

KLONG!™

KATAKOMBEN

Lasst das Spielbrett hinter euch mit KLONG! - Katakomben, einem eigenständigen Deckbau-Abenteuer!

Die Katakomben des Skelettdrakens Umbrok Vessna sind geheimnisvoll und gefährlich. Portale transportieren euch durch die Tiefen des Verlieses. Tunnelschreine bieten unerschrockenen Entdeckern große Reichtümer. Gefangene zählen auf euch, um befreit zu werden. Geister können euch bis zum Tode heimsuchen, wenn sie erst einmal geweckt sind.

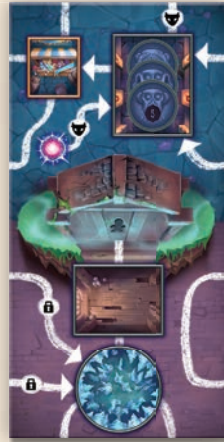
Jede Reise in die Katakomben ist einzigartig durch das Auslegen von Plättchen, um das Verlies zu erstellen. Man kann nur mit diesem ganz neuen Deck Verlieskarten spielen oder auch Karten aus vorherigen KLONG!-Erweiterungen hinzufügen.

Findet euer Glück (und entkommt dem Drachen!) in KLONG! Katakomben.

Spielmaterial



1 Klong!-Tableau



1 doppelseitiges
Startplättchen



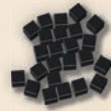
28 quadratische Plättchen
22 in den Tiefen,
6 in Sicherheit



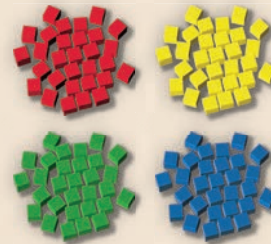
1 Drachenfigur



1 Drachenbeutel



24 Drachensteine



120 Klong! -Steine
30 je Spielerfarbe



4 Spielerfiguren



5 Geistersteine



Vorratskarten

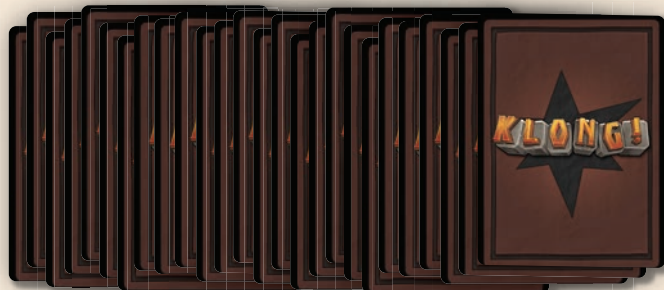
15 Söldner, 15 Erkunden,
12 Zauberbuch, 1 Goblin



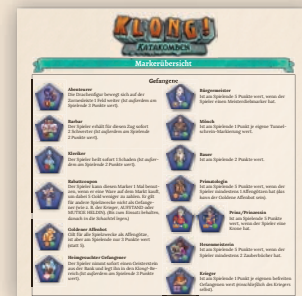
4 Startdecks mit je 10 Karten

Jeder enthält:

6 Plündern, 2 Stolpern, 1 Umgehen, 1 Ducken



Verliesstapel
100 Karten



Markerübersicht
Regelbeiblatt



1 Markttafel



7 Artefakte



11 Große Verstecke



20 Kleine Verstecke



2 Rucksäcke



2 Blutamulette



3 Diebesausrüstungen



3 Kronen



20 Gefangene



3 Affengötzen



4 Meisterdiebmarker



Gold



24 Dietriche

Die Katakomben betreten

KLONG! - Katakomben baut auf dem Spiel **KLONG! - Ein Deckbau-Abenteuer** auf, ist aber ein völlig eigenständiges Spiel. Diese Regeln erklären alles, was die Spieler wissen müssen, um das Spiel zu spielen.

KLONG! - Katakomben ist ein Deckbau-Spiel. Alle Spieler fangen mit ihrem eigenen kleinen Deck aus gleichen Karten an, fügen aber in ihren Spielzügen weitere, unterschiedliche Karten hinzu. Da die Karten für viele verschiedene Dinge genutzt werden, entwickeln sich die Decks der Spieler (und ihre Strategie) im Laufe des Spiels auf ganz unterschiedliche Weise. Das eigene Deck (und die eigene Strategie) möglichst effektiv zu nutzen, ist der Schlüssel zum Erfolg.

Es gibt die folgenden 2 Spielziele:

- Einen **Artefaktmarker finden** und dem Drachen entkommen, indem man erfolgreich an den **Startpunkt zurückkehrt**, zur Gruft oberhalb des Verlieses.
- Mit dem Artefakt und zusätzlicher Beute mehr **Punkte** sammeln als die Rivalen und sich den Titel Meisterdieb des Königreichs sichern!



Wer schon das ursprüngliche **KLONG!** gespielt hat, sollte in dieser Regel auf dieses Symbol achten. Damit sind die hauptsächlichen Abweichungen vom Grundspiel gekennzeichnet.

A Das **Klong!-Tableau** wird an eine Seite der Spielfläche gelegt.

Die **Drachenfigur** wird auf die Zornesleiste des **Klong!-Tableaus** gestellt, und zwar auf das Feld, das die aktuelle Spieleranzahl zeigt.



B Die 28 **quadratischen Plättchen** werden nach ihrer Rückseite in 2 Stapel sortiert.

Die 22 **Tiefenplättchen** (blau) werden gemischt und als Bank neben dem **Klong!-Tableau** verdeckt gestapelt.

Die 6 übrigen quadratischen Plättchen (violett) werden gemischt. Davon werden 2 zufällig gezogene unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt (sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht). Die 4 restlichen Plättchen werden verdeckt auf den Stapel der Tiefenplättchen gelegt.



C Folgendes wird in die Bank gelegt:

Das **Gold** (mit den Werten 1, 5 und 10) und die **Dietriche**. Beides ist nicht limitiert; falls etwas nicht mehr vorhanden ist und mehr gebraucht wird, kann beliebiger geeigneter Ersatz genommen werden.

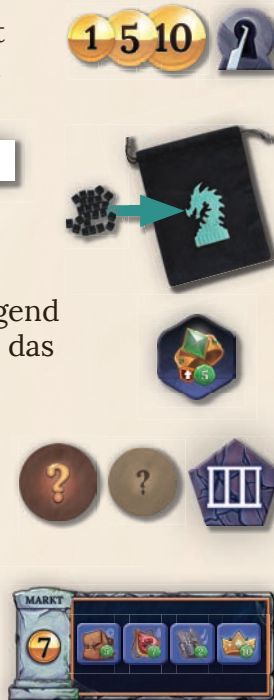
Die 5 weißen **Geistersteine**.

