

CLAIM



Der König ist tot! Was ist passiert? Keiner weiß es. Er wurde kopfüber in einem Weinfass gefunden. Hat er zu viel über den Durst getrunken oder hat einer nachgeholfen? Da der König keinen Erben hat, entscheiden die 5 Fraktionen des Königreiches, wer der neue Nachfolger sein wird: Du oder dein Gegner. Bist du stark genug, um die Gunst der Fraktionen zu gewinnen?

INHALT

52 Karten – in 5 Fraktionen:

14 Kobolde	Zahlen von 0-9, inklusive fünfmal die 0
10 Zwerge	Zahlen von 0-9
10 Untote	Zahlen von 0-9
10 Doppelgänger	Zahlen von 0-9
8 Ritter	Zahlen von 2-9

2 Übersichtskarten



AUFBAU

Mische die Karten und platziere sie als Stapel verdeckt in der Mitte des Tisches.

Jeder Spieler erhält 13 Karten. Jeder Spieler nimmt die Karten auf, ohne diese dem Gegner zu zeigen.

SPIELÜBERSICHT

Es wird in 2 Phasen gespielt. In Phase Eins erhält jeder Spieler Karten, um Anhänger zu rekrutieren. In Phase Zwei werden die Anhänger benötigt, um Stärke zu zeigen und so die Gunst der fünf Fraktionen zu gewinnen. Am Ende des Spiels erhält jeder die Gunst einer Fraktion, wenn er die Mehrheit der Anhänger besitzt. Wer zum Schluss mindestens drei Fraktionen hinter sich hat, gewinnt das Spiel.

PHASE EINS: ANHÄNGER REKRUTIEREN

Diese Phase besteht aus 13 Runden, eine Runde pro Karte auf der Hand. Der Führende in jeder Runde ist der Gewinner aus der Vorrunde (im Fall der ersten Runde: Der jüngere Spieler).

Jede Runde wird wie folgt gespielt:

Eine Karte aufdecken

Decke die oberste Karte des Stapels von der Mitte des Tisches auf und lege sie zwischen beide Spieler. Die Spieler werden um diese Karte konkurrieren.

Karten spielen

1. Der Führende spielt eine einzelne Karte aus seiner Hand.

Hinweis: Er kann eine Karte irgendeiner Fraktion ausspielen, es muss nicht die Fraktion sein, um die gerade gespielt wird.

2. Danach spielt der Gegner eine einzelne Karte aus.

Wichtig: Wenn möglich, dann muss der Gegner dieselbe Fraktion spielen. Das bedeutet, dass der Gegner die Karte spielen muss, wenn er dieselbe Fraktion auf der Hand hat, wie die gerade ausgespielte Karte (Ausnahme: Doppelgänger). Mit anderen Worten: Ein Spieler darf nur dann eine andere Fraktion spielen, wenn er in seiner Hand keine Karte einer Fraktion besitzt, die der gerade ausgespielten Fraktion gleicht.

Karten einsammeln

1. Der Spieler, der die Karte mit dem höheren Wert (0 ist der niedrigste, 9 der höchste) der Fraktion des Führenden gespielt hat, erhält die Karte aus der Mitte. Bei gleich starken Karten gewinnt der Führende.

Hinweis: Wenn der zweite Spieler eine andere Fraktion spielt, dann gewinnt der Führende die Runde automatisch, es sei denn, eine Fraktionsfähigkeit ist aktiv (Doppelgänger oder Ritter).

2. Der Gewinner nimmt die Karte und legt sie verdeckt auf seinen Anhängerstapel. Der Verlierer nimmt die oberste Karte vom Stapel aus der Mitte des Tisches und legt diese verdeckt auf seinen Anhängerstapel. Die Karte darf angesehen, jedoch nicht dem Gegner gezeigt werden.

Hinweis: Karten in deinem Anhängerstapel werden in Phase zwei benötigt.

3. Wenn ein Spieler einen Untoten gespielt hat, so legt der Gewinner der Runde diese Karte aufgedeckt auf seinen Punktestapel.

Wichtig: Ein aus der Mitte gewonnener Untoter wird verdeckt auf den Anhängerstapel gelegt.

4. Übriggebliebene Karten werden weggelegt.

Wichtig: Achtet darauf, dass der Punktestapel aufgedeckt und der Anhängerstapel verdeckt bleibt, um die beiden Stapel nicht zu verwechseln.

Die Runden werden weitergespielt bis der Mittelstapel aufgebraucht ist und die Spieler keine Karten mehr in der Hand haben. Jetzt geht es weiter mit Phase Zwei.

PHASE ZWEI: SÄMMLE ANHÄNGER

Beide Spieler nehmen nun ihre 13 Anhängerkarten auf die Hand. Jetzt werden erneut 13 Runden gespielt, jedoch wird nicht um eine bestimmte Karte gespielt sondern um beide Karten pro Runde.

Jede Runde wird wie folgt gespielt:

Spiele Karten

1. Der führende Spieler spielt irgendeine Karte von seiner Hand.

2. Der andere Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand.

Wichtig: Die Regel des Bedienens der Fraktionen bleibt bestehen.

Sammle Karten

1. Der Gewinner wird wie in Phase Eins ermittelt.

2. Der Gewinner der Runde legt beide Karten offen auf seinen Punktestapel, außer eine Fraktionsfähigkeit (z.B. Zwerge) besagt etwas anderes.

Nachdem alle Karten gespielt wurden, werden die Punkte der Fraktionen gezählt.

SPIELLENDE UND AUSWERTUNG

Beide Spieler zählen die Anzahl der Karten pro Fraktion. Wer die meisten Karten einer Fraktion besitzt, erhält deren Unterstützung. Wenn beide Spieler gleich viele Karten einer Fraktion besitzen, dann erhält der Spieler die Unterstützung, der die höchste Karte der Fraktion besitzt. Der Spieler mit der Unterstützung von mindestens drei Fraktionen ist der Gewinner des Spiels!

FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN



KOBOLDE

Keine spezielle Fähigkeit



RITTER

Schlägt immer einen Kobold, ungeachtet der Stärke.

Wichtig: Der Spieler muss trotzdem, wenn möglich, die Fraktion bedienen.



UNTOTE

Untote werden in Phase Eins nicht wie die anderen Karten aus dem Spiel genommen, sondern auf den Punktestapel des Rundengewinners gelegt.



ZWERGE

In Phase Zwei erhält der Verlierer der Runde alle Zwerge-Karten und legt sie auf seinen Punktestapel. Der Sieger der Runde erhält dennoch alle Nicht-Zwerge-Karten.



DOPPELGÄNGER

Diese Fraktion ist wild. Du darfst einen Doppelgänger spielen, wann immer du willst, auch wenn du die bereits gespielte Fraktion bedienen kannst. Wenn ein Doppelgänger als zweite Karte gespielt wird, so wird er als Karte der zuerst gespielten Fraktion betrachtet.

Hinweis: Wenn der Führende einen Doppelgänger spielt, so muss der andere Spieler, wenn möglich, ebenfalls einen Doppelgänger spielen.

Wichtig: Ein Doppelgänger erhält nicht die Fähigkeit der zuerst gespielten Fraktion: Z.B. wird er in Phase Eins nach einem Untoten nicht vom Sieger genommen oder in Phase Zwei, bei einem Zwerg, von dem Verlierer der Runde.



Spielgestaltung: Scott Almes
Illustrationen: Mihajlo Dimitievski
Grafische Aufmachung: Martijn Haddering
Regelwerk: Jeroen Hollander
Projekt Manager: Jonny de Vries
Übersetzer: Alexander Flesch



© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com