CLAIM
REINFORCEMENTS: FEAR

The struggle for power has lurked dark creatures from the Shadowlands. Vampires, Zombies, Werewolves and Shadows spread over the realm looking for victims and blood. There is no luxury anymore to choose allies in the struggle for the throne. You have to determine your own future!
Note: This is an expansion. You need CLAIM or CLAIM2 to play the game.

COMPONENTS

58 cards

10	Vampires	numbered 0-9
10	Zombies	numbered 0-9
10	Werewolves	numbered 0-9
2	Moon Cards	
20	Shadows	numbered 0-19
6	Heroes	

2 overview cards

SET UP: FACTION RULES

- The Werewolves replace a normal 10 card faction. When they are used, you also use the 2 moon cards. Place the moon cards in a single face-up stack with the no moon side facing up.
- The Shadows replace a normal 10 card faction, but only 10 of the 20 cards are used. When forming your deck, shuffle the Shadows separately and then remove 10 of the 20 cards and place them back into the box. Shuffle the remaining 10 cards with the rest of the faction cards. Be sure not to look at which shadows cards are in the deck!
- The Vampires and Zombies can be used to replace normal 10 card factions.

HEROES:

The Heroes can be added to the Hero deck (from Claim Reinforcements: Mercenaries).
At the beginning of the game, shuffle the deck of Hero cards and deal 5 of them out face-down. Then, shuffle your normal faction deck and remove 5 cards from the top. Add the 5 hero cards to the faction deck and shuffle the deck thoroughly. This will be your faction deck that you use during the course of the game. Place the face-down deck in the middle of the table. Deal each player 13 cards. Each player takes their cards into their hand without showing these to the other player.

Now, in addition to your normal factions, you will have a few hero cards in the deck. They will be played and used as normal cards, but each has their own unique ability. When played, the following rules will take affect:
• If the Hero is the first card played, then the opponent may follow with any faction. There is no 'lead' faction for that hand. The values (and any special abilities) will determine the winner.
• If the Hero is the second card played, it is considered to be of another faction. So, the opponent's lead card will still have an advantage.

When Heroes are collected in Phase II, they do not count as any specific faction and do not count towards end game scoring (unless otherwise stated). The Heroes trump any faction or location power, if there is a conflict, but artifacts trump everything.

GAME OVERVIEW

The game is played in two distinct phases. In Phase One, each player gets a hand of cards that they will use to recruit followers. In Phase Two, they will use the followers they gained in Phase One to compete and win over the five factions of the realms. At the end of the game the player who has the majority of followers of a faction wins that faction's vote.
The player who wins the vote of at least three factions wins the game!

PHASE ONE: RECRUIT FOLLOWERS

This phase consists of thirteen tricks, one for each card in each player's hand. The Leader for each trick is the player who won the last trick. The first Leader of the game is the youngest player. Each trick is played by following these three steps:

Reveal one card

Flip the top card from the deck in the middle of the table and place it between both players. The players will be competing for this card.

Play cards

1. The Leader plays any single card from his hand.
   Note: He can choose a card of any faction, this doesn't have to be a card of the faction the players are competing for.
2. Then the other player plays any single card from their hand.
   Important: If able, the other player must follow faction. Which means, if this player has a card in their hand of the faction of the card just played then it must be played. In other words, a player can only play a card of a different faction if no card in their hand matches the faction of the one played by the Leader.

Collect cards

1. The player that played the highest valued card of the faction played by the Leader wins the card in the middle. In case of a tie, the Leader wins the trick.
   Note: If the second player played a card of another faction than the Leader automatically wins the trick.
2. The winner places their won card face-down in their Follower deck. The loser takes a card from the top of the deck in the middle and places it face-down in their Follower deck. This player may look at the card, but is not allowed to show it to the other player.
   Note: Cards in your Follower deck will be your hand for Phase Two.
3. Discard all (remaining) cards played.
   Important: Be sure to keep your Score pile face-up and your Follower deck face-down to keep them separated.

Continue until the deck is depleted and the players are out of cards in their hand.
Now the game moves onto Phase Two.

PHASE TWO: GATHER SUPPORTERS

Both players take the 13 Follower cards they gained during Phase One into their hand. Now, players will play another 13 tricks. However, instead of competing for particular cards in the middle, this time players compete for both cards played each trick. Each trick is played by following these two steps:

Play cards

1. The leader plays any single card from their hand.
2. Then the other player plays any single card from their hand.
   Important: The rules regarding following faction are still in effect!

