

CLAIM

REINFORCEMENTS: MAGIC



Egyre több és több frakció küzd a trónért. Varázslók, Druidák, de még az Alakváltók is részt vesznek a trónért folyó harcban. Mostantól kezdve azonban a frakciók használhatnak különleges varázstárgyakat is.

Megjegyzés: Ez egy kiegészítő, a játékhoz szükséged lesz a CLAIM vagy a CLAIM2 játékok valamelyikére.

JÁTÉKEJEMEK

58 kártya

18 Varázstárgy
10 Varázsló
10 Varázsfőzet
10 Druida
10 Alakváltó
2 áttekintő kártya

0-9-ig számozva
(x2, +6, +5, +4, +3, +2, +1, -2, -3, -5)
0-9-ig számozva
0-9-ig számozva



ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a kártyákat és helyezzük őket az asztal közepére egy képpel lefelé fordított pakliba.

Osszunk mindkét játékosnak 13 kártyát. A kártyákat mindkét játékos a kezébe veszi és játékosársának természetesen nem mutatja meg. Amikor a Varázslókat használjuk, válasszunk ki helyette egy másik frakciót a pakliból és cseréljük ki ezt a 10 lapot a Varázslókártyákra. Keverjük meg a 10 Varázsfőzet kártyát is és helyezzük képpel lefelé a játéktér mellé.

A Druidák és Alakváltók 10-10 kártyáját is belehelyezheted a Claim pakliba, helyettük vegyünk ki másik frakciókat a játékból.

VARÁZSTÁRGYAK SZABÁLYAI:

A játék kezdetén keverjük meg az Varázstárgyak paklit és osszunk minden játékosnak 3 Varázstárgy kártyát képpel lefelé fordítva. A többi kártyát rakjuk félre, ebben a játékban már nem lesz szükségünk rájuk. Játék közben a játékosok bármikor kijátszhatják a Varázstárgyakat. A szabály részletezi majd, hogy a kártyákat mikor és hogyan használjuk. Ezek a kártyák különleges képességekkel rendelkeznek, amelyeket okosan kijátszva a játékosoknak előnyt biztosítanak! A Varázstárgyakat nem kell a kezeden tartanod, bármikor felhasználhatod őket, de a használat után ezek a kártyák eldobásra kerülnek. A Varázstárgyak kártyák erősebbnek számítanak, mint a Hősök, frakciók és a Helyszínek, ha egyszerre kerülnek kijátszásra.

ÁTTEKINTÉS

A játék két különálló szakaszból áll. Az első szakaszban mindkét játékos kap egy leosztásnyi (13-13 db) kártyát, melyekkel követőket fognak toborozni. A második szakasz folyamán az első szakaszban megszerzett követőket fogják egymással szembeállítani és befolyásolni a birodalom öt frakcióját. A játék végén az a játékos nyeri el egy frakció szavazatát, aki az adott frakció követőinek többségét megszerezte. A játék győztese az lesz, aki legalább három frakció szavazatát elnyerte.

ELSŐ SZAKASZ: KÖVETŐK TOBORZÁSA

Ez a szakasz tizenhárom körből (ütésből) áll, melyekben mindkét játékos egy-egy kártyát fog kijátszani a kezéből. Minden körben az a játékos játssza ki az első kártyát, aki az előző ütést megnyerte (kivéve: Sárkányok). Az első körben pedig a fiatalabb játékos kezd. Minden kör az alábbi három lépésből fog állni:

Egy kártya felfedése

Fordítsuk fel az asztal közepén lévő pakli legfelső lapját és helyezzük a két játékos közé. A játékosok ezért a kártyáért fognak versenyezni.

Kártyák kijátszása

1. A kezdőjátékos kijátszik egy kártyát a kezéből.

Megjegyzés: Bármelyik frakció kártyáját kijátszhatja, nem kell olyan frakcióhoz tartozóknak lennie, amilyen kártyáért a harc folyik.

2. Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy kártyát a kezéből.

Fontos: Ha lehetséges, a másik játékosnak kötelező ugyanolyan frakciójú kártyát játszania. Ez azt jelenti, hogy ha van olyan frakciójú kártya a kezében, amilyen az imént kijátszott kártya, akkor azt kell játszania. Más szóval egy játékos csak akkor játszhat ki más frakcióhoz tartozó kártyát, ha a kezében nincs olyan kártya, mint amelyet az első játékos kijátszott.

Kártyák begyűjtése

1. Az a játékos nyeri meg a közepre helyezett kártyát, aki az első játékos által kijátszott frakcióból a magasabb kártyát játszotta ki (0 a legalacsonyabb, 9 a legmagasabb érték).

Megjegyzés: Ha a második játékos más frakciójú kártyát játszott ki, az első játékos automatikusan megnyeri a kört.

2. A nyertes a megszerzett kártyát képpel lefelé fordítva a saját követőinek paklijára helyezi (kivéve: Látnokok). A vesztes húz egy kártyát a közepén lévő pakliból és képpel lefelé ő is a követőinek paklijára helyezi. Ez a játékos megnézheti a kártyát, de játékosársának nem mutathatja meg.

Megjegyzés: A második szakaszban a követőpakli kártyái lesznek a játékosok kezben lévő kártyái.

3. Dobjuk el a (megmaradt) kijátszott kártyákat a dobópaklira, ezek a kártyák már nem vesznek részt a játékban..

Fontos: A képpel felfelé fordított pontozópaklit és a képpel lefelé fordított követőpaklit tartsuk egymástól elkülönítve. Ezt addig folytassuk, amíg a húzópakli elfogy és a két játékos kezéből elfogytak a kártyák. Ezután kezdődik a második szakasz.

MÁSODIK SZAKASZ: TÁMOGATÓK GYŰJTÉSE

Mindkét játékos kezébe veszi az első szakaszban szerzett 13 követőkártyát. A játékosok most újabb 13 kört fognak játszani. Ezúttal azonban ahelyett, hogy egy bizonyos kártyáért küzdenének, a körönként kijátszott kártyáért fognak harcolni. Minden kör az alábbi két lépésből fog állni:

Kártyák kijátszása

1. A kezdőjátékos kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.

2. Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.

Fontos: A frakciókövetés szabálya továbbra is érvényben van!

Kártyák begyűjtése

1. Az első szakaszhoz hasonlóan határozatok meg a nyertest.

2. A kör nyertese mindkét kijátszott kártyát a saját pontozópaklijára helyezi képpel felfelé, kivéve, ha egy frakció képessége életbe lép.

Ha mindkét játékos kijátszotta az összes kártyáját, pontozzuk a frakciókat.

JÁTÉK VÉGE & PONTÖZÁS

A játékosok megszámlálják, hogy a pontozópaklijukban hány kártyájuk van az egyes frakciókból. Akinek egy frakcióból a legtöbb kártyája van, elnyeri a frakció szavazatát. Döntetlen esetén az nyeri el a szavazatot, akinek az adott frakcióból a legmagasabb értékű kártyája van. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor az nyer, akinek a második legmagasabb értékű kártyája van az adott frakcióból, ha még mindig nem eldönthető, akkor a harmadik legmagasabb érték, és így tovább. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb frakció szavazatát elnyerte. Ha ebben az esetben lesz döntetlen az állás, akkor a játékosok megszámlálják, hogy hány kártyájuk van összesen ezekből a frakciókból, és akinek a legtöbb kártyája van, az a nyertes.



FRAKCIÓK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden frakciónak van egy különleges képessége, mely hatással lesz a játékra. Ezek a következők:



VARÁZSLÓK

Ha egy ütést a Varázsló kijátszásával nyerünk meg, húzzunk egy Bájital kártyát, de ne nézzük meg! Helyezzük el képpel lefelé, magunk elé. Egy másik ütés alkalmával kártyánk kijátszásakor felfordíthatjuk a Bájitalt, majd a használat után dobjuk el a dobópaklira. A kártya nagy valószínűséggel segíteni fog, de az is lehet, hogy hátráltat...



DRUIDÁK

Ha első szakaszban egy Druida kijátszásával veszítünk el egy ütést, tartsuk meg a kártyát magunk elé helyezve, és forgassuk el. A Druida így átváltozott medvévé! A legközelebb kijátszott kártyánk értéke +3 pontot kap. A felhasználását követően dobjuk el a kártyát!



ALAKVÁLTÓK

Ha az első szakaszban kerül kijátszásra, cseréljük ki a közepén lévő kártyával. Az így megszerzett kártya lesz a kijátszott kártyánk, a verseny pedig a középre került Alakváltóért folyik.



A FÉNY KORONÁJA

Játsszuk ki ezt a kártyát a játék végén és adjuk hozzá bármelyik frakciónkhoz. A pontozásnál számoljuk úgy, mintha 5-ös értékű lap lenne a választott frakcióban.



KÍGYÓ KARD

Játsszuk ki ez a kártyát, miután kártyát játszottunk ki a körben és adjunk hozzá az értékéhez +3-at.



A CSEND KÜRTJE

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor minden játékos kijátszotta a lapját. A játékosok azonnal tegyék az eredetileg kijátszott kártyalapjukat a pontozópakliba, az ütés eredményétől függetlenül. A játékos, aki nyerte volna az ütést, az lesz a következő körben a kezdőjátékos.



A BOSSZÚ LÁNDZSÁJA

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor elvesztettük az ütést. Dobjuk ki az egyik kijátszott kártyát a dobópaklira, mielőtt a játékosok a pontozópaklira helyezhetnék a kártyalapot.



KRISTÁLYGÖMB

Játsszuk ki ezt a kártyát az első fázisban, amikor 1 kártyát húznál a pakli tetejéről. Helyette húzz 3 kártyát, válaszd ki, melyiket szeretné megőrizni, a többi kártyát tedd vissza a pakliba és alaposan keverd meg.



BOLONDOK ARÁNYA

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor a pontozópakliba helyezel kártyát. Cserélj ki egy kezében lévő kártyát azzal a kártyával, amit a pontozópaklira tennél.



A MÁGUS LOVA

Játsszuk ki ezt a kártyát, amikor minden játékos kijátszotta a lapját. Cseréld ki a kártyádat egy másik, kezében lévő lappal. Állapítsuk meg a kör győztesét és vesztesét a normál szabályok szerint.



HÉTMÉRFÖLDES CSIZMA

Játsszuk ki bármikor ezt a kártyát, a következő két kijátszott kártyánk értékéhez adjuk hozzá +2 pontot.



ELFELEDETT RÚNAKÖVEK

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor a pontozópakliba helyezel kártyát. A lehelyezés helyett dobd el a kártyát és helyezd ezt a kártyát valamelyik másik frakció már begyűjtött lapja alá. Az Elfeledett Rúnakő kártyát számold úgy, mint egy plusz kártyát a frakcióban.



ÖRÖKKÉ VILÁGÍTÓ LÁMPÁS

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor megnyertük az ütést. Húzzunk 3 kártyát az ellenfelünk kezéből, nézzük meg őket, és adjuk vissza. A lap kijátszásához legalább 5 lappal kell, hogy rendelkezzen ellenfelünk.



AZ UTASÍTÁS BOTJA

Játsszuk ki ezt a kártyát, miután elvesztettük az ütést, így a következő körben mi leszünk a kezdőjátékosok.



ZÚZMARÁ NYAKLÁNC

Játsszuk ki ezt a kártyát a második fázisban, amikor már minden játékos kijátszotta a lapját. Tegyük félre ezeket a kártyákat és indítsunk egy újabb kört, melyben a kezdőjátékos ugyanaz lesz mint az előző alkalommal. A második kör nyertese viszi mindkét kör összes lapját és helyezi a pontozópaklijára.



ISTENI HOMOKÓRA

Játsszuk ki ezt a kártyát, amikor minden játékos kijátszotta a lapját. Ekkor minden játékos visszaveszi a kezébe a kijátszott lapjait és új kör indul.



A FÁTYOL PAJZSJA

Játsszuk ki ezt a kártyát, miután ellenfelünk is kijátszotta a saját lapját, majd vonjunk ki a kártyája értékéből -3 pontot.



KIRÁLYOK KUPÁJA

Játsszuk ki ez a kártyát, miután kártyát játszottunk ki a körben. A kártya egy általad választott frakcióvá alakul.



FELHŐHÁSZÍTÓ FEJSZE

Játsszuk ki bármikor ezt a kártyát. A következő két kártya értékéből, melyet ellenfelünk kijátszik, vonjunk ki -2 pontot.



SZERELMESEK NYILA

Játsszuk ki bármikor ezt a kártyát, amikor kezdőjátékosok vagyunk. Ezután minden játékosnak kötelező két kártyát kijátszania, és az első kártyalap lesz az a frakció, melyet követni kell a második lapnak is, ha ez lehetséges.



ÉJSZÖTÉT GYŰRŰ

Játsszuk ki ez a kártyát, amikor a második kártyát játszuk ki. Nem kell tartanod a frakciókövetés szabályát, nem szükséges ugyanaz a frakció a győzelemhez, a legmagasabb kártyalap fog nyerni ebben a körben.

A CLAIM SOROZATOT IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA
A VAGABUND KIADÓ
A CLAIM UNIVERZUM JÁTÉKAI A KIADÓ WEBSHOPJÁBAN:
WWW.JOJATEKJOARON.HU



Game design: Scott Almes
Illustrations: Mihajlo Dimitrievski
Graphic design: Martijn Haddering
Project manager: Jonny de Vries
© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