Der **Drachenbeutel** mit den 24 schwarzen **Drachensteinen** darin.

Die 7 **Artefakte** werden nach Wert offen und absteigend gestapelt. Das 5-Punkte-Artefakt liegt zuoberst und das 20-Punkte-Artefakt zuunterst.

Die **Großen Verstecke**, **Kleinen Verstecke** und **Gefangenen** werden separat gemischt und verdeckt bereitgelegt.

Das **Markttableau** wird in die Bank gelegt und folgende Marker werden darauf gestapelt: 2 Rucksäcke, 2 Blutamulette, 3 Diebesausrüstungen und 3 Kronen (aufsteigend nach Wert, die 10 Punkte-Krone zuoberst und die 8-Punkte-Krone zuunterst).



D Das **Startplättchen** wird mit beliebiger Seite nach oben in die Mitte der Spielfläche gelegt. Ringsherum sollte genügend Platz für die weiteren Plättchen sein, die im Laufe des Spiels hinzukommen.

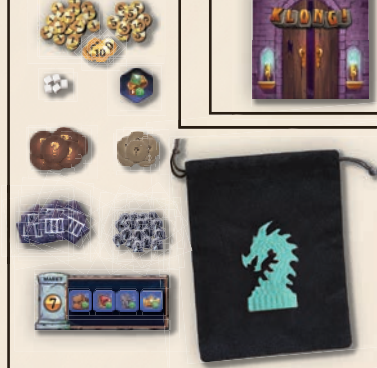
Die 3 **Affengötzen** werden auf den **Affenschrein** gelegt.

1 **Meisterdiebmarker** je Spieler wird neben die **Gruft** gelegt (übrige kommen zurück in die Spielschachtel).



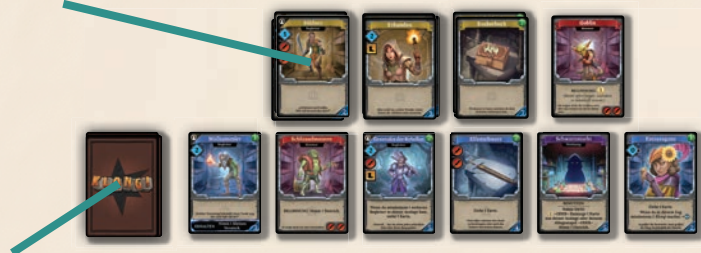
C

B



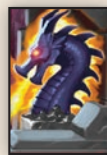
E Folgende **Karten** werden an einer Seite der Spielfläche vorbereitet, mit Abstand zum **Klong!-Tableau** und zum Startplättchen.

Der **Vorrat** wird gebildet: Die Goblkarte und 3 Kartenstapel - je 1 Stapel Söldner, Erkunden und Zauberbuch.



Der **Verliesstapel** wird gemischt. Davon werden 6 Karten gezogen und offen daneben als **Verliesreihe** ausgelegt.

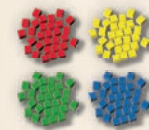
Karten mit dem **Drachenangriffssymbol** am rechten Kartenrand werden ersetzt, bis nur noch Karten ohne dieses Symbol ausliegen. Die ersetzten Karten werden wieder in den Verliesstapel eingemischt.



Schließlich wird der Verliesstapel neben die Verliesreihe gelegt. Neben dem Verliesstapel wird etwas Platz für den Verliesablagestapel freigelassen, der im Laufe des Spiels entsteht.

F Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe**.

Jeder Spieler nimmt 30 **Klong!-Steine** seiner Farbe und legt sie als persönlichen Vorrat vor sich.



Jeder Spieler stellt die **Figur** seiner Farbe auf die Gruft des Startplättchens (außerhalb des Verlieses).



G Jeder Spieler legt Folgendes in seinen persönlichen Vorrat:

3 **Dietriche** (aus der Bank).



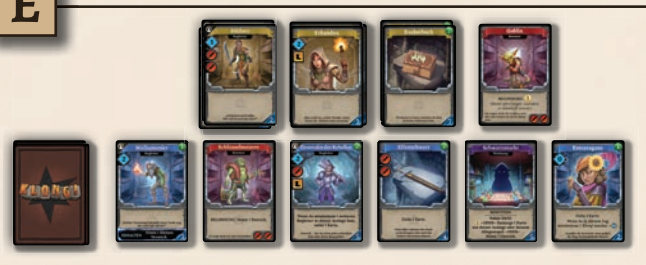
Ein **Deck** mit diesen 10 Karten:

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



Jeder Spieler mischt sein Startdeck zu einem verdeckten Nachziehstapel und zieht 5 Karten davon.

E



F, G

Jeder Spieler hat seinen persönlichen Vorrat vor sich liegen, mit ähnlichen Komponenten.



F



D

H Der gewiefteste (oder ein zufällig ausgewählter) Spieler beginnt das Spiel. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler legt 3 seiner **Klong!-Steine** in den **Klong!-Bereich** des **Klong!-Tableaus**. Der zweite Spieler legt 2 **Klong!-Steine** dorthin. Der dritte bzw. vierte Spieler (falls beteiligt) legt 1 bzw. 0 seiner **Klong!-Steine** dorthin.



Beim Spelaufbau wird das vorgegebene Spielbrett von **KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer** durch Plättchen und ein **KLONG!-Tableau** ersetzt, wie unter A, B und D beschrieben. Es gibt Unterschiede beim Aufbau der Marker unter C (besonders für Artefakte und Verstecke). Es muss darauf geachtet werden, dass jeder Spieler 3 Dietriche hat, wie unter G beschrieben.

Ein Spielzug

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

Die meisten Karten produzieren Ressourcen, die für Aktionen benötigt werden. Während seines Spielzugs kann der Spieler mehrere Aktionen ausführen; diese werden auf den nächsten 2 Seiten 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 er seine Karten ausspielt, falls er das möchte.

Die meisten Karten produzieren eine oder mehrere der folgenden Ressourcen:



TALENT: wird für die Aktion *Eine Karte erhalten und Werkzeug benutzen* gebraucht.



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



STIEFEL: werden für die Aktion *Bewegung* benutzt.

Talent, Schwerter und Stiefel addieren sich, wenn die Karten gespielt werden. Der Spieler kann also 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, Schwerter und Stiefel verfallen am Ende des Spielzugs, also sollte man sie möglichst effektiv nutzen!