Collect cards

1. Determine the winner like in Phase One.
2. The winner of the trick places both played cards face-up in their Score pile, unless a faction power (Vampires) is in effect.

After all players have played all cards from their hand, all factions are scored.

END OF THE GAME & SCORING

The players count how many cards of each faction they have in their Score pile. Whoever has the most cards of a faction wins that faction's vote. If there is a tie, whoever has the highest numbered card of that faction wins the vote. If a tie still exists check who has the second highest numbered card of that faction, and so on. The player who wins the vote of the most factions wins the game. In case of a tie for the most factions the player with the most cards of factions which voted for him, wins the game.

Claim_RM_04_Rules.indd 1 4-5-2020 08:51:34

FACTION'S SPECIAL POWERS

Each faction has a special power that effects play. They are as follows:

VAMPIRES

In Phase 2, when you collect a Vampire into your Score pile, you may place it face-up in front of you. When you collect other non-vampire cards into your Score pile, you may optionally place it under the face-up vampire card. These cards will not count towards their faction, but towards a Vampire victory. The player with the highest value of face-up Vampire plus the cards underneath wins that faction. Other Vampire cards are not counted. A player may replace their face-up Vampire card, but when they do so they discard any faction cards under the previous face-up cards.

ZOMBIES

In Phase 1, if you win a trick with the Zombies collect the losing card of the trick and place it into your Score pile.

WEREWOLVES

There are two kind of cards: a full moon and no moon. Start the game with the no moon showing on top and the full moon on the bottom. When a trick is won with a werewolf, switch the cards. When there is no moon, the lowest werewolf card is considered the winning card. If there is a moon, the highest value wins as normal.

SHADOWS

Before the game, you shuffle the 20 Shadow cards and remove 10 of them. Then shuffle the 10 remaining cards with the rest. During the game, you don't know which values there are in the game.

HEROES

LICH KING

Cards that follow the Lich King substract 3 to their value.

SKELETON

If you win a hand with the Skeleton, you may take a random card from the Discard pile and add it to your hand.

WARLOCK

If the Warlock follows an odd numbered card, it wins the trick.

CTHULHU

After Cthulhu is played in phase 1, remove 2 cards from the deck out of the game. If Cthulhu is played in Phase 2, both players must discard 1 card of their choice from their hands.

MUMMY

If the Mummy follows a card of a value 7 or greater, it wins the trick.

GELATINOUS CUBE

If the cube is the second player, the lead card is placed under the cube. Another hand is played, and the winner gets the cube and the card underneath it.

ALSO AVAILABLE CLAIM FROST AND CLAIM FIRE

Note: These are expansions. You need CLAIM or CLAIM2 to play the game.

Game design: Scott Almes
Illustrations: Mihajlo Dimitrievski
Graphic design: Martijn Hadddering
Project manager: Jonny de Vries

© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

CLAIM
REINFORCEMENTS: FEAR

In de strijd om de macht liggen de duistere wezens uit de schaduwlanden op de loer. Vampiers, Zombies, Weerwolven en Schaduwen verspreiden zich over het rijk op zoek naar nieuwe slachtoffers en vers bloed. In de strijd om de troon heb je niet de luxe om je bondgenoten te kiezen. Je eigen toekomst is nu het belangrijkst!
Let op: dit is een uitbreiding. Je hebt CLAIM of CLAIM2 nodig om te kunnen spelen.

SPELMATERIAAL

58 kaarten

10	Vampiers	genummerd 0-9
10	Zombies	genummerd 0-9
10	Weerwolven	genummerd 0-9
2	Maankaarten	
20	Schaduwen	genummerd 0-19
6	Helden	

2 overzichtskaarten

VOORBEREIDING : FACTIEREGELS

De Weerwolven vervangen een normale factie van 10 kaarten. Wanneer je met de Weerwolven speelt, gebruik je ook de twee Maankaarten. Leg de Maankaarten in een stapel met de "Geen Maan" bovenop.

De Schaduwen vervangen een normale factie van 10 kaarten, waarbij slechts 10 van de 20 kaarten worden gebruikt. Voor de samenstelling van het deck schud je de Schaduwen afzonderlijk en verwijder je willekeurig 10 van de 20 kaarten. Schud de Schaduwen samen met de andere facties. Kijk niet welke Schaduwen er in het deck zitten!
De Vampiers en de Zombies vervangen elk een normale factie van 10 kaarten.

