



Sötét felhők tornyosulnak a birodalom felett, nincs trónörökös, aki magához ragadná a hatalmat. A trónbitorlók egymással küzdenek a hatalomért, így a Varázshelyszínek nagyon fontos szerepet fognak betölteni majd az eljövendő, kemény csatában. Megtapasztalod majd, hogy a Baziliszkusok és az Unikornisok hogyan segítenek céljaid elérésében, míg a Főnixmadarak egyszerre lesznek erősek, magabiztosak és veszélyesek minden résztvevő számára.

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

JÁTÉKEJEMEK

58 kártya

18 Helyszín	
10 Főnixmadár	0-9-ig számozva
10 Főnixtűz	0-9-ig számozva
10 Unikornis	0-9-ig számozva
10 Baziliszkus	0-9-ig számozva
2 áttekintő kártya	



ELŐKÉSZÜLTEK

Amikor a 10 Főnixmadár kártyát beletesszük a játékba, akkor használjuk őket úgy, mintha normál frakciókártyák lennének. Ilyenkor keverjük meg a 10 Főnixtűz kártyát is, és helyezzük őket képpel lefelé a játéktér mellé. Az Unikornisok és a Baziliszkusok kártyáit is belehelyezhetjük a Claim pakliba, helyettük azonban vegyünk ki másik 10-10 lapos frakciókat a játékból.

HELYSZÍNEK SZABÁLYAI:

A Helyszínek két különböző típusával találkozunk a játékban: Az "Építmények" helyszínek, melyeket kék háttérrel, és a "Környezet" helyszínek, melyeket fekete háttérrel jelöltünk meg. A játék előkészítése során keverjük meg külön-külön mindkét paklit. Ezután helyezzük a Helyszínek kártyákat az asztalra, egymástól jól elkülönítve az Építmények és Környezet kártyák alaposan megkevert lapjait.

Három különböző módon használhatjuk ezeket a kártyákat:

- 1) A játék kezdetén húzzunk egy Környezet helyszínt, és hagyjuk az asztalon képpel felfelé fordítva az egész játék során. A kártya hatása komoly befolyással lesz majd a játékra.
- 2) A játék kezdetén húzzunk egy Építmény helyszínt, és hagyjuk az asztalon képpel felfelé fordítva az egész játék során. A kártya hatása komoly befolyással lesz majd a játék végi pontozásra.
- 3) A játék kezdetén húzzunk egy Építmény és egy Környezet helyszínt is. Mindkét kártya hatása komoly befolyással lesz majd a játékra, és a játék végi pontozásra.

A Helyszínek kártyák gyengébbnek számítanak, mint a Hősök, frakciók és a Varázstárgyak.

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 tartozónak 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 kijátszania. Ez azt jelenti, hogy ha van olyan frakciójú kártya a kezében, amilyen az imént kijátszott kártya, akkor azt kell kijátszania. 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). Döntetlen esetén az első játékos nyeri az ütést.

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

Megjegyzés: A második szakaszban a követőpakli kártyái lesznek a játékosok kezében 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 határozottak meg a nyertes.

2. A kör nyertesé mindkét kijátszott kártyát a saját pontozópaklijára helyezi képpel felfelé, kivéve, ha egy frakció képessége (Trollok, Gnónok) életbe lép.

3. Ha valamelyik játékos Óriás kártyát játszott ki, a kör győztese eltörpíti (eldobja) ellenfele egy azonos értékű Gnóm kártyáját minden egyes kijátszott Óriásért a megnyert ütésben.

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

JÁTÉK VÉGE & PONTÓZÁS

A játékosok megszámozzák, 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, 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 megszámozzák, 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:



BÁZILISZKUSZOK

Ha ezt a kártyát egy azonos értékű kártya után játszuk ki (melyet az Unikornis módosíthat), az elsőként kijátszott kártyát azonnal tegyük a pontozópaklinkra. Mivel csak az általunk kijátszott kártya maradt, azzal meg is nyerjük az ütést. Ha két azonos értékű Baziliskusz kerül kijátszásra, nem történik semmi. Ez a hatás az első és a második szakaszban is érvényesül.



FŐNIXMADARAK

A játék elején keverjük bele a Főnixmadár kártyákat az alappakliba. Keverjük meg a Főnixtűz kártyákat, és hozzunk létre egy különálló paklit. Ha a második szakaszban elveszítünk egy Főnixmadár kártyát, húzzunk egy Főnixtűz kártyát és vegyük a kezünkbe. A Főnixtűz kártya teljesen ugyanúgy működik, mint egy Főnixmadár kártya, pl. frakciókövetésnél, vagy az erőviszonyok megállapításánál, stb. Ezzel a frakcióval játszva akkor ér véget a második szakasz, ha az egyik játékosnak elfogynak a kártyái.



UNIKORNISOK

A második szakaszban minden elnyert Unikornis darabja eggyel fogja növelni a többi frakció kijátszott kártyáinak értékét. Az Unikornis frakció értékét nem növelik, és ez a hatás a pontozás szakaszára már nem lesz érvényes. Az Unikornisok kártyáit pedig tartsuk jól látható helyen, képpel felfelé.



HELYSZÍN: ÉPÜLETEK



A VÁRBÖRTÖN

Az a játékos, aki az első fázisban elvitte az utolsó ütést, azt úgy számoljuk, mintha megnyert volna egy plusz frakciót. A későbbiekben, pedig az a játékos, aki a második fázisban szerzi meg az utolsó ütést, azt szintén számoljuk úgy a pontozásnál, mintha megnyert volna egy további frakciót.



A VILÁGÍTÓTORONY

A második fázisban az a játékos, aki elsőként gyűjt be 3 kártyát bármelyik frakcióból, az már elnyerte az adott frakció szavazatát. (A Küklopszokat továbbra is a normál szabály szerint pontozzuk.)



A PIRAMIS

A játék végén el kell dobunk a begyűjtött kártyáink közül az összeset, amelyeknek a pontértéke 3 vagy kisebb. Ezután a normál pontozás szabályai szerint állapítsuk meg a győztest.



AZ APÁTSÁG

A játék végén mindkét játékos számolja meg, hogy összesen hány darab kártyát szerzett, minden frakciót beleértve. Ha valamelyik játékos legalább kétszer annyit kártyát szerzett, mint az ellenfele, akkor az a játékos, azonnal elveszíti a játékot. Minden más esetben a normál pontozás szerint állapítsuk meg a nyertest.



A HÍD

A játék végén az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb sorozatot gyűjtötte be a frakciókból, 1 sorozat minden frakcióból 1-1 kártyát jelent. Döntetlen esetén a normál pontozás szabályai szerinte állapítsuk meg a nyertest.



AZ ERŐD

A játék végén, ha valamelyik frakcióból több, mint 5 kártyával rendelkezünk, akkor az adott frakcióból dobjunk el 4 kártyát a pontozás megkezdése előtt. Eldobhatjuk a legalacsonyabb értékű kártyákat is.



A TORONY

A játék végén a begyűjtött frakciókártyák pontszámának az összege fogja meghatározni frakciónként a győztest. Döntetlen esetén a kártyák darabszáma dönti el, hogy ki nyerte a játékot.



A RÚNAKÖVEK

A játék végén minden páratlan pontértékkel rendelkező frakciókártyát dobjunk el, majd pontozzuk a játékot a normál szabály szerint.



A KASTÉLY

A játék végén, aki a legtöbb frakciókártyát gyűjtötte be összesen, az a nyertes. Használjuk ezt a szabályt a normál pontozás helyett.



HELYSZÍN: KÖRNYEZET



FÖLDALATTI VILÁG

Az egész játék folyamán minden 0(nulla) pontértékű lapot 10-es értékűnek tekintünk.



FÖLDBIRTOK

Az egész játék során a 2-es pontérték számít a legmagasabb értéknek minden egyes frakcióban.



TÓPART

Az első fázis folyamán az a játékos veszi el középről a kártyát, aki elveszítette az ütést, nem pedig a győztes.



SZÉLFÜTŐ VIDÉK

Mielőtt megkezdődne a második fázis, válasszunk ki 3 kártyát a kezünkbe és adjuk át az ellenfelünknek. Ezután, hasonlóképpen, mi is kapunk 3 kártyát a másik játékostól, melyet a kezünkbe helyezünk.



VÉGELETHÁTTÉR HOMOK

Az első fázis kezdetén kiválasztunk 5 kártyát a kezünkbe és az ellenfelünknek adjuk át. Ezután, hasonlóképpen, mi is kapunk 5 kártyát a másik játékostól, majd megkezdődhet a játék.



SZIGETEK

A játék első fázisában két kártya kerül felcserélésre. A játékos, aki megnyeri az ütést, választhat, hogy melyik kártyát veszi el. Az utolsó ütés során a győztes felveszi az első kártyát, míg a másik játékos a másodikikat.



FENNSIK

Ha valamelyik játékos 3 ütést elvisz a közvetlenül egymás utáni körökben, a rákövetkező körben az ellenfél lesz a kezdőjátékos. A megszerzett kártyákat használhatjuk arra is, hogy számoljuk a zsinórban elvitt ütések.



MOCSÁR

A második fázis kezdetén válasszunk ki 2 kártyát a kezünkbe és dobjunk el.



JÉGMEZŐK

Ha egy játékos elveszít egy ütést, a következő körben a kijátszott lapja értékéhez +1 pontértéket adunk.



A CLAIM SZOROZATOT 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