Karten bescheren oft auch Gold, *Klong!* oder lassen den Spieler Karten ziehen:



GOLD: Erhält ein Spieler Gold, nimmt er es aus der Bank und legt es in seinen persönlichen Vorrat. Am Spielende ist jedes Gold 1 Punkt wert, aber es wird auch während des Spiels benutzt (z. B. für die Aktion *Auf dem Markt kaufen*).

KLONG! Immer wenn ein Spieler *Klong!* macht (z. B. „+1 Klong!“), legt er die entsprechende Anzahl Steine aus seinem persönlichen Vorrat in den *Klong!*-Bereich des *Klong!*-Tableaus. (Das entfällt, falls der Vorrat des Spielers leer ist.) Es ist auch möglich, *Klong!*-Steine zu entfernen. Für jeden negativen *Klong!*, den ein Spieler erhält, entfernt er 1 seiner *Klong!*-Steine 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 1 oder mehrere Karten ziehen soll, zieht er diese vom eigenen Nachziehstapel (nicht vom Verliesstapel). Wenn eine Karte gezogen werden muss und der Nachziehstapel des Spielers leer ist, mischt er seinen Ablagestapel (ohne die aktuell in seiner Auslage liegenden Karten hinzuzufügen), um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Einige Karten haben Effekte, die von Dingen abhängig sind, die ein Spieler besitzt bzw. was er im Spielzug gemacht hat. Die Effekte hängen nicht von der Reihenfolge der ausgespielten Karten ab.

Beispiel GENERALIN DER REBELLEN: „Wenn sich mindestens 1 weiterer Begleiter in deiner Auslage befindet, ziehe 1 Karte.“ Die Karte wird gezogen, ganz gleich ob der weitere Begleiter vor oder nach der GENERALIN DER REBELLEN gespielt wird.

LAUERN besagt: „Wenn du in einer Kristallhöhle bist: -2 Klong!“ Wenn der Spieler eine Kristallhöhle betritt, nachdem er LAUERN gespielt hat, macht er trotzdem -2 Klong!

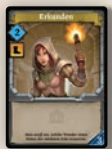
LAUTE besagt (u. a.): „Je Klong!, das du in diesem Zug machst: 1.“ Der Spieler erhält das Gold für jedes Klong!, das er vor oder nach dem Spielen der LAUTE macht, auch wenn er im selben Zug negatives Klong! macht, welches eines seiner Klong! aufhebt.

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** auf S. 12.)

Eine Karte erhalten

Mit Talent können Karten mit blauem Banner aus der Verliesreihe erhalten 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 Verliesreihe genommene Karte **wird nicht sofort** durch eine neue vom Verliesstapel **ersetzt**.



Mit Talent können auch Karten mit gelbem Banner aus der Vorratsreihe erhalten werden. Diese Karten sind in jedem Spiel gleich. Ihre Anzahl ist limitiert und sie können vollständig ausgegangen sein, falls die Spieler alle Karten aus dem Vorrat genommen haben.

Monster bekämpfen

Monster sind Karten in der Verliesreihe 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 Verliesreihe besiegt, erhält er Spieler die BELOHNUNG entsprechend des Kartentexts. Anschließend wird die Karte auf dem Verliesablagestapel abgelegt (nicht auf dem eigenen). Die Karte **wird nicht sofort** durch eine neue vom Verliesstapel **ersetzt**.



Man kann auch den Goblin aus dem 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.



Dietriche werden benutzt, um sich über Schlosssymbole zu bewegen. (Auf dem Markt ist kein Generalschlüssel zu kaufen.)

Bewegung



Stiefel ermöglichen die Bewegung durch die Tunnel des Verlieses von Raum zu Raum. (Viele Räume haben besondere Eigenschaften, siehe **Plättcheneigenschaften** auf S. 10 und 11.)

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

- Wenn ein Tunnel zum Rand eines Plättchens führt und es dort kein angrenzendes Plättchen gibt, entdeckt der Spieler, was es dort gibt. (Siehe **Ein neues Plättchen entdecken** auf S. 9.)
- Ein Tunnel mit Fußabdrücken benötigt 2 Stiefel statt einem. 
- Ein Tunnel mit Monstersymbolen fügt dem Spieler bei der Bewegung dadurch je Symbol 1 Schaden zu. (Siehe **Gesundheit und Schaden** auf S. 12.) Jedes eingesetzte Schwert verhindert einen Schadenspunkt. Schwerter *müssen nicht* eingesetzt werden, um durch Tunnel mit Monstersymbolen zu laufen. 
- Tunnel mit einem Schlosssymbol können nur benutzt werden, wenn der Spieler einen Dietrich aus seinem persönlichen Vorrat benutzt und auf das Schlosssymbol des Tunnels legt. Dieser Tunnel ist nun dauerhaft „offen“ und alle Spieler können ihn für den Rest des Spiels benutzen. In den seltenen Fällen, in denen ein Tunnel 2 Schlosssymbole aufweist (auf 2 verschiedenen Plättchen), muss auf jedes Symbol ein Dietrich gelegt werden. 
- Ein „Einbahn-Tunnel“ ist als Pfeil dargestellt und kann nur in Pfeilrichtung benutzt werden. Die Bewegung in entgegengesetzte Richtung ist normalerweise nicht möglich.

Werkzeug benutzen

Mit Talent werden auch Werkzeuge benutzt - das sind Karten in der Verliesreihe mit einem violetten Banner. Der Spieler zahlt die Talentkosten, die rechts unten, auf der Karte angegeben sind. Dann **befolgt der Spieler sofort den auf der Karte unter BENUTZEN genannten Text**. Anschließend wird die Karte auf dem Verliesablagestapel abgelegt (nicht auf dem eigenen). Die Karte **wird nicht sofort** durch eine neue vom Verliesstapel **ersetzt**.



Auf dem Markt kaufen

Wenn ein Spieler in einem Marktraum ist, kann er einen Marker von der Markttafel in der Bank kaufen.



In jedem Marktraum sind alle Gegenstände für je 7 Gold zu kaufen (die der Spieler an die Bank zahlt). Jeder gekaufte Gegenstand wird in den persönlichen Vorrat gelegt. Wie alle anderen Aktionen kann auch die Aktion *Auf dem Markt kaufen* mehrmals in demselben Spielzug ausgeführt werden. Jeder Spieler darf auch mehrere desselben Gegenstands kaufen (im selben Spielzug oder in verschiedenen).



Die auf dem Markt erhältlichen Gegenstände sind in der **Markerübersicht** auf dem Beiblatt erklärt.

