



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

KLONG! (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler befinden sich im Wettstreit um den Titel des Meisterdiebes. Die Spieler haben dabei 2 Ziele während des Spiels:

01. Ein Artefakt aufnehmen und das Verlies wieder durch den Eingang verlassen.

*Normalerweise kann ein Spieler **nur 1 Artefakt aufnehmen**. Sobald ein Artefakt aufgenommen wurde, kann es **nicht mehr abgelegt** werden. Ohne Artefakt können die Spieler das Verlies jedoch **nicht verlassen**.*

02. Die meisten Punkte durch gestohlene Artefakte und Gegenstände generieren.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

IN DEN TIEFEN

→ Die Felder unterhalb der Grasnarbe werden „Tiefen“ genannt. Der Unterschied zwischen Tiefen und anderen Feldern ist für die Endwertung und spezielle Karten relevant.

SIEGPUNKTE (WERT VON GEGENSTÄNDEN & ARTEFAKTEN)

→ Siegpunkte sind auf den Tokens angegeben: 

WUT DES DRACHEN

Die Wut des Drachen wird auf der Wutleiste angegeben. Der Drache bewegt sich auf dieser Leiste jedes Mal, wenn:

- Ein Artefakt aufgenommen wird
- Ein Drachen-Ei (kleines Geheimnis) aufgenommen wird

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ein Spieler spielt innerhalb eines Spielzugs seine gesamte Kartenhand von (mindestens) 5 Karten aus. **Dies geschieht in beliebiger Reihenfolge und Kombination.**

Ausgespielte Karten liefern mindestens eines der folgenden Symbole:

 **Talent**, um neue Karten zu kaufen.

Rekrutierte Karten kommen offen auf den Ablagestapel.

 **Schwerter**, um Gegner zu bekämpfen.

 **Stiefel**, um sich im Dungeon zu bewegen.

Mithilfe dieser Symbole (Ressourcen) können die folgenden Aktionen durchgeführt werden.

AKTIONEN

1. KARTEN KAUFEN

Die **Kosten** einer Karte können durch die Summe ausgespielten **Talents** bezahlt werden. Die Kosten einer Karte stehen in der rechten unteren Ecke und sind in blau hervorgehoben.

Rekrutierbare Karten befinden sich in der **Auslage** oder der **Reserve**.

Rekrutierte Karten kommen offen auf den Ablagestapel.

2. BEWEGEN

Die Räume des Verlieses sind durch weiße Tunnel verbunden. Jedes ausgespielte Stiefelsymbol ermöglicht es einen normalen Tunnel zu durchqueren.

Beim Betreten eines Raumes kann der aktive Spieler 1 Token seiner Wahl aufnehmen und vor sich ablegen. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

→ **Artefakt-Token:** Der Drachenmarker wird ein Feld auf der Wut-Leiste vorgerückt.

→ **Artefakt-Token:** Es kann (ohne Rucksack) nur 1 Artefakt getragen werden. Artefakte können nicht abgelegt werden.

→ Es kann **immer nur 1 Token** aufgenommen werden. Um einen 2. Token aufzunehmen, muss der Raum verlassen und **erneut betreten** werden.

→ Das Aufnehmen eines Tokens ist **freiwillig**.

→ Aufgenommene **kleine & große Geheimnisse** müssen beim Aufheben aufgedeckt werden.

*Wenn eine **Kristalhöhle** betreten wird, endet die Bewegung eines Spielers und **ungenutzte Stiefel-Symbole verfallen für diese Runde**. **Teleportation** aus einer Kristalhöhle ist möglich, jedoch ist **kein weiteres Stiefelsymbol** einsetzbar.*

SPEZIALSYMBOLE VON TUNNELN

→ Tunnel mit **Pfeilspitzen** können **nur in Pfeilrichtung** durchquert werden.

→ Tunnel mit **Fußabdruck-Symbol** verbrauchen **2 Stiefel-symbole** statt nur einem.

→ Tunnel mit **Schloss-Symbol** sind nur durchquerbar, wenn der aktive Spieler einen **Generalschlüssel** hat (kaufbar auf dem Markt).

→ Tunnel mit **Monster-Symbol(en)** verursachen beim Durchqueren **Schaden in Höhe von deren Anzahl**. Pro ausgespieltem Schwert-Symbol kann **1 Schaden negiert** werden.

*Es **müssen** jedoch keine Schwert-Symbole ausgespielt werden, um einen **Monster-Tunnel** zu durchqueren.*

3. EIN MONSTER BEKÄMPFEN

Monster sind Karten mit rotem Banner. Monster werden mit Schwertsymbolen bekämpft. Die Anzahl der Schwerter, die

benötigt werden, um ein Monster zu besiegen, werden in der rechten unteren Ecke der Monsterkarte angegeben.

