

Spielziel: Lebend heraus kommen mit mindestens einem Artefakt und möglichst viel Beute.

Spielvorbereitung

- 1) Spielplan mit blauem Himmel auslegen
- 2) Artefakte (Sechsecke), große Verstecke (Kreise), je 2 kleine Verstecke auf die passenden Felder
- 3) Waren sortiert auf Markt (Spielplanmitte), 3 Affengötzen links unten auf Affenschrein, Meisterdiebmarker neben den Spielplan legen.
- 4) Drachenfigur unten auf das erste Feld der Drachenzornleiste legen.
- 5) Die Goldmünzen neben den Spielplan legen.
- 6) Verliesstapel neben den Spielplan legen und 6 Verlieskarten (Monster (rot), Werkzeug(lila), blaues Banner) offen auslegen und darunter den Goblin und die sortierten Vorratskarten (braunes Banner) legen.
- 7) Alle schwarzen Klongsteine in den Beutel legen.
- 8) Jeder Spieler bekommt 10 Startkarten (graues Banner: 6xPlündern, 2xStolpern, 1xDucken, 1xUmgehen), mischen, als verdeckten Stapel links ablegen und 5 Karten auf die Hand nehmen.
- 9) Figuren zum Eingangsschacht oben links und die eigenen Klong-Steine neben sich.
- 10) Startspieler auslosen. Startspieler legt 3 Klongs in den Klong-Bereich (oben rechts), reihum die anderen Spieler je einen weniger.

Spielablauf

- 1 **Aktionen:** Handkarten offen legen. Je „+1 Klong“ 1 eigenen Klong in Klong-Bereich legen. Herzen entfernen Steine von Schadensleiste. Evtl. Gold nehmen. Dann Aktionen durchführen:
 - 1.1 Laufen: Den weißen Linien folgend für je einen Stiefel einen Gang in nächste Höhle gehen. Symbole: Fußspur=1 Stiefel mehr verbrauchen, Maske=1 Schaden nehmen oder zu Abwehr 1 Schwert nutzen. Schloss=Nur mit dem Schlüssel betretbar (siehe Markt), Pfeil: nur in Pfeilrichtung passierbar, Ankunft in einer Kristallhöhle: keine weiteren Stiefel nutzen.
 - 1.2 Kaufen: Die Talente (blaue Rauten oben links) nutzen um Karten aus der Verliesauslage oder Vorratskarten zu kaufen für den Preis auf blauem Dreieck unten rechts. „ERHALTEN“ unten auf Karte ausführen:Die gekaufte Karte kommt auf den eigenen Ablagestapel (steht erst nach dem nächsten Mischen zur Verfügung).
 - 1.3 Marktkauf: Auf den 4 Räumen um den Markt in der Mitte kann man eines der Ausrüstungsplättchen für 7 Gold kaufen und legt es vor sich ab. *Rucksack:* zweites Artefakt transportieren. *Schlüssel:* Schloss-Gänge nutzen. *Krone:* Siegpunkte
 - 1.4 Schatz nehmen: Höhle mit Artefakt, großem oder kleinem Versteck betretenv: ein Plättchen nehmen. Nur 1 Artefakt pro Spieler (Ausnahme: Rucksack). Artefakt oder Drachenei genommen: Drache 1 weiter auf Zornesleiste.
 - 1.5 Monster bekämpfen: Schwerter nutzen entsprechend Schwertern auf Monster (rote Karte) in Verliesauslage. Belohnung kassieren, Monsterkarte auf Verliesablage. Der Goblin stirbt nicht und kann immer wieder angegriffen werden.
- 2 **Auffüllen:** Verlieskarten auf 6 auffüllen. Balken „BEGEGNUNG“ sofort ausführen. Karten mit Drachenangriff gezogen: 1 Drachenangriff: Steine aus Klongbereich in den Beutel legen und so viele Steine aus Beutel ziehen wie auf Zornesleiste abgebildet plus Karten mit „GEFAHR“ in Auslage. Schwarze Steine aus dem Spiel. Farbige Steine auf die Schadensleiste legen. Stein auf Totenkopf auf Schadensleiste: Spieler ist tot und aus dem Spiel.

Spielende

Wenn ein Spieler die Höhle verlässt (geht nur mit Besitz eines Artefakts!) bekommt er ein Meisterdiebplättchen. Der erste Spieler, der die Höhle verlässt, wird auf die 1. Zinne gelegt. Immer wenn er wieder drankommt, rückt er eine Zinne weiter und der Drache greift an mit +1/+2/+3 Würfeln zusätzlich zur Zornesleiste. Das Spiel endet, wenn der Spieler auf der letzten Zinne ankommt. Spieler jetzt im unteren Höhlenbereich haben verloren. Punkte (grüne Kreise) addieren: Meisterplättchen + Punkte auf Schätzen und Artefakt + Punkte auf Karten + Gold.