Ein Artefakt nehmen



Wenn ein Spieler in einem Raum mit einem Artefaktmarker ist, kann er ihn aufnehmen und in seinen persönlichen Vorrat legen. Ein Artefakt muss nicht unbedingt sofort genommen werden, sobald man den Raum betritt.

Wenn man schon ein Artefakt besitzt, darf man kein weiteres aufnehmen. Ein genommenes Artefakt wird man nicht mehr los. Also lieber zweimal überlegen! Man darf ein Artefakt liegen lassen, um woanders ein wertvolleres zu erbeuten.

Wenn ein Artefakt aufgenommen wird, bewegt sich die Drachenfigur auf der Zornesleiste ein Feld weiter nach oben. Sobald ein Spieler ein Artefakt hat, sollte er sich beeilen, zur Gruft auf dem Startplättchen zurückzukehren.



Eine Truhe, Bibliothek oder Gefängnis knacken

Viele Räume im Verlies weisen als Zusatz eine Truhe, Bibliothek oder ein Gefängnis auf. Wer in solch einem Raum ist, kann einen Dietrich benutzen, um diesen verschlossenen Zusatz zu knacken: Er nimmt einen Dietrich aus seinem persönlichen Vorrat und legt ihn auf den Zusatz des Plättchens. Dieser Zusatz kann im weiteren Spielverlauf nicht erneut geknackt werden.



Truhe - Der Spieler nimmt 1 zufälliges Großes Versteck aus der Bank und deckt es auf. Die Effekte der Großen Verstecke sind in der Markerübersicht auf dem Beiblatt erklärt. Ein Dietrich kann nicht für eine Truhe benutzt werden, wenn es keine Großen Verstecke mehr in der Bank gibt.



Bibliothek - Der Spieler erhält sofort 1 Zauberbuch aus dem Vorrat und legt es auf seinen Ablagestapel (ohne Talent zu zahlen). Ein Dietrich kann nicht für ein Zauberbuch benutzt werden, wenn es keine Zauberbücher mehr im Vorrat gibt.



Gefängnis - Der Spieler befreit sofort 2 Gefangene. Er nimmt 2 Gefangenenmarker aus der Bank und legt sie offen in seinen persönlichen Vorrat. Die Effekte der verschiedenen Gefangenenmarker sind in der Markerübersicht auf dem Beiblatt erklärt. Der Spieler behält sie bis zum Spielende für die Wertung. Ein Dietrich kann nicht für ein Gefängnis benutzt werden, wenn es keine Gefangenen mehr in der Bank gibt (aber ein Dietrich kann benutzt werden, um den letzten Gefangenen zu befreien, falls es nur noch einen gibt).



Ein Artefakt nehmen ist eine Aktion, die man jederzeit während des eigenen Spielzugs ausführen kann - man muss ein Artefakt nicht sofort nehmen, wenn man den Raum betritt (wie in der ersten Version von KLONG!). Die Aktion *Eine Truhe, Bibliothek oder Gefängnis knacken* ist eine neue Aktion in diesem Spiel.

Ein neues Plättchen entdecken

Jedes Spiel KLONG! - Katakomben beginnt mit nur einem Plättchen, aber das Verlies dehnt sich auf andere Plättchen aus, wenn die Spieler sich bewegen. Wenn ein Tunnel zum Rand eines Plättchens führt und dort kein Plättchen angrenzt, entdeckt der Spieler, der sich durch diesen Tunnel bewegt, was es dort gibt. Er nimmt das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel aus der Bank, deckt es auf und legt es neben das Plättchen, das er durch den Tunnel verlässt.

Jedes neue Plättchen muss auf einen leeren Platz gelegt werden. Plättchen werden nie aufeinander gelegt. Bevor er es anlegt, darf der Spieler es in eine Richtung seiner Wahl rotieren.

Ein Plättchen muss immer mit *voller Länge* an die Kante mindestens eines anderen Plättchens gelegt werden (außer beim Anlegen an die langen Seiten des Startplättchens - dort berührt das neue Plättchen immer nur entweder die untere oder obere Hälfte).



Ein neues Plättchen vervollständigt den Tunnel, durch den der Spieler das vorherige Plättchen verlassen hat. Dadurch kann der Tunnel, durch den der Spieler geht, neue Symbole erhalten. Er interagiert mit diesen Symbolen, während er seine Bewegung fortsetzt und auf dem neuen Plättchen ankommt.

Falls der Spieler nicht genügend Stiefel für Fußabdrucksymbole hat (oder nicht genügend Dietriche für Schlosssymbole), muss er das Plättchen in anderer Ausrichtung anlegen. Er kann seine Bewegung allerdings lange genug unterbrechen, um Hilfe zu erhalten. (Manchmal kann man durch Erhalten einer Karte, die Benutzung eines Werkzeugs oder den Kampf gegen ein Monster genau das erhalten, was man benötigt, um die Bewegung auf das neue Plättchen fortzusetzen.)



Wenn der Plättchenstapel leer ist, können keine neuen Plättchen mehr entdeckt werden. Die Spieler können sich nicht mehr über die Kante eines Plättchens hinaus in unbekannte Tiefen bewegen.

Die 4 ersten neu entdeckten Plättchen des Spiels haben eine andere Farbe.

Alle anderen Plättchen sind die „Tiefen“ des Verlieses. Sie werden im Abschnitt **Spielende und Wertung** auf S. 14 genauer erklärt.



Dieser Abschnitt sollte vollständig gelesen werden, da die Plättchen ein neues Spielelement sind.

Artefakt



Wenn ein neues Plättchen mit einem Artefaktraum gelegt wird, nimmt der Spieler das oberste Artefakt vom Stapel aus der Bank und legt es in den Raum. Dieses Artefakt wurde nun „gefunden“ und kann von einem beliebigen Spieler in diesem Raum genommen werden (mit der Aktion *Ein Artefakt nehmen*).

Manche Artefakträume weisen 1 oder 2 „Plus“-Zeichen auf. Wenn ein solcher Raum entdeckt wird, wird nicht das oberste Artefakt vom Stapel dorthin gelegt, sondern das zweit- bzw. drittoberste.



Der Spieler entdeckt das Plättchen mit dem doppelten Plus-Zeichen-Artefaktraum. Das aktuell oberste Plättchen des Stapels ist 10 Punkte wert. Die beiden nächstunteren sind 12 bzw. 15 Punkte wert. Der Spieler legt das 15-Punkte-Artefakt in den Raum.

Es gibt mehr Artefakträume auf den Plättchen als Artefakte in der Bank. Wenn der Artefaktstapel leer ist, werden keine Artefakte mehr gefunden, wenn ein Artefaktraum entdeckt wird. Wenn ein Artefaktraum mit mehr Plus-Zeichen entdeckt wird, als Artefakte unter dem obersten sind, wird das übrige Artefakt mit dem höchsten Wert in den Raum gelegt.

Gruft

Dies ist der Raum, mit dem jedes Spiel beginnt. Spielziel ist es, mit einem Artefakt dorthin zurückzukehren. (Siehe **Spielende und Wertung** auf S. 14.) Niemand kann mit leeren Händen dorthin zurückkehren, man muss irgendein Artefakt aus dem Verlies genommen haben.



Kristalhöhle

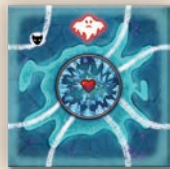


Kristalhöhlen zu durchqueren ist beschwerlich und erschöpft die Spieler auf ihrem Weg durch labyrinthartige Gänge. Sie können in diesem Spielzug keine weiteren Stiefel mehr benutzen. Sie können sich aber mittels Teleportation bewegen (siehe Abschnitt **Karteneffekte** auf der nächsten

Seite). Wer das tut, bleibt aber erschöpft und kann in diesem Spielzug keine Stiefel mehr benutzen.

Heimgesuchte Plättchen

4 der 22 Tiefenplättchen werden von Geistern heimgesucht! Wenn das Verlies um ein heimgesuchtes Plättchen erweitert wird, wird sofort ein Geisterstein aus der Bank genommen und in den *Klong!*-Bereich gelegt. (Er wird beim nächsten Angriff in den Drachenbeutel gelegt. Siehe Abschnitt **Ende des Spielzugs und Drachenangriffe** auf S. 12.)



Verschlossene Zusätze

Wenn ein Spieler in einem Raum mit einem verschlossenen Zusatz ist, kann er die Aktion *Eine Truhe, Bibliothek oder Gefängnis knacken* ausführen, wie auf S. 8 erklärt.



Markt

Wenn ein Spieler in einem Marktraum ist, kann er die Aktion *Auf dem Markt kaufen* ausführen, wie auf Seite 8 erklärt.

Portal



Manche Plättchen haben einen Tunnel, der in einem Portal endet anstatt in einem Raum. Wer durch solch einen Tunnel geht, stoppt nicht auf dem Portal, sondern betritt es und kommt auf *irgendeinem* anderen Portal seiner Wahl im Verlies wieder hervor. Für mit Portalen verbundene Tunnel gelten die normalen Bewegungsregeln (wie Monster- und Schlosssymbole und Einbahn-Tunnel). Für eine gesamte Portalbewegung - von einem Raum durch beide Portale in einen anderen Raum - wird aber nur 1 Stiefel benötigt. Karten, die „Teleportation“ erlauben, können für die Bewegung durch Portale benutzt werden, als wären die beiden Räume auf jeder Seite der Portale benachbart. Nach der Portalbewegung kann die Bewegung ganz normal fortgesetzt werden, falls der Spieler noch weitere Stiefel hat (oder Karten, die Teleportation erlauben).

Belohnungen

Einige Räume der Plättchen geben dem Spieler etwas, wenn er sie betritt. Er muss seinen Spielzug nicht dort beenden, erhält aber dieses Ding nur **1 Mal im eigenen Spielzug**. Um ein Ding erneut zu erhalten, muss er den Raum in einem späteren Spielzug erst wieder betreten. Er kann aber in demselben Spielzug mehrere Räume desselben Typs betreten und erhält jedes Mal etwas.

Folgende Dinge können die Spieler in Räumen erhalten:



Affengötzen - Der Spieler nimmt 1 Affengötzen aus dem Raum und legt ihn in seinen persönlichen Vorrat. (Er ist am Spielende 5 Punkte wert. Er ist kein Artefakt.)



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



Heilung - Der Spieler heilt 1 Schaden. (Siehe Abschnitt **Gesundheit und Schaden** auf S. 12.)



Kleines Versteck - Der Spieler nimmt 1 zufälliges Kleines Versteck aus der Bank und deckt es auf. Die Effekte sind in der Markerübersicht auf dem Beiblatt erklärt. (Wenn es in der Bank keine Kleinen Verstecke mehr gibt, gibt es auch keine Belohnung in solch einem Raum.)

Tunnelschrein

Wenn ein Spieler auf einem Tunnelschrein ist, kann er ihn als besondere Aktion in seinem Spielzug markieren: Er nimmt 1 Stein aus seinem persönlichen Vorrat und legt ihn auf ein leeres Feld am Rand des Schreins. Dann erhält er 1 Gold aus der Bank je Tunnelschrein, den er im Laufe des Spiels markiert hat. (Für den ersten Tunnelschrein erhält er also 1 Gold, für den zweiten 2 Gold usw.)

Jeder Spieler kann jeden Tunnelschrein nur genau 1 Mal markieren. Wer keine Steine mehr im persönlichen Vorrat hat, kann auch keinen Schrein markieren. (Die Markierungssteine auf Tunnelschreinen werden nie für *Klong!* benutzt!).



Kristalhöhlen und Märkte funktionieren wie in *KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer*. Die Gruft dient zum Entkommen aus dem Verlies. Die Belohnung jedes Raums (einschließlich Kleine Verstecke, die aus der Bank genommen werden) kann nur 1 Mal je Spielzug genommen werden. Andere Plättcheneigenschaften sind neu und deshalb sollten die anderen Einträge dieses Abschnitts vollständig gelesen werden.

Karteneffekte

Abwerfen – Einige Karten erlauben dem Spieler, eine Karte abzuwerfen. Er kann nur Karten, die er noch nicht gespielt hat, aus seiner Hand abwerfen. Die Karte hat dann nicht ihren üblichen Effekt, d. h. Abwerfen kann nützlich sein, um Karten zu vermeiden, die *Klong!* machen.

Wenn man eine Karte abwerfen muss, um etwas zu erhalten, muss man auch eine Karte haben, die man abwerfen kann.

SCHARLATAN verlangt: „Wirf 1 Karte ab, um 2 Karten zu ziehen.“ Wenn man keine Karte zum Abwerfen auf der Hand hat, darf man auch nicht die 2 Karten ziehen.

Begegnung – Der BEGEGNUNG-Text einer Karte wird sofort nach ihrem Aufdecken in der Verliesreihe 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 Verliesreihe liegen, werden diese ausgeführt, bevor der Startspieler seinen ersten Spielzug macht.

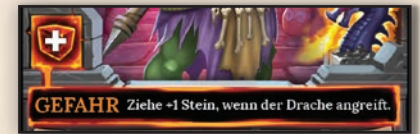


Entsorgen – Einige Karten und Marker führen dazu, Karten zu entsorgen. Dies entfernt die ausgewählte Karte aus dem Deck des Spielers und aus dem Spiel, was nützlich ist, um die schwächeren Karten loszuwerden, aus denen das Startdeck besteht. Entsorgte Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Erhalten – Der ERHALTEN-Text einer Karte wird sofort ausgeführt, wenn ein Spieler sie aus der Verliesreihe erhält (nicht beim späteren Ausspielen aus der Hand).



Gefahr – Für jede GEFAHR-Karte in der Verliesreihe wird bei einem Drachenangriff 1 zusätzlicher Stein aus dem Drachenbeutel gezogen.



Jeder Spieler – Wenn „jeder Spieler“ etwas tun soll, spielt die Reihenfolge meist keine Rolle. Falls dies dennoch einmal wichtig ist (wenn z. B. ein Plättchen rotiert 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** auf S. 14).

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

Oft bringt Teleportation den Spieler in einen „benachbarten Raum“: Das ist ein Raum, der mit dem aktuellen Raum des Spielers durch einen Tunnel verbunden ist. Dabei ignoriert er alle Symbole in diesem Tunnel und er kann auch gegen die Pfeilrichtung eines Einbahn-Tunnels teleportieren. Er kann auch über den Rand eines Plättchens hinaus teleportieren, um dort ein neues Plättchen zu entdecken.

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) Eigene Auslage aufräumen und neue Handkarten ziehen

Der Spieler legt alle Karten aus seiner Auslage auf seinen Ablagestapel. Der Ablagestapel liegt 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.

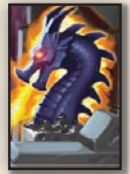
2) Die Verliesreihe auffüllen

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

Im seltenen Fall, dass nicht genug Karten im Verliesstapel sind, um die Reihe komplett zu füllen, endet das Spiel sofort - alle noch überlebenden Spieler werden bewusstlos.

3) Prüfen, ob ein Drachenangriff stattfindet

Werden beim Nachfüllen der Verliesreihe Karten mit Drachenangriffssymbol aufgedeckt, greift der Drache an! Er greift aber nur 1 Mal an, egal wie viele Drachenangriffssymbole aufgedeckt wurden. Nur neue Drachenangriffssymbole lösen einen Angriff aus. Bereits in der Verliesreihe liegende Karten lösen nicht wiederholt einen Angriff aus.



Bei einem Angriff werden alle *Klong!*-Steine aus dem *Klong!*-Bereich genommen und in den Drachenbeutel gelegt. Der Beutel wird geschüttelt und es werden so viele Steine gezogen, wie die Zahl auf dem Feld der Zornesleiste zeigt, auf dem die Drachenfigur steht. Jeder schwarze Stein wird beiseite 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 wahrscheinlicher wird der Drache die Spieler angreifen. Möglichst leise zu sein ist der Schlüssel zum Überleben!

Der Drache wird im Laufe des Spiels immer zorniger. Immer wenn ein Artefakt aufgenommen wird (aber auch, wenn bestimmte Kleine Verstecke oder Gefangene genommen werden), wird die Drachenfigur auf der Zornesleiste 1 Feld weiterbewegt. 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.

Geister - Immer wenn bei einem Angriff ein Geisterstein aus dem Drachenbeutel gezogen wird, erleidet *jeder* Spieler 1 Schaden. Sobald der Angriff beendet ist, werden dabei gezogene Geistersteine in den *Klong!*-Bereich zurückgelegt. (Sie werden beim nächsten Angriff wieder in den Drachenbeutel gelegt.)

Falls ein Geisterstein aus dem Drachenbeutel gezogen wird und ein Spieler keine Steine in seinem persönlichen Vorrat hat, um den Schaden zu markieren, benutzt er stattdessen einen der beiseite gelegten schwarzen Steine aus der Bank.

Gesundheit und Schaden

Die Gesundheit jedes Spielers wird auf der Lebensleiste auf dem *Klong!*-Tableau angezeigt. Wenn ein Spieler Schaden erleidet, legt er Steine auf die Lebensleiste seiner Farbe (links 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 Steine aus dem persönlichen 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 im persönlichen Vorrat hat oder er dadurch seine Lebensleiste vollständig füllen würde.



Einige Effekte können erlittenen Schaden heilen. Bei einer Heilung legt der Spieler eigenen 1 Stein von der Lebensleiste zurück in seinen persönlichen Vorrat. Er 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** auf S. 14.)



Geister sind eine neue Art Steine. Das Spiel endet sofort, falls 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. Sie legt 1 Klong!-Stein in den Klong!-Bereich für STOLPERN, den sie wieder entfernt, indem sie HINTERHÄLTIGER ANGRIFF spielt. (Sie hat noch -1 Klong! durch HINTERHÄLTIGER ANGRIFF übrig, den sie später in diesem Spielzug nutzen kann, falls sie noch mehr Klong! macht.)

Sie hat insgesamt 2 Stiefel. Sie benutzt 1 davon, um durch einen Tunnel mit Monstersymbol zu gehen, und benutzt 1 ihrer Schwerter, um Schaden zu vermeiden. Aber sie betritt eine Kristallhöhle. Sie kann in diesem Spielzug keine Stiefel mehr zur Bewegung benutzen und ignoriert daher ihren zweiten Stiefel.

Weil sie jetzt in einer Kristallhöhle ist, kann sie einen KRISTALLKOBOLD aus der Verliesreihe bekämpfen. Dafür benutzt sie ihre übrigen 2 Schwerter und erhält 2 Talent (durch den BELOHNUNG-Text des KRISTALLKOBOLDS). Dann legt sie das Monster auf den Verliesablagestapel.

Insgesamt hat sie nun 5 Talent (3 durch ihre gespielten Karten und 2 durch den besiegten KRISTALLKOBOLD.) Sie benutzt ihre 5 Talent, um die Karte PROFIFÜHRERIN aus der Verliesreihe zu erhalten, und legt sie auf ihren Ablagestapel. (Da sie die Karte gerade erst erhalten hat, erhält sie die Stiefel und Talent davon erst, nachdem sie ihren Ablagestapel gemischt hat, 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 legt alle ihre gespielten Karten auf ihren Ablagestapel und zieht dann 5 neue Karten für ihren nächsten Spielzug.

