CLAIM
REINFORCEMENTS: FROST

Upon discovery of the horrors of winter nobody could imagine the terror that came from the Icelands afterwards. The Gates of Ice were opened and the warriors of the snow came upon us. Those whose visited the Icelands have seen more than they wished for. There will be no shelter, no kindness, no mercy. Frostbeasts, Yeti's, Ice Kings and Ice Queens will come for you. Will you be able to see the light of tomorrow?
Note: This is an expansion. You need CLAIM or CLAIM2 to play the game.

COMPONENTS

58 cards

11	Ice Kings	numbered 0-10
11	Ice Queens	numbered 0-10
10	Yeti's	numbered 0-9
10	Frostbeasts	numbered 0-9
16	Artifacts	

2 overview cards

SET UP: FACTION RULES

- The Ice Kings/Ice Queens factions replace a faction combination of 22 cards (f.e. the Elf/Orc, the Goblin/Knight or the Gnome/Giants combination).
- Yeti's or Frostbeasts can be used to replace a faction with 10 cards.

ARTIFACT RULES:

The Artifacts can be added to the Artifact deck of Claim Reinforcements: Magic.
At the beginning of the game, shuffle the deck of Artifact cards. Deal each player 3 Artifact cards face-down. Set the rest of them aside as they will not be used during the game. During the game, players can play their Artifact cards during the game. The rules will detail when and how the cards can be played. Each of these cards will have a special power associated with them, and through clever play can put the player at a good advantage! The Artifact cards do not go in your hand.
A player can reference their Artifact cards at any time. Once an Artifact card is played then it is discarded.
The powers of Artifacts trump the powers of Heroes, Factions and Locations, if there is a conflict.

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 (Frostbeasts) 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.

FACTION'S SPECIAL POWERS

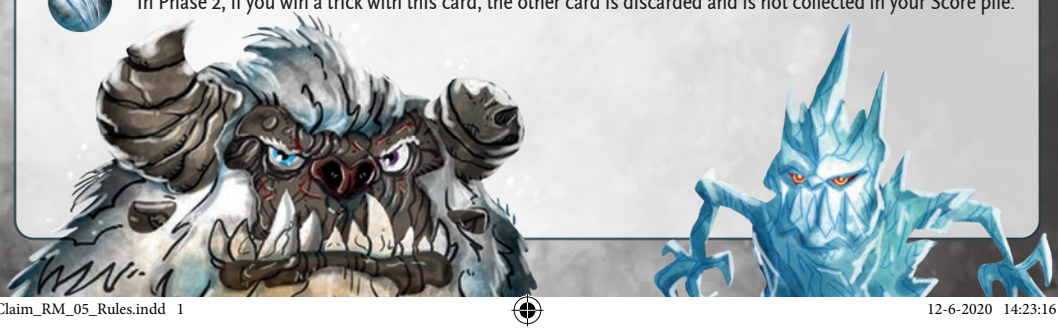
Each faction has a special power that effects play. They are as follows:

ICE KINGS
At the end of the game, each matching value of Ice Queen and Ice King in your score pile are discarded. They get married and run away! This is done before the majority of each faction is decided.

ICE QUEENS
At the end of the game, each matching value of Ice Queen and Ice King in your score pile are discarded. They get married and run away! This is done before the majority of each faction is decided.

YETI'S
You do not lead the next trick, even if you won the trick.

FROSTBEAST
In Phase 2, if you win a trick with this card, the other card is discarded and is not collected in your Score pile.



ARTIFACTS

The artifacts can be added to the same artifact deck from the Claim Reinforcements: Magic.

FLAIL OF DAWN
Play at the start of Phase 2. Your opponent must place a card from their hand (face down) underneath this card. This must be the card they play in the final trick.

HUNTING CLOAK
Play after you lead a trick. You select a card (randomly) from the player's hand, and that is the card that they play.

KING'S DAGGER
If an opponent plays a card with a value of 5, you may play this card to take it into your Score pile immediately. The other player may play another card instead.

PROWLER'S TORCH
Play during Phase 1. During the next 2 tricks in Phase 1, the player who takes a card off the top of the deck must reveal it to the other player.

WHISHING LAMP
In Phase 2, if you are leading a trick you may play this card and declare which card you want your opponent to play – the faction and the number. If they have the card you declared, they must play it – even if it's not following faction. If they do not have the card you announced, they may play any card and automatically win the trick.

GAMBLER'S BOOK
Play at the end of Phase 1. Discard a card from your hand randomly, and take a card from the discard pile of your choice.

SPYGLASS
Play during Phase 2 after you win a trick. Discard a card that would normally go into your score pile, and retrieve a card of your choice from the discard pile and add that to your score pile.

MAGIC WAND
Play after you play a card. You may adjust the value up or down by 2.

ENDLESS ROPE
Play in Phase 2. Take a card from your Score pile and add it to your hand.

BOTTOMLESS BOTTLE
Play when you lead a trick. The lowest valued card wins the trick.

FLASK OF TEARS
Play if you lose 3 cards in a row, your next card is +9.

MASK OF DARKNESS
For the next two hands, the lead player plays their card facedown. After the other player(s) plays their card, it is flipped over and revealed.