*Wird ein **Monster besiegt**, erhält der aktive Spieler die **Be-lohnung**, die unter **BELOHNUNG** auf der Monsterkarte angegeben ist.*

Anschließend wird die Monsterkarte auf den Ablagestapel des Drachendecks abgelegt.

***Ausnahme:** Der **Goblin** in der Reserve wird nie abgelegt und kann **beliebig oft** in einer Runde angegriffen werden. Der aktive Spieler **erhält die Belohnung jedes Mal**.*

4. EIN WERKZEUG NUTZEN

Werkzeuge sind Karten mit violetten Bannern. Werkzeuge werden auch mit Talent gekauft, jedoch nicht Teil des Decks. Stattdessen werden sie sofort eingesetzt und anschließend auf den Ablagestapel des Drachendecks abgelegt.

*Werkzeuge werden **nicht** rekrutiert.*

5. VOM MARKT KAUFEN

In einem Markt-Raum können die Spieler Gegenstände vom Markt kaufen. **Alle Gegenstände im Markt kosten 7 Gold**. Gekaufte Gegenstände legen die Spieler vor sich ab.

WEITERE KARTENEFFEKTE

GOLD-EINKOMMEN

Eingenommenes Gold wird von der Bank in den Spielbereich des Spielers gelegt.

Jedes Gold ist 1 Siegpunkt am Ende des Spiels wert. Jedoch können damit z. B. auch Gegenstände vom Markt gekauft werden.

KLONG!

Für jedes Klong! auf einer Karte legt der aktive Spieler **1 Würfel seiner Spielerfarbe** in den Klong!-Bereich. Negative Klong!-Werte auf Karten ermöglichen dem aktiven Spieler Würfel wieder aus dem Klong!-Bereich zu **entfernen**.

Überschüssige negative Klong!-Werte verfallen.

DIE AUSLAGE UND DAS DRACHENSYMBOL

Ist am Ende eines Zuges eines der 6 Felder der Drachenauslage leer, wird eine neue Drachenkarte gezogen und ausgelegt. Zeigt mindestens eine der neu gezogenen Karten das Drachensymbol, greift der Drache an.

*Allerdings nur **1x pro Runde**, egal wie viele der neuen Karten das Drachensymbol aufweisen.*

ANGRIFF DES DRACHEN

01. Legt alle Würfel vom **Klong!-Bereich** in den **Beutel**.

02. Schüttelt den Beutel und zieht so viele **zufällige Würfel** aus dem Beutel, wie auf dem **aktuellen Feld des Drachen** und **evtl. im Markt ausliegenden Karten** angegeben.

*Siehe auch „**Nach dem Ausscheiden des ersten Spielers!**“!*

03. Schwarze Drachwürfel haben keinen Effekt, sie werden **aus dem Spiel entfernt**.

04. Würfel in Spielerfarbe werden so weit links wie möglich auf der **Schadensleiste des jeweiligen Spielers** platziert.

*Je mehr **Klong!-Geräusche** ein Spieler verursacht, desto **wahrscheinlicher** ist es, dass er die **Aufmerksamkeit des Drachen** auf sich zieht und angegriffen wird. **Seinen Geräuschlevel zu kontrollieren ist ein Schlüssel zum Erfolg!***

LEBEN DER SPIELER

→ Wenn ein Spieler **Schaden durch einen Drachenangriff** erleidet, werden die **aus dem Beutel gezogenen Klong!-Steine** verwendet.

→ Wenn ein Spieler **Schaden durch einen Monstertunnel** erleidet, werden **Klong!-Steine aus dem Vorrat** verwendet. Geheilte Klong!-Steine werden in den eigenen Vorrat zurückgelegt.

*Sobald die **Schadensleiste** **komplett gefüllt** ist, geht der **entsprechende Spieler KO**.*

Sobald ein Spieler KO geht, unternimmt er keine weiteren Spielzüge. Es wird überprüft, wie erfolgreich der Spieler war:

→ Hat der betroffene Spieler **ein Artefakt gestohlen** und es **aus den Tiefen heraus** geschafft (=oberhalb der Grasnarbe), wird er von den Dorfbewohnern gerettet und **zählt seine erbeuteten Punkte**.

→ Hat der betroffene Spieler **noch kein Artefakt gestohlen** und/oder befindet sich noch **in den Tiefen** (=unterhalb der Grasnarbe), kann der Spieler **nicht** gerettet werden und sammelt **keine Punkte**.

VERLASSEN DES VERLIESES

→ Verlässt ein Spieler mit einem Artefakt das Verlies, erhält er **als Bonus** einen **Meisterdiebmarker**.

→ Verlässt ein Spieler das Verlies, unternimmt er keine weiteren Spielzüge und fügen dem Klong!-Bereich keine weiteren Klong!-Steine hinzu. Karten, die **alle Spieler** betreffen, betreffen diesen Spieler nicht mehr.