Jetzt muss die Verliesreihe aufgefüllt werden. In der Reihe liegen nach dem Spielzug von Spielerin Grün nur 4 Karten, also müssen 2 Karten vom Verliesstapel aufgedeckt werden, um die leeren Plätze zu füllen. 1 davon hat ein Drachenangriffssymbol und löst somit einen Angriff aus.



Alle Steine im Klong!-Bereich werden in den Drachenbeutel gelegt. Die Drachenfigur befindet sich auf dem fünften Feld der Zornesleiste, sodass 4 Steine aus dem Beutel gezogen werden.



Ein Stein 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.

Das Spiel endet, wenn **alle** Spieler entweder entkommen oder bewusstlos sind.

Ein Spieler beendet seinen Raubzug freiwillig, wenn er **entkommt**. Das ist der Fall, sobald er mit einem Artefakt die Gruft erreicht.

Der Spieler beendet seinen Spielzug wie üblich, aber bevor er die Verliesreihe auffüllt, entfernt er seine Spielfigur vom Spielbrett. Außerdem nimmt er einen der Meisterdiebmarker in der Nähe der Gruft, dieser ist zusätzlich 20 Punkte wert!



Ein Spieler beendet seinen Raubzug unfreiwillig, wenn er **bewusstlos** wird. Das geschieht, sobald seine Lebensleiste voll belegt ist (wie im Abschnitt **Gesundheit und Schaden** auf S. 12 erklärt). Der Spieler legt seine Spielfigur flach auf die Seite.

Falls er dann kein Artefakt hat oder seine Spielfigur noch in den Tiefen ist ... schlecht für den Spieler. Anstatt wie unten beschrieben seine Siegpunkte zu zählen, **hat er 0 Siegpunkte**.

Die Tiefen





Die 4 ersten neu entdeckten Plättchen des Spiels sind sicher, aber die 22 dunklen Plättchen sind in den Tiefen. Die obere Hälfte des Startplättchens ist auch in den Tiefen.



Nachdem ein Spieler entkommen ist oder bewusstlos wurde, führt er keine regulären Spielzüge mehr aus. Er legt ab jetzt keine **Klong!**-Steine mehr in den **Klong!**-Bereich. Er ist von Karteneffekten ausgenommen, die sich auf „jeder 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 entkommener oder bewusstloser Spieler an der Reihe ist, nimmt er stattdessen alle Steine aus dem **KLONG!**-Bereich und tut sie in den Drachenbeutel. Er ignoriert den aktuellen Standpunkt der Drachenfigur und mögliche **GEFAHR**-Karten in der Verliesreihe und zieht genau 4 Steine daraus (bzw. genau 6 im 2-Personen-Spiel). Wie bei einem normalen Drachenganriff wird Schaden verursacht.

Nachdem alle Spieler entkommen sind oder bewusstlos wurden, zählen alle Spieler, die ein Artefakt haben und nicht in den Tiefen bewusstlos wurden, folgendermaßen ihre Punkte:

-  Der Wert ihres Artefakts. (Ohne Artefakt kann niemand überhaupt Punkte bekommen!).
-  Punkte gleich der Menge ihres gesamten Goldes.
-  Punkte von anderen Markern, die sie erhalten haben (einschließlich Meisterdiebmarker, falls der Spieler entkommen ist).
-  Punkte für Karten im eigenen Deck, einschließlich der Handkarten und Karten im Ablagestapel. (Der Punktwert einer Karte steht rechts oben.)

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger und wird zum Meisterdieb des Königreichs ernannt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler, der das wertvollere Artefakt besitzt.



Die Tiefen sind die 22 dunkleren Plättchen und die obere Hälfte des Startplättchens. Es gibt keinen Schicksalsweg. Die Spieler sollten wissen, wie sie verfahren, wenn sie entkommen sind oder bewusstlos wurden.

Gruppentreffen in den Katakomben!

Die Erweiterung **KLONG! - Abenteurergruppe** ermöglicht es, **KLONG! Ein Deckbau-Abenteuer** mit 5 oder 6 Spielern zu spielen. Mit den folgenden Regeln kann die **Abenteurergruppe** auch mit **KLONG! - Katakomben** benutzt werden



Spielaufbau



Beim Spielaufbau für 5 oder 6 Spieler werden 4 der 5 Artefakte aus der **Abenteurergruppe** hinzugenommen, und zwar die mit 10, 15, 20 und 25 Punkten. (Das Artefakt mit 30 Punkten wird nicht benutzt.) Diese Artefakte werden auch in die Bank gelegt und wie zuvor werden alle Artefakte nach aufsteigendem Wert gestapelt (dabei werden **Abenteurer**-Artefakte auf **Katakomben**-Artefakte gleichen Werts gelegt).

Der zusätzliche Generalschlüssel für den Markt aus der **Abenteurergruppe** wird nicht benutzt (da es in **KLONG! - Katakomben** keine Generalschlüssel gibt). Andere Marktgegenstände können aber benutzt werden (einschließlich Tarnumhänge).

Alles andere Spielmaterial aus der **Abenteurergruppe** (Kleine Verstecke, Meisterdiebmarker, zusätzliches Gold und zusätzliche Karten) werden benutzt. Die Spielbretterganzung wird in die Nähe des **KLONG!-Tableaus** gelegt. Davon wird die Zornesleiste für die Drachenfigur benutzt und die Lebensleisten für die Gesundheit des fünften und sechsten Spielers.

Falls die Spieler es möchten, können sie mit den Charakteren aus der **Abenteurergruppe** spielen (oder auch nicht).

Artefakte

Wenn in einem Spiel mit 5 oder 6 Spielern ein Plättchen mit einem Artefaktraum entdeckt wird, der 1 oder 2 Plus-Zeichen hat, werden nicht die Plättchen genommen, die weiter unten im Stapel sind. Stattdessen werden mehrere Artefakte von oben vom Stapel in diesen Raum gelegt.



Ein Spieler entdeckt das Plättchen mit dem doppelten Plus-Zeichen im Artefaktraum. Das aktuell oberste Plättchen des Stapels ist 12 Punkte wert. Der Spieler legt das 12-Punkte-Artefakt in diesen Raum und die beiden nächsten Artefakte, welche je 15 Punkte wert sind.

Wer ein Artefakt aus einem Raum mit mehreren nimmt, nimmt das wertvollste. Dabei gilt die Regel der **Abenteurergruppe**, dass ein Rucksack es nicht erlaubt, ein zweites Artefakt aus demselben Raum zu nehmen!

Seltene Fälle

Jeder Tunnelschrein hat nur vier Plätze, die von den ersten 4 Spielern belegt werden können, die ihn erreichen. Falls ein fünfter oder sechster Spieler einen voll belegten Tunnelschrein erreicht, kann er ihn nicht markieren.

Wenn das **AFFENLORD-TRUGBILD** besiegt wurde, kann ein Spieler nicht den Gefangenen **GOLDENER AFFENBOT** in den Affenschreinraum „zurücklegen“, da er vorher nie dort war.



Auf dieser Seite sind nötige Regeländerungen, um **KLONG! - Katakomben** mit der Erweiterung **Abenteurergruppe** zu spielen.

Impressum

Autor

Paul Dennen

Zusätzliches Spieldesign

Evan Lorentz, Tim McKnight

Ausführender Produzent

Scott Martins

Illustrationen & Grafische Gestaltung

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

Kartenillustration

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

Produktion

Evan Lorentz

Spielentwicklung

Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy, Dylan Nelkin,
Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

Übersetzung

Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion

Andreas Luthardt, Carsten Reuter

Besonderer Dank gilt:

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



Schwerkraft-Verlag
Im Heetwinkel 43
46514 Schermbeck
www.Schwerkraft-Verlag.de



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

Klong! Katakomben © 2022 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!

KATAKOMBEN

Markerübersicht

Gefangene



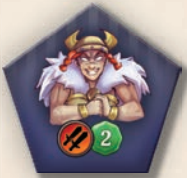
Abenteurer

Die Drachenfigur bewegt sich auf der Zornesleiste 1 Feld weiter (Ist außerdem am Spielende 3 Punkte wert).



Bürgermeister

Ist am Spielende 5 Punkte wert, wenn der Spieler einen Meisterdiebmarker hat.



Barbar

Der Spieler erhält für diesen Zug sofort 2 Schwerter (Ist außerdem am Spielende 2 Punkte wert).



Mönch

Ist am Spielende 1 Punkt je eigene Tunnel-schrein-Markierung wert.



Kleriker

Der Spieler heilt sofort 1 Schaden (Ist außerdem am Spielende 2 Punkte wert).



Bauer

Ist am Spielende 2 Punkte wert.



Rabattcoupon

Der Spieler kann diesen Marker 1 Mal benutzen, wenn er eine Ware auf dem Markt kauft, um dabei 5 Gold weniger zu zahlen. Er gilt für andere Spielzwecke nicht als Gefangener (wie z. B. der Krieger, AUFSTAND oder MUTIGE HELDIN). (Bis zum Einsatz behalten, danach in die Schachtel legen.)



Primatologin

Ist am Spielende 5 Punkte wert, wenn der Spieler mindestens 1 Affengötzen hat (das kann der Goldene Affenbot sein).



Goldener Affenbot

Gilt für alle Spielzwecke als Affengötze, ist aber am Spielende nur 3 Punkte wert (statt 5).



Prinz/Prinzessin

Ist am Spielende 5 Punkte wert, wenn der Spieler eine Krone hat.



Heimgesuchter Gefangener

Der Spieler nimmt sofort einen Geisterstein aus der Bank und legt ihn in den Klong!-Bereich (Ist außerdem am Spielende 3 Punkte wert).



Hexenmeisterin

Ist am Spielende 5 Punkte wert, wenn der Spieler mindestens 2 Zauberbücher hat.



Krieger

Ist am Spielende 1 Punkt je eigenen befreiten Gefangenen wert (einschließlich des Kriegers selbst).

Große Verstecke



Katakombenkarte

Der Spieler behält diesen Marker und kann sich für den Rest des Spiels durch Einbahn-Tunnel in beide Richtungen bewegen (Ist außerdem am Spielende 5 Punkte wert).



Kelch

Der Spieler behält diesen Marker - er ist am Spielende 7 Punkte wert. Zählt nicht als Artefakt.



Großer Talentschub

Der Spieler erhält sofort 5 Talent und legt den Marker danach in die Schachtel zurück.



Großer Schatz

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



Großer Heiltrank

Der Spieler kann im eigenen Spielzug 2 Schaden heilen (Bis zum Einsatz behalten, danach in die Schachtel legen).

Waren



Rucksack

Erlaubt das Tragen eines weiteren Artefakts (Ist außerdem am Spielende 5 Punkte wert).



Blutamulett

Der Spieler muss mindestens 5 Schaden haben, um das Amulett kaufen zu können. Wenn er es kauft, heilt er sofort 2 Schaden (Ist außerdem am Spielende 7 Punkte wert).



Diebesausrüstung

Wenn der Spieler diese Ware kauft, nimmt er sofort 2 Dietriche aus der Bank (Ist außerdem am Spielende 2 Punkte wert).



Krone

Ist die angegebene Punktzahl wert (Der Spieler nimmt beim Kauf die wertvollste Krone).

Kleine Verstecke



Drachenei

Der Spieler behält diesen Marker - er ist am Spielende 3 Punkte wert. Die Drachenfigur bewegt sich auf der Zornesleiste 1 Feld weiter.



Dietrich

Der Spieler legt dieses Versteck sofort in die Spielschachtel zurück und nimmt 1 Dietrich aus der Bank.



Zauberbrunnen

Der Spieler entsorgt am Ende seines Spielzugs 1 Karte aus seinem Ablagestapel oder seiner Auslage. Dann legt er die Karte und diesen Marker in die Spielschachtel zurück.



Heiltrank

Der Spieler kann im eigenen Spielzug 1 Schaden heilen (Bis zum Einsatz behalten, danach in die Schachtel legen).



Trank der Flinkheit

Im eigenen Spielzug einsetzen, um sofort 1 Stiefel zu erhalten (Bis zum Einsatz behalten, danach in die Schachtel legen).



Stärketrank

Im eigenen Spielzug einsetzen, um sofort 2 Schwerter zu erhalten (Bis zum Einsatz behalten, danach in die Schachtel legen).



Puzzlewürfel

Der Spieler behält diesen Marker, bis er einen Tunnelschrein betritt. Dann legt er den Marker in die Spielschachtel zurück und nimmt 1 Großes Versteck aus der Bank.



Schatz

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

Affengötze



Wenn ein Spieler den Affengötzenschrein betritt, nimmt er sofort 1 Affengötzen und legt ihn in seinen persönlichen Vorrat. Er ist am Spielende 5 Punkte wert. Er zählt nicht als Artefakt.



Einige Waren und Verstecke sind anders als in KLONG! - Ein Deckbau-Abenteuer. Gefangene sind eine neue Art Marker und auf der anderen Seite dieses Beiblatts erklärt.