


## 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.

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 und ggf. Artefakt nehmen*

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 aber 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.

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 wieder auf 6 Karten auf, wenn erforderlich. Sollte mind. 1 DRACHEN-Angriffssymbol aufgedeckt werden, greift der Drache an, aber max. 1-mal (egal, wie viele Drachen-Angriffssymbole erscheinen).

Jede GEFAHR-Karte in Verliesreihe = +1 Stein bei Drachenangriff.

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. Dabei gilt:

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 "+" 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 Granarbe des Spielplanes.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.03.19