

Klong! - KSR (Seite 1 von 2)

- ◆ Du stiehst genau 1 Artefakt und musst dann aus dem Verlies entkommen.
- ◆ Jeder Spieler beginnt mit eigenem Startkartensatz und baut diesen aus.
- ◆ Die Spielzüge werden mit je 5 Karten je Spieler von deren gemischten Kartenstapeln begonnen. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.
- ◆ Jeder Spieler spielt in seinem Zug alle 5 Karten in freier Reihenfolge aus.
- ◆ Die meisten Karten liefern Ressourcen:

◇ BLAU = Talent: braucht man für neue Karten im Deck

○ ROT = Schwerter: braucht man, um Monster zu bekämpfen

□ GELB = Stiefel: braucht man zur Bewegung durch das Verlies

- ◆ Jede neu erhaltene (gekaufte) Karte wird offen auf eigenen Ablagestapel gelegt. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt. 

SPIELZIELE:

➡ Finde 1 Artefakt-Marker und entkomme dem Drachen, indem Du erfolgreich an den Startpunkt außerhalb des Verlieses zurückkehrst.

➡ Sammle mit dem Artefakt und zusätzlicher Beute (Marker) mehr Punkte als die Rivalen und sichere Dir den Titel "Oberhaupt der Diebesgilde".

Beachte: Artefakte mit hohem Punktwert erfordern einen langen Weg.

Nutze Deine Ressourcen in Deinem Zug. Jede Aktion kann beliebig oft ausgeführt werden, solange man benötigte Ressourcen zahlen kann. Aktionen können zwischen und/oder nach dem Ausspielen erfolgen.

Neue Karten kaufen:

ablegen

- ◆ Kaufe aus der Verliesreihe Karten mit blauem Banner / kaufe Vorratskarten mit einem gelben Banner.
- ◆ Die Kosten stehen auf jeder Karte unten rechts im Dreieck.
- ◆ Nach Bezahlung kommt die Karte auf den Ablagestapel des Spielers.

3

Marktfeld:

- ◆ Auf jedem der Marktfelder kannst Du beliebig viele der Waren für je 7 Gold kaufen, die in eigene Auslage kommen. Ware Rucksack: Man kann ein 2. Artefakt tragen.

Werkzeug benutzen:

sofort nutzen

Monster bekämpfen:

in Verliesreihe liegend

Tunnel durchqueren:

Einbahnstraßen beachten!

Raum betreten. Wenn 1 Artefakt genommen: BEWEGE DRACHEN um 1 Feld.

Gold erhalten:

- ◆ Karten mit violetterem Banner sind Werkzeuge.
- ◆ Kauf erfolgt mit Talent (Kosten stehen rechts unten).
- ◆ Werkzeuge kommen NICHT ins Kartendeck.
- ◆ Es wird sofort ihr BENUTZEN-Text ausgeführt. Danach kommt die Karte auf Ablagestapel vom Verlies. Danach kommt die Karte auf Ablagestapel vom Verlies.
- ◆ Monsterkarten haben rote Banner.
- ◆ Bekämpfung erfolgt mittels x Schwertern, wie angegeben. Für die Bekämpfung erhältst Du eine Belohnung gemäß Kartentext. Danach kommt die Karte auf Ablagestapel vom Verlies.
- ◆ Der GOBLIN im Vorrat kann auch bekämpft werden, wird aber nie abgelegt. Er kann immer wieder bekämpft werden (auch direkt hintereinander).
- ◆ Pro Stiefel darfst Du durch 1 Tunnel gehen und einen neuen Raum betreten. Manche Tunnel erfordern sogar 2 Stiefel.
- ◆ Tunnel mit Bedrohung (Katzenkopf) fügen Schaden zu lt. Anzahl Symbole. Jedes eingesetzte Schwert reduziert 1 Schaden. Schaden = 1 Klong!-Stein auf Lebensleiste.*
- ◆ Tunnel mit Schloß können nur mit dem Generalschlüssel (auf dem Markt erhältlich) durchquert werden,
- ◆ Manche Tunnel können nur in Pfeilrichtung durchquert werden.
- ◆ Beim BETRETEN eines RAUMES darfst Du genau 1 der Marker dort blind nehmen und legst ihn offen vor Dir ab. Für 1 weiteren Marker aus demselben Raum musst Du den Raum erst verlassen und erneut betreten. Kleine + große Versteck-Marker nach Entnahme aufdecken. SOFORT bewegt sich der DRACHE um 1 Feld weiter, wenn ein Artefakt genommen wird. In einer KRISTALLHÖHLE musst Du Deine Bewegung beenden und darfst erst im Folgezug weitergehen.
- ◆ Gold wird aus der Bank genommen und ist zum Spielende je 1 Punkt wert.
- ◆ Man benutzt Gold ggf. zum Warenkauf.