HELDEN:

De Helden kunnen toegevoegd worden aan de stapel met Helden van het spel Claim Reinforcements: Mercenaries.
Voordat het spel begint schud je de Helden kaarten en leg je 5 gedekte kaarten op tafel. Daarna schud je alle factie-kaarten waar je mee speelt. Verwijder de bovenste 5 kaarten. Deze kaarten gaan uit het spel, ze worden niet meer gebruikt tijdens het spel. Voeg de 5 Helden toe aan het deck en schud het deck opnieuw. Leg de stapel gedekt in het midden van de tafel. Geef iedere speler 13 kaarten. Iedere speler neemt zijn kaarten op hand zonder deze aan de andere speler te laten zien.

Naast de gewone facties zitten er nu een aantal Helden in het deck. Deze kaarten worden op de gewone manier ge-speeld maar iedere kaart heeft een speciale eigenschap. Na het spelen gelden de volgende regels:
• Als de Held als eerste wordt gespeeld, mag de tegenstander een factie naar keuze spelen. Er is geen Leider in deze slag. De waardes (en de speciale eigenschappen) bepalen de winnaar van de slag.
• Als de Held als tweede wordt gespeeld, wordt de held als een kaart van een andere factie gezien. De Leider heeft dus het factie voordeel.

Als er een Held wordt verzameld in Fase 2 geldt deze kaart niet als een kaart van een bepaalde factie (tenzij de kaart anders aangeeft). Indien er conflicten ontstaan, troeven de effecten van de Helden iedere factie en locatie af terwijl de speciale krachten van Artefacten de Helden aftroeven.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in twee afzonderlijke fases. In Fase 1 krijgen de spelers kaarten op hand die ze gebruiken om volgelingen te rekruteren. In Fase 2 worden de volgelingen die men in Fase 1 heeft gerekruteerd gebruikt om de strijd om de gunst van de vijf facties van het rijk. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de meeste volgelingen van een factie de stem van die factie. De speler die de stem van minstens drie facties krijgt, wint het spel!

FASE 1: REKRUTEER VOLGELINGEN

Deze fase bestaat uit dertien slagen, één voor elke kaart in de hand van iedere speler. De Leider is de speler die de laatste slag won. De eerste Leider in het spel is de jongste speler. Elke slag wordt gespeeld door de volgende drie stappen te volgen:

Onthul één kaart

Trek de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel en leg deze open tussen beide spelers. De spelers zullen strijden om deze kaart.

Speel kaarten

1. De Leider speelt één kaart uit zijn hand.
   Opmerking: Hij kan een kaart van een factie naar keuze kiezen, dit hoeft niet een kaart te zijn van de factie waar de spelers om strijden.
2. Daarna speelt de andere speler één kaart uit zijn hand.
   Belangrijk: Indien mogelijk moet de andere speler factie volgen. Dit betekent dat als de speler een kaart in zijn hand heeft van de factie die zojuist gespeeld is, dan moet hij die kaart spelen. Met andere woorden: een speler kan alleen een kaart van een andere factie spelen als hij geen kaart in zijn hand heeft van de factie die zojuist door de Leider is gespeeld.

Verzamel kaarten

1. De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld (0 is de laagste, 9 is de hoogste) van de factie gespeeld door de Leider, wint de kaart in het midden. In geval van gelijkspel wint de Leider de slag.
   Opmerking: Als de tweede speler een kaart speelt van een andere factie dan wint de Leider automatisch de slag.
2. De winnaar legt de gewonnen kaart gedekt op zijn volgelingen-stapel. De verliezer neemt de bovenste kaart van de stapel in het midden en legt deze gedekt op zijn volgelingen-stapel. Deze speler mag de kaart bekijken, maar mag deze niet aan de andere speler laten zien.
   Opmerking: In Fase 2 speel je met de kaarten uit je volgelingen-stapel.
3. Leg alle gespeelde kaarten af.
   Belangrijk: Leg de kaarten open op je score-stapel en gedekt op je volgelingen-stapel om ze gescheiden te houden.

Ga verder tot de stapel in het midden leeg is en de spelers alle kaarten uit hun hand gespeeld hebben.
Het spel gaat nu verder met Fase 2.

