



Állandó, azonnal bevethető hadsereg hiányában a trón birtoklásáért harcoló erők elsősorban a Zsoldosokra számítanak. Vagy vajon inkább a Hősök fognak segíteni a terveid végrehajtásában? Vajon mi lehet a szándéka a Küklopszok, Elfek és az Orkok klánjának? Nem tudni, mindenesetre kaotikus idők közelednek...

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

JÁTÉKEJEMEK

58 kártya
18 Hős
7 Elf
7 Ork
8 Elf/Ork
10 Küklopsz
8 bónusz kártya
2 áttekinthető kártya



A nagyobb játékelmény kedvéért beletettünk a dobozba 8 db +1 értékű bónuszkártyát is, ezeket a lapokat – többek között –, az Unikornis frakcióhoz tudod majd felhasználni, amelyet megtalálsz a Claim Reinforcements: Helyszínek játékban.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az Ork/Elf frakció lapjait kicserélheted a Goblin/Lovag vagy a Gnóm/Óriás páros bármelyikével. A Küklopszok frakciót pedig bármelyik normál 10 kártyalapos frakcióra cserélheted, így összeállítva egy új, izgalmas, és felfedezésre váró paklit.

HŐSÖK, SZABÁLYAI:

A játék kezdetén keverjük meg a Hős kártyákat és osszunk le belőlük 5 lapot képpel lefelé fordítva az asztalra. Ezután keverjük meg az előkészített frakciókártyákat és a legfelső 5 lapot távolítsuk el a játékból. Adjuk hozzá a már előzőleg leosztott 5 Hős kártyalapot a frakció kártyapaklihoz és most keverjük meg alaposan az egész kártyacsomagot. Mostantól kezdve ezt az így előkészített frakciópaklit használjuk a játék során. Tegyük a paklit az asztal közepére és osszunk minden játékosnak 13-13 kártyát. A kártyákat minden játékos a kezébe veszi és nem mutatja meg játékosársának.

Nos, a szokásos frakciókártyákon kívül, van néhány Hős kártyánk is a pakliban. A játék folyamán úgy játszunk ki őket, mintha normál kártyák lennének, bár mindegyik kártya rendelkezik fogi különleges képességgel. Amikor kijátszásra kerülnek, a következő szabályok vonatkoznak ezekre a lapokra:

- Ha a Hős kártyát elsőként játszunk ki, ellenfelünk bármilyen frakciójú kártyát tehet az ütésbe, mert a frakciókövetés szabálya nem érvényesül, mivel nincs követhető frakció az ütésben. A kártyák értéke (és néhány speciális tulajdonság) fogja meghatározni a kör nyertesét.
- Ha a Hős kártyát másodikként játszunk ki, akkor úgy tekintünk rá, mint egy másik frakcióra, vagyis az elsőként kijátszott kártya fog előnyt élvezni.

Ha a második szakasz egyik körében gyűjtünk be egy Hőst, nem különleges frakcióként vesszük figyelembe és a játék végi pontozásnál is figyelmen kívül hagyjuk, hacsak a szabály másként nem rendelkezik. A Hősök kártyák erősebbnek számítanak, mint a frakciók és a Helyszínek, de gyengébbek a Varázstárgyaknál, 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 tartozónak lennie, amilyen kártyáért a harc folyik.

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

Fontos: Ha a második 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).

Megjegyzés: Ha a második játékosnak kötelező ugyanolyan 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 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 határozott meg a nyertes.
2. A kör nyertesé 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 értékű, 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:



KÜKLOPSZOK

A játék végén az a játékos nyeri el a Küklopsz frakció szavazatát, aki a legkevesebb – de legalább egy – Küklopszot gyűjtötte be. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az lesz a nyertes, akinek a legkisebb értékű Küklopsza van.



ELFEK

Nincs különleges képességük.



ORKOK

Nincs különleges képességük.



ELFEK ÉS ORKOK

Ezzel a párossal az alapfrakciókat helyettesíthetjük, melyeket a Claim és a Claim 2-ben találhatunk: Lovagok/Goblinok vagy az Óriások/Gnónok. Ezek a különleges kártyák egyszerre két frakcióhoz is tartoznak, ezeknél a kártyánál kijátszáskor eldöntjük és be is kell jelentenünk, hogy Elfként vagy Orkként kívánunk velük játszani. A második szakaszban, ha megnyerjük az ütést ezzel a különleges kártyával, abba a pontozópakliba kell helyeznünk, amelyik frakciót megneveztük a kártya kijátszásakor.



HŐSÖK



ÉNEKIÓ BÁRD

A következő körben mi leszünk a kezdőjátékosok.



KENTAUR JÁSZ

Ha egy másik kártya után játszuk ki, üti bármelyik 5-ös és 6-os pontértékű lapot is.



"BÁGLORD"

Ha a második fázisban játszuk ki ezt a kártyát, minden olyan frakciókártyához adjunk hozzá +1 pontértéket, amelyet már megszereztünk.



UDVARI BOLOND

Ha másodikként játszuk ki, cseréljük meg ezt a kártyát ellenfelünk már kijátszott lapjával, és állapítsuk meg így, hogy ki a kör nyertese.



SZIRÉN

Ha kezdőjátékosként játszuk ki ezt a lapot, ábscábítunk egy kártyát ellenfelünk pontozópaklijából a sajátunkba.



BOSZORKÁNY

Ha elsőként játszuk ki ezt a kártyát, csak 5-ös pontértéknél nagyobb páros számmal lehet elütni.



MINOTÁURUSZ

Ha az első vagy második fázisban utolsóként játszuk ki ezt a kártyalapot, akkor automatikusan megnyerjük az ütést.



KŐGÓLEM

Ha másodikként játszuk ki ezt a kártyát 1-4 pontértékű kártyalap után, a Kőgólem összetöri azt és az a kártya eldobásra kerül, és a Gólem nyeri az ütést.



NEKROMANTIA

Az első fázisban megengedett, hogy visszavegyük ezt a kártyát a kezünkbe, és eldobjunk helyette egy másik lapot a kezünkéből a dobópakliba, ehelyett a kártya helyett.



ÉLÉTERŐ ELSZÍVÓ

Ha egy frakció után játszuk ki, akkor ez a kártyalap átveszi a frakció összes különleges tulajdonságát, úgy mintha pontosan az a frakció lenne, viszont a pontozásnál a frakciót már nem vesszük figyelembe.



VÍZKÖPŐ

Ha a második fázisban gyűjtjük be ezt a kártyát, tekintsünk úgy rá, mintha kettő bármilyen frakciójú kártya lenne.



VÉRFAKAS

Amikor kijátszuk ezt a kártyát, átváltoztathatjuk egy 5-ös értékű másik frakciójú kártyalapra, de a frakció tulajdonságát nem szerzi meg.



DINOSZÁURUSZ

Ha a második fázisban játszuk ki ezt a kártyát, és nem nyerjük meg vele az ütést, akkor visszavehetjük a kezünkbe.



VÁMPÍR KIRÁLYNŐ

Ha ellenfelünk egy kártyát játszik ki a Vámpírkirálynő ellen, a másik kártya elveszíti a speciális tulajdonságát.



FAMÁGUS

Ha a második fázisban játszuk ki ezt a kártyát, a kártya úgy viselkedik, mint egy olyan frakció, amiből már legalább kettő kártyalapot begyűjtöttünk.



KRÁKEN

Ha a második fázisban megnyerjük az ütést ezzel a Hőssel, húzzunk egy kártyát az ellenfelünk kezéből, majd válasszunk egy kártyát a saját kezben lévő lapjaink közül és adjuk vissza helyette a másik játékosnak.



HAJÁL

Ha a második fázisban játszuk ki ezt a kártyát, a játékosok közül senki sem teheti a pontozópaklijába. A kártya eldobásra kerül, a játékos, aki megnyerte volna az ütést, az lesz a következő körben a kezdőjátékos.



LEGYŐZHETŐEN HARCOS

Nincs különleges képessége, pusztán egy magas pontértékkel rendelkezik.

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