GAMBLER'S DICE
Play before the lead player plays their card. Both players must shuffle their hand and randomly play a card.

MIRROR OF LIES
Use after you play a card. If the card is less than or equal to 5, add 5 to it. If the card is greater than 5, subtract 5 from its value.

BOOK OF MEMORIES
In Phase 2, play this card before you lead a trick. Play a card from your score pile instead of your hand.

ICE SWORD
Play after both players have played their cards, but before the cards have been resolved. Both cards stay frozen on the table and their special abilities are ignored. The same lead player leads the next hand. Add each player frozen card's value to the next card played. The winner gets all cards.

ALSO AVAILABLE CLAIM FEAR 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: FROST

Niemand kon zich bij de ontdekking van ijslanden voorstellen welke verschrikking uit dit ijzige land zouden komen. De ijspoorten zijn geopend en de krijgers van de sneeuw zwerven door het koninkrijk. De ontdekkers van de ijslanden hebben meer gezien dan hun lief is. Er zal geen schuilplaats, geen vreugde en geen genade zijn.
De Vorstmonsters, Yeti's, IJskoningen en IJskoninginnen zijn op weg. Lukt het jou om de ijzige nacht door te komen?
Let op: dit is een uitbreiding. Je hebt CLAIM of CLAIM2 nodig om te kunnen spelen.

SPELMATERIAAL

58 kaarten

11	IJskoningen	genummerd 0-10
11	IJskoninginnen	genummerd 0-10
10	Yeti's	genummerd 0-9
10	Vorstmonsters	genummerd 0-9
16	Artefacten	

2 overzichtskaarten

VOORBEREIDING : FACTIEREGELS

- De IJskoningen/IJskoninginnen vervangen een factie combinatie van 22 kaarten (bijv. de Goblin/Ridder, de Gnoom/Reuzen of de Elven/Ork facties).
- Yeti's of Vorstmonsters kunnen facties van 10 kaarten vervangen.

SPELREGELS VOOR DE ARTEFACTEN:

De Artefacten kunnen toegevoegd worden aan de stapel met Artefacten van het spel Claim Reinforcements: Magic.
Voordat het spel begint, schud je de Artefacten en geef je iedere speler 3 gedekte kaarten. De rest van de Artefacten gaan uit het spel, ze worden niet meer gebruikt tijdens het spel. Tijdens het spel kunnen de spelers de Artefacten gebruiken. In deze spelregels worden alle Artefacten van Frost toegelicht. Iedere kaart heeft een speciale kracht die ingezet kan worden tijdens het spel. Als je dat slim doet, behaal je een groot voordeel op je tegenstander! De Artefacten gaan niet op hand. Je mag te allen tijde de spelregels raadplegen om een kaart beter te begrijpen. Nadat een Artefact is gespeeld, wordt hij afgelegd op de aflegstapel. De speciale krachten van de Artefacten troeven de effecten van Helden, facties en Locaties af, indien er conflicten ontstaan.

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 in 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 (Vorstmonsters) 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:

IJSKONINGEN

Aan het einde van het spel worden IJskoningen en IJskoninginnen die in waarde met elkaar overeenkomen uit je score-stapel verwijderd. (Ze trouwen en vluchten!) Dit gebeurt voordat de factiemeerderheid bepaald wordt.

IJSKONINGINNEN

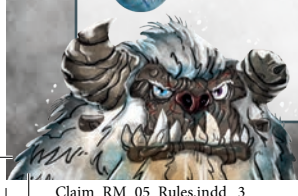
Aan het einde van het spel worden IJskoningen en IJskoninginnen die in waarde met elkaar overeenkomen uit je score-stapel verwijderd. (Ze trouwen en vluchten!) Dit gebeurt voordat de factiemeerderheid bepaald wordt.

YETI'S

Je bent niet de Leider bij de volgende slag, zelfs niet als je de slag won.

VORSTMONSTERS

Als je in fase 2 een slag met deze kaart wordt de andere kaart verwijderd en niet in een score-stapel opgenomen.



ARTEFACTEN

De Artefacten kunnen toegevoegd worden aan de stapel met Artefacten van het spel Claim Reinforcements: Magic.

DORSVLEGEL VAN DE DAGERAAD
Speel aan het begin van fase 2. Je tegenstander plaatst een kaart uit zijn hand (gedekt) onder deze kaart. Dit is de kaart die door de tegenstander in de laatste slag gespeeld moet worden.

JACHTMANTEL
Speel als je de Leider van een slag bent. Neem willekeurig een kaart uit de hand van de tegenstander. Deze kaart moet je tegenstander spelen in de volgende slag.

DE DOLK VAN DE KONING
Wanneer je tegenstander een kaart met waarde 5 speelt, mag je de Dolk van de Koning spelen om de kaart van je tegenstander direct op je score-stapel te leggen. De tegenstander speelt direct een andere kaart.

DE FAKKEL VAN DE SLUIPER
Speel tijdens fase 1. Tijdens de volgende 2 slagen in fase 1 moet de speler die een kaart van de trekstapel neemt deze laten