FASE 2: VERZAMEL AANHANGERS

Beide spelers nemen de 13 kaarten in hun volgelingen-stapel (die ze hebben gerekruteerd in Fase 1) op hand. Nu spelen ze nog een keer 13 slagen. Echter, in plaats van bepaalde kaarten in het midden, strijden de spelers dit keer voor de twee kaarten die in de slag worden gespeeld. Elke slag wordt gespeeld door de volgende twee stappen te volgen:

Speel kaarten

1. De Leider speelt één kaart uit zijn hand.
2. Daarna speelt de andere speler één kaart uit zijn hand.
   Belangrijk: De regels om, indien mogelijk, factie te volgen gelden nog steeds!

Verzamel kaarten

1. Bepaal op dezelfde wijze als in Fase 1 de winnaar van de slag.
2. De winnaar van de slag legt beide kaarten open op zijn score-stapel, behalve als een speciale kracht (Vampieren) van toepassing is.

Nadat beide spelers alle kaarten uit hun hand gespeeld hebben, volgt de puntentelling.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTENTELLING

De spelers tellen hoeveel kaarten van elke factie ze hebben in hun score-stapel. Degene met de meeste kaarten van een factie wint de stem van die factie. In geval van gelijkspel wint de speler met de hoogste kaart van die factie de stem. Als dit nog steeds gelijk is, kijk dan naar de één-na-hoogste kaart van die factie, enzovoorts. De speler die de stem van de meeste facties krijgt, wint het spel! In geval van gelijkspel, wint de speler met de meeste kaarten van facties die voor hem stemmen.

SPECIALE KRACHTEN VAN DE FACTIES

Elke factie heeft een speciale kracht die het spel beïnvloedt:

VAMPIEREN
Wanneer je in fase 2 een Vampier wint, mag je hem open voor je neerleggen. Zodra je een andere slag wint met een andere factie, mag je de gewonnen kaart onder de kaart van de Vampier leggen. Deze kaart telt vanaf nu als een extra kaart voor de Vampieren. De speler die de hoogste waarde heeft van de Vampieren en de kaarten er onder, wint de factie voor zich. Een speler kan zijn open Vampier vervangen voor een nieuwe Vampier. Je moet dan alle onderliggende kaarten uit het spel verwijderen.

ZOMBIES
Als je in fase 1 een slag wint met een Zombie, verzamel je de verliezende kaart van de slag en leg je de kaart in je score-stapel.

WEERWOLVEN
Er zijn twee soorten Maankaarten: een Volle Maan en Geen Maan. Begin het spel met Geen Maan boven en de Volle Maan onder. Wanneer een slag gewonnen wordt door een weerwolf wissel je de Maankaarten om. Bij Geen Maan wint de Weerwolf met de laagste waarde. Bij Volle Maan wint de Weerwolf met de hoogste waarde.

SCHADUWEN
Voordat je het spel begint, schud je de 20 Schaduwkaarten. Verwijder gedekt 10 kaarten uit het spel. Schud de andere 10 kaarten samen met de rest van de facties. Tijdens het spel weet je niet welke Schaduwen in het spel zitten.

HELDEN

LICH KONING
Kaarten die de Lich Koning volgen, krijgen -3 bij hun totale waarde.

SKELET
Zodra je een slag met een Skelet wint, mag je willekeurig een kaart van de aflegstapel pakken en deze op hand nemen.

TOVENAAR
De tovenaar wint de slag als hij een oneven kaart volgt.

CTHULHU
Als Cthulhu in fase 1 wordt gespeeld, verwijder je 2 kaarten uit de trekstapel van het spel. Als Cthulhu in fase 2 wordt gespeeld, moeten alle spelers 1 kaart naar keuze uit hun hand afleggen.

MUMMIE
De Mummie wint de slag als hij een kaart met waarde 7 of hoger volgt.

GELATINE KUBUS
Als de Kubus als tweede kaart in een slag wordt gespeeld, wordt de leidende kaart onder de kubus gelegd. Er wordt een tweede slag gespeeld en de winnaar krijgt de kubus en de kaart eronder.

OOK VERKRIJGBAAR: CLAIM FROST EN CLAIM FIRE

Let op: dit zijn uitbreidingen. Je hebt CLAIM of CLAIM2 nodig om te kunnen spelen.

Spelontwerp: Scott Almes
Illustraties: Mihajlo Dimitrievski
Grafisch ontwerp: Martijn Haddering
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl