende Spielautoren: Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Ergänzende Spielentwicklung: Matt Nass

Übersetzung: Lisette Bremer

Deutsche Redaktion: Sandra Nowak, Carsten Reuter

Schwerkraft-Verlag

Am Alten Backhaus 50, 46145 Oberhausen

© Copyright 2017 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

Klong! im! All! Deutsche Regeln v. 1.0: © 2018 Carsten Reuter



www.Schwerkraft-Verlag.de
www.renegadegamestudios.com
www.direwolfdigital.com

Übersichtsblatt

Große Depots



Mega-Gesundheitsschub

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



Großer Creditschub

Zählt als 5 Credits. Kann bis Spielende aufgehoben oder zwischendurch ausgegeben werden.



Geniestreich

Der Spieler zieht sofort 3 Karten von seinem Stapel auf seine Hand (Danach in die Schachtel legen).



Deckpläne

Marker behalten – ist bei Spielende 7 Punkte wert.
Zählt nicht als Artefakt.



Der Sechste Kristall

Marker behalten. Zählt als Energiekristall. Ist bei Spielende 3 Punkte je eigener Energiekristall wert (auch für diesen Marker selbst).



Schallgranate

Alle anderen Spieler machen sofort +3 Klong!
(Danach in die Schachtel legen).

Waren



Generalschlüssel

Erlaubt die Überquerung eines Wegs mit Schloss.
Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.



TelePass

Erlaubt die Nutzung von Telepads.
Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.



Medikit

Heilt beim Kauf sofort 2 Schaden.
Ist außerdem bei Spielende 5 Punkte wert.



Schmuggelware

Erlaubt die Aktivierung von Karteneffekten, die den Besitz von Schmuggelware voraussetzen. Ist außerdem bei Spielende 10 Punkte wert.

Kleine Depots



Gesundheitsschub

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



Geschwindigkeitsschub

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



Stärkeschub

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



Creditschub

Zählt als 2 Credits. Kann bis Spielende aufgehoben oder zwischendurch ausgegeben werden.



MultiPass

Im eigenen Zug benutzen, um in diesem Zug alle Kartentexte zu nutzen, die eine Fraktion verlangen – Gesetzlose, Rebellen und Wissenschaft. (Hilft nicht bei Texten, die den Besitz eines Energiekristalls oder von Schmuggelware voraussetzen.)
(Bis zur Benutzung behalten, danach in die Schachtel legen).



Verdampfer

Am Zugende kann eine Karte aus dem eigenen Ablagestapel oder der eigenen Auslage entsorgt werden.
(Die Karte und diesen Marker in die Schachtel legen).



Archiv

Ist bei Spielende 3 Punkte wert. Der Bossmarker wird sofort und einmalig auf der Zornesleiste 1 Feld weiter bewegt.
(Lord Eradikus mag es gar nicht, wenn man sein Tagebuch liest.)