→ Alle Würfel dieses Spielers, die anschließend aus dem Beutel gezogen werden, werden **wie schwarze Würfel behandelt**.

NACH DEM AUSSCHIEDEN DES ERSTEN SPIELERS

Sobald der erste Spieler das Verlies verlässt oder KO geht, wird seine Spielfigur auf den ersten (linken) Zinne der Burg gestellt. Statt einem regulären Zug bewegt sich der Spieler jede weitere Runde um ein Feld nach rechts.

→ Auf jedem Feld mit Drachensymbol greift der Drache sofort an. Zusätzlich werden (wie auf dem Feld beschrieben) mehr Klong!-Würfel aus dem Beutel gezogen als auf der Wut-Leiste angegeben.

→ Auf dem 5. Feld schlägt der Drache zu und alle Spieler, die sich noch im Verlies befinden, gehen KO.

SPIELLENDE

Sobald alle Spieler das Verlies verlassen haben oder KO gegangen sind, endet das Spiel. Alle Spieler, die dem Verlies (oder zu mindest den Tiefen zusammen mit einem Artefakt) entkommen sind, zählen ihre Punkte wie folgt:

01. Der Wert des Artefakts.
02. Siegpunkte durch etwaige Tokens.
03. Punkte für jedes Gold im eigenen Vorrat.
04. Siegpunkte, die durch Karten im Deck generiert werden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und wird der neue Meisterdieb. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Dieb mit dem wertvolleren Artefakt.

WEITERE BEGRIFFE

BEGEGNUNG

Ausführen, sobald die Karte in der Verliesreihe ausgelegt wird.

GEFAHR

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

ABWERFEN

Karten aus der Hand, die noch nicht gespielt wurden, ohne Effekt auf den Ablagestapel legen.

ENTSORGEN

Karten werden aus dem Spiel entfernt.

KARTENREIHENFOLGE

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.

KEINE KLONG!-STEINE MEHR

Hat ein Spieler keine Klong!-Steine mehr im eigenen Vorrat, kann er keinen Schaden durch Monstertunnel nehmen. Allerdings gilt dies nur solange, bis er durch Heileffekte wieder Steine in den eigenen Vorrat legt.

VERSUNKENE SCHÄTZE

SCHWIMMEN

Falls ein Spieler seinen Zug in einem überfluteten Raum beginnt, muss er auftauchen um Luft zu schnappen. Dazu betritt er zu irgendeinem Zeitpunkt seines Spielzugs einen Raum, der nicht überflutet ist. Andernfalls nimmt er 1 Schaden. Er erhält jedoch keinen Schaden, wenn er eine Taucherglocke besitzt.

Tunnel zwischen zwei überfluteten Räumen benötigen 2 Stiefelsymbole oder 1 Stiefelsymbol, falls der Spieler eine Taucherglocke besitzt.

KLONG!-TUNNEL

Ein Spieler, der einen Klong!-Tunnel durchquert, verursacht 1 Klong! (=Platschen beim Eintauchen in Wasser).

Kein Klong! wenn sich ein Spieler entlang dieser Tunnel teleportiert. Keine Einschränkung, falls ein Spieler keine Klong!-Steine mehr hat.

SCHATZRÄUME

Spieler erhält angezeigte Menge an Gold beim betreten.

DER FLUCH DER MUMIE

FLÜCHE

Kosten am Ende je 2 Siegpunkte. Wird die Mumie mit 3 Schwertern besiegt, legt der Spieler ½ seiner Flüche ab (aufgerundet).

DIE MUMIE

Wie Goblin/Goldfisch, kann aber nur bekämpft werden, wenn sie in derselben Zone ist wie der aktuelle Raum des Spielers. Nachdem die Mumie besiegt wurde bestimmt der Würfel über die neue Zone der Mumie.

Falls sie bewegt wird, muss jeder Spieler in einem Raum der neuen Zone 1 Fluch nehmen.

MUMIENSCHATZ, MUMIENKELCH UND SKARABÄUS

Der Mumienwürfel wird beim Aufheben geworfen.

DER BAU DER SPINNENKÖNIGIN

NETZMARKER

+1 Schwert-/+ 1 Stiefelsymbol um zu passieren. Spieler sammeln zerstörte Netzmarker vor sich.

Die Spieler müssen die Werte der Netzmarker geheim halten, dürfen sich aber ihre eigenen ansehen.

RÄUME MIT NETZEN

Um Gold/Verstecke/Götzen aus diesen Räumen zu nehmen, muss ein Spieler sie mit 1 Schwertsymbol „freischneiden“.

DAS GEHEIMVERSTECK DER KÖNIGIN

8 Talent ♦ ausgeben um einen Klong!-Stein auf einem Schatz der Spinnenkönigin zu platzieren. Hat der Spieler keine Steine mehr, kann er sich die Schätze nur ansehen aber nicht nehmen.

DIE ZWERGENMINE

GOLD FÖRDERN

Befindet sich ein Spieler neben einer Goldader, kann er **2 Talent** ♦ bezahlen um Gold zu schürfen. Er legt 1 Klong!-Stein auf die Ader und erhält den angegebenen Betrag. Die Gold-Ader ist nun erschöpft.

MINENBONUS

Am Spielende werden die Goldadern gewertet (Anzahl, nicht Wert). Nur 1 Minenbonus pro Spieler! Gleichstände werden erst nach tiefster Goldader aufgelöst.

AUFZÜGE

1 Gold pro Benutzung an die Bank zahlen.

SPIELAUFBAU

01. Jeder Spieler nimmt die Spielfigur und die Klong!-Würfel einer Farbe und bildet vor sich einen Vorrat.

02. Die Spieler bilden ein Starter-Deck aus den folgenden Karten:

→ 6x Plündern

→ 2x Stolpern

→ 1x Umgehen

→ 1x Ducken

03. Legt die folgenden Tokens auf dem Spielbrett auf:

→ Die **7 Artefakte** (sechseckig Tokens) auf die entsprechenden Felder.

*Bei 3 Spielern: entfernt 1 zufälliges Artefakt aus dem Spiel.
Bei 2 Spielern: entfernt 2 zufällige Artefakte aus dem Spiel.*

→ Mischt die **großen Geheimnisse** (große ?-Tokens) und platziert **je 1 Token** zufällig auf die entsprechenden Felder. Überschüssige Tokens kommen nicht ins Spiel.

→ Mischt die **kleinen Geheimnisse** (kleine ?-Tokens) und platziert **je 2 Tokens** zufällig auf die entsprechenden Felder. Überschüssige Tokens kommen nicht ins Spiel.

04. Bildet die **Auslage des Marktes**:

→ Zwei Generalschlüssel

→ Zwei Rucksäcke

→ 3 Kronen (im Wert von 10,9 & 8.) gestapelt. Unten 8, oben 10.

05. Platziert die **3 Affen-Marker** auf dem Affen-Schrein.

06. Platziert die **Meisterdieb-Tokens** nahe dem Ausgang oben links.

07. Bildet einen **Goldvorrat** neben dem Spielbrett.

08. Platziert den **Drachen-Marker** auf seinem Startfeld:

→ 4 Spieler: auf dem 1. Feld von Links

→ 3 Spieler: auf dem 2. Feld von Links

→ 2 Spieler: auf dem 3. Feld von Links

09. Legt die **24 schwarzen Drachwürfel** in den Beutel.

10. Platziert die **Vorratskarten** Karten **Goblin, Söldner, Explore und Secret Tome** in separaten Stapeln neben dem Spielbrett.

11. Mischt den **Drachstapel** und zieht **6 Karten** um die Auslage zu bilden. Lasst rechts neben der Auslage Platz für einen Ablagestapel.

12. Sollten eine oder mehrere Karten das **Drachensymbol** entlang der rechten Kante aufweisen, werden diese Karten ersetzt und zurück in den Stapel gemischt.

13. Jeder Spieler platziert seine Spielfigur am **Eingang des Verlieses**, oben links auf dem Spielbrett, mischt sein Deck und zieht eine **Starthand von 5 Karten**.

14. Der zufällig bestimmte Startspieler platziert 3 Klong!-Würfel im Klong!-Bereich. Der zweite Spieler (im Uhrzeigersinn) platziert 2 Klong!-Würfel, usw.

SPIELAUFBAU „VERSUNKENE SCHÄTZE“

01. 2 Taucherglocken kommen zu den anderen Waren auf das Marktfeld.

02. Die **Goldfischkarte** wird neben den **Goblin** gelegt und funktioniert genau so.

03. Mische die 35 neuen Verlieskarten in den Verlieskartenstapel.

SPIELAUFBAU „DER FLUCH DER MUMIE“

04. Die Mumie startet auf ihrem Feld im braunen Bereich in den Tiefen.

05. Die Mumienmonsterkarte wird neben den Goblin gelegt.

06. Pyramidenwürfel und Oberaffengötze werden neben dem Spielplan bzw. im Raum platziert.

07. 24 Fluchmarker werden bereitgelegt.

08. Mische die 40 neuen Verlieskarten in den Verlieskartenstapel.

SPIELAUFBAU „DER BAU DER SPINNENKÖNIGIN“

09. Das Artefakt mit dem Wert 7 wird durch das neue Artefakt mit dem Wert 8 ersetzt.

10. Die 12 Netzmarker werden verdeckt gemischt und verteilt.