

KLONNG!

DER FLUCH DER MUMIE

Unermessliche Reichtümer erwarten dich in den Pyramiden der Antike - aber sie sind gut geschützt. Ein untoter Mumienwächter belegt alle mit einem bösen Fluch, die seine Gruft ausrauben wollen. Und natürlich hat der Schatz auch einen Drachen angelockt. Kannst du dem furchtbaren Kroxobek entkommen?

Spielmaterial



1 doppelseitiges Spielbrett



40 Verlieskarten



2 Anchs



1 Drachenfigur

Um die Stimmung anzupassen, kann die originale Drachenfigur gegen diese ausgetauscht werden.



1 Vorratskarte
Mumie



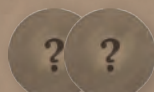
1 Pyramidenwürfel



1 Mumienfigur



2 Große
Verstecke



2 Kleine
Verstecke



1 Oberaffen-
götze



1 Markttafel




24 Fluchmarker

Spielaufbau

KLONG! - Der Fluch der Mumie enthält ein neues Spielbrett, auf dem die Diebe ihre Beute unter dem Sand finden können.

Wenn ein Spielbrett aus *Der Fluch der Mumie* benutzt wird:

- Das **Spielbrett** ist in 4 Zonen unterteilt. In jeder Zone ist 1 Feld für die **Mumienfigur** (ohne Verbindung zu einem Raum), jede Zone hat ihr eigenes Symbol dafür. Zu Spielbeginn wird die Mumie auf ihr Feld in der -Zone gestellt.
- Die neue **Mumienmonsterkarte** wird neben dem Goblin zu den Vorratskarten gelegt.
- Der **Pyramidenwürfel** wird neben das Spielbrett gelegt.
- Der **Oberaffengötze** wird in seinen gekennzeichneten Raum des Spielbretts gelegt.
- Die neuen **Großen Verstecke** (Mumienschatz, Mumienkelch) und **Kleinen Verstecke** (2 Skarabäen) werden mit den Verstecken des Grundspiels zusammen gemischt, bevor sie auf dem Spielbrett verteilt werden. Wenn es nicht genug Räume auf dem Spielbrett für alle Verstecke gibt, werden die überzähligen unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt.

Wenn ein Spielbrett aus *Der Fluch der Mumie* oder ein anderes Spielbrett benutzt wird:

- Die **Markttafel** wird neben das Spielbrett gelegt. Das ist jetzt das Marktfeld, alle Waren werden darauf gelegt.
- Die 2 **Anchs** werden zusammen mit den anderen Waren auf die Markttafel gelegt.
- Die 24 **Fluchmarker** werden neben dem Spielbrett als Vorrat bereitgelegt.

Die 40 neuen **Verlieskarten** aus *Der Fluch der Mumie* werden in den Verliesstapel eingemischt. Für die erste Partie *Der Fluch der Mumie* empfehlen wir, **keine** Karten aus der Erweiterung *Versunkene Schätze* in den Verliesstapel zu mischen, aber grundsätzlich können natürlich Erweiterungen nach Belieben zusammengemischt werden.

Ansonsten blieben die Regeln zum Spielaufbau unverändert.

In der Gruft

Flüche



Während des Spiels kann ein Spieler gezwungen sein, einen Fluchmarker aus dem Vorrat zu nehmen. Es gibt 2 Möglichkeiten, Flüche zu entfernen und wieder in den Vorrat zurückzulegen (immer nur eigene, nie von anderen Spielern). Jeder Spieler verliert am Spielende 2 Punkte je Fluch, den er hat.



Manche Tunnel auf dem neuen Spielbrett haben ein oder mehrere Fluchsymbole. Wenn sich ein Spieler durch solch einen Tunnel bewegt, nimmt er so viele Flüche, wie die Anzahl der Fluchsymbole zeigt.

Die Menge der Fluchmarker ist nicht begrenzt. Wenn der Vorrat erschöpft ist, wird beliebiger Ersatz genommen.

Die Mumie

Wie der Goblin, ist die Mumie ein Monster, das nach dem Kampf nicht abgelegt wird. Jedes Spielbrett aus *Der Fluch der Mumie* ist in 4 Zonen unterteilt, 3 in den Tiefen und 1 darüber. Die Mumie kann nur bekämpft werden, wenn die

Mumienfigur in derselben Zone ist, wie der aktuelle Raum des Spielers.

Die Mumie kann auf 2 Arten mit jeweils eigener BELOHNUNG bekämpft werden. Wenn sie mit 2 Schwertern besiegt wird, erhält der Spieler 4 Gold und nimmt 1 Fluch. Wenn sie mit 3 Schwertern besiegt wird, entfernt der Spieler die Hälfte seiner Flüche (aufgerundet).



Jedes Mal, nachdem die Mumie bekämpft wurde, wirft der Spieler den Pyramidenwürfel, um zu bestimmen, in welche Zone die Mumie bewegt wird. Falls sie bewegt wird (also nicht in derselben Zone bleibt) muss jeder Spieler, der in einem Raum der neuen Zone ist, 1 Fluch nehmen. (Manche Karten haben einen Begegnung-Text der anweist, den Pyramidenwürfel zu werfen. Die Mumie wird dann auf gleiche Weise bewegt.)

Ein Spieler kann die Mumie in seinem Spielzug mehrmals bekämpfen (muss ihr dafür aber gegebenenfalls in eine andere Zone folgen).

Die rote Spielerin ist in einem Raum der S-Zone, das ist die aktuelle Mumienzone. Sie hat 2 Schwerter und besiegt damit die **Mumie**. Sie nimmt 4 Gold und 1 Fluch aus dem Vorrat.



Die rote Spielerin beendet ihren Spielzug und die Verliesreihe wird aufgefüllt. Eine der neuen Karten ist die **Schnurrhaarsphinx**. Ihr Text BEGEGNUNG besagt, den Pyramidenwürfel zu werfen. Das Ergebnis ist erneut 1, also bleibt der Mumienmarker, wo er ist. Der blaue Spieler nimmt keinen weiteren Fluch, weil sich die Mumie nicht bewegt hat.



Nachdem sie die **Mumie** besiegt hat, wirft die rote Spielerin den Pyramidenwürfel. Sie würfelft 1 und die Mumienfigur wird in diese Zone bewegt. Der blaue Spieler ist in einem Raum dieser Zone und nimmt daher 1 Fluch.



Neue Verstecke



Mumienschatz und Mumienkelch

Diese beiden Großen Verstecke sind ähnlich wie die des Grundspiels: Großer Schatz (5 Gold wert) und Kelch (7 Punkte wert). Außerdem wirft der Spieler, der eines dieser Verstecke nimmt, den Pyramidenwürfel und bewegt die Mumie entsprechend.



Skarabäus

Dieses Kleine Versteck wird behalten - es ist bei Spielende 3 Punkte wert. Außerdem wirft der Spieler, wenn er eines dieser Verstecke nimmt, den Pyramidenwürfel und bewegt die Mumie entsprechend.

Der Oberaffengötze



Der Oberaffengötze ist ein neuer Marker und bei Spielende 10 Punkte wert. Obwohl er mehr wert ist als die anderen Affengötzen, gilt er in jeder anderen Hinsicht als normaler Affengötze.

Anch



Anch ist eine neue Ware für den Markt. Ein Anch kann wie jede andere Ware gekauft werden. Wer ein Anch kauft, heilt 1 Schaden. Es kostet 7 Gold und ist bei Spielende 7 Punkte wert.

Ein Artefakt aufnehmen

Nach den Regeln des **KLONG!**-Grundspiels (1. Auflage) wurden Artefakte aufgenommen wie andere Marker auch: Der Spieler, der den Raum betritt, entscheidet zuerst, ob er es aufnimmt oder nicht.

Diese Regel wurde überarbeitet und grundsätzlich geändert (nicht nur, wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird): Ein Spieler kann ein Artefakt jederzeit in seinem Spielzug aufnehmen - also auch vor seiner ersten Bewegung oder nach dem Ausführen anderer Aktionen.

Beispiele: Der Spieler könnte in seinem Spielzug einen Raum mit einem Artefakt betreten und dieses dann in einem späteren Spielzug aufnehmen (wenn er noch in diesem Raum ist). Oder, falls er bereits ein Artefakt trägt und dann ein Marktfeld betritt, auf dem ein Artefakt liegt, könnte er erst einen Rucksack kaufen und dann das Artefakt aufnehmen.

Impressum

Spielidee: Andy Clautice

Ursprünglicher Spielautor und kreative Leitung:
Paul Dennen

Ausführender Produzent: Scott Martins

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

Kartenillustration: Derek Herring, Raul Ramos

Produktion: Evan Lorentz

Mitarbeitende Spieleautoren und Spielentwicklung:
Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Übersetzung: Ferdinand Köther

Deutsche Redaktion: Carsten Reuter, Lisette Bremer

Layout deutsche Regel: Sandra Nowak

Schwerkraft-Verlag, Am Alten Backhaus 50, 46145 Oberhausen

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

Klong! - Der Fluch der Mumie Deutsche Regeln v. 1.0:

© 2018 Carsten Reuter



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