Klong! - KSR (Seite 2 von 2)

Ziehe X
Karten:

- ◆ Weist eine Karte den Spieler an, Karten zu ziehen, zieht er diese vom eigenen Nachziehstapel UND SPIELT SIE im selben Zug AUS (Pflicht).

Klong!:

- ◆ Macht eine Karte "Klong!" (es steht so darauf angegeben), legt man aus seinem Vorrat entsprechend viele Steine in den Klong!-Bereich des Spielbretts.
- ◆ Manche Karten reduzieren Klong!-Effekte: Damit kann man Steine zurückholen aus Klong!-Bereich (nicht aus Beutel).
- ◆ Sind nicht genug Steine rückholbar, ignoriert man entsprechend viele Klong-Effekte im selben Zug.

Ende eines Zuges:

- ◆ Hat ein Spieler ALLE seine 5 Karten gespielt und Ressourcen nach Wunsch eingesetzt, endet sein Zug. Die Karten kommen auf seinen Ablagestapel.
- ◆ Er zieht 5 neue Karten auf die Hand,
- ◆ Nicht eingesetztes Talent, Schwerter und Stiefel verfallen. Folgt dem Pfeil:



- ◆ Füllt die VERLIESREIHE auf 6 Karten auf (wenn erforderlich) UND prüft:
a) Jede GEFAHR-Karte in Verliesreihe = +1 Stein mehr bei Drachenangriff.
b) Wird Karte mit Text "BEGEGNUNG" aufgefüllt, gilt deren Text sofort.
- ◆ Sollte mind. 1 DRACHEN-Symbol aufgedeckt werden, greift dieser nun an, aber max. 1-mal (egal, wie viele Drachen-Angriffssymbole erscheinen).
ANGRIFF = Alle Klong!-Steine aus dem Klong!-Bereich in BEUTEL legen.
Beutel schütteln und so viele Steine rausziehen, wie Zornesleiste mit dem Drachen darauf anzeigt PLUS evtl. weitere Steine wegen GEFAHR.

SCHWARZER Stein = baw. aus dem Spiel

FARBIGER Stein = 1 Schaden für betroffenen Spieler. Dazu wird der gezogene Stein auf die Lebensleiste (Herz) des Spielers gelegt.
Ist die Lebensleiste komplett gefüllt, ist der Spieler BEWUSSTLOS:



- ➡ Konnte der Spieler schon 1 Artefakt entwenden und ist den TIEFEN** des Verlieses erfolgreich entkommen, zählt er jetzt seine Punkte.
- ➡ Andernfalls hat der Spieler verloren und schaut nur noch zu.

- ◆ **Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.**

DU HAST 1 ARTEFAKT AUFGENOMMEN:

- ◆ Du kannst Dich auf den Weg zurück zum Startpunkt machen. Wirst Du dabei nicht bewusstlos, erhältst Du 1 Meisterdiebmarker, der 20 Punkte wert ist. Du musst dazu den Startpunkt erreichen. !
- ◆ OHNE Artefakt kann das Verlies nicht verlassen werden!

SPIELER, DIE DAS VERLIES VERLASSEN HABEN / BEWUSSTLOS SIND:

...führen keine Züge mehr aus.
...sind von Karteneffekten ausgenommen, die sich auf alle beziehen.
...erhalten keinen Schaden mehr (ihre gezogenen Steine = aus dem Spiel).

! Wer ZUERST das Verlies verlässt ODER bewusstlos wird, stellt seine Figur auf das erste Feld der 5 Burgzinnen.

- Ist dieser Spieler wieder an der Reihe, bewegt er nur seine Figur um 1 Feld weiter nach rechts und führt den Effekt des Zielfeldes aus, d.h., bei den Feldern 2 bis 4 (+ / ++ / +++) wird ein sofortiger Drachenangriff durchgeführt mit 1 - 3 extra Steinen aus dem Beutel (je "+" also 1 Stein).
Auf Zinne 5 sind alle Spieler nun BEWUSSTLOS, die noch im Verlies sind.

Spielende:

- ◆ Sobald alle Spieler das Verlies verlassen haben (mind. aber die Tiefen**) oder bewusstlos sind, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt seine Punkte:

- 1) Wert des Artefakts
 - 2) Punkte für bestimmte erhaltene Marker
 - 3) Punkte 1:1 für Gold
 - 4) Punkte für bestimmte Karten im eigenen Deck
- Wert steht in rechter oberer Ecke der Karte.*

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt.

Patt: Der Beteiligte mit wertvollerem Artefakt siegt.

*Die Lebensleiste darf nicht komplett durch eine Aktion gefüllt werden.
Manche Effekte können Schaden heilen: Stein(e) in eigenen Vorrat nehmen.
**unterer Teil des Verlieses = unterhalb der Grasnarbe des Spielplanes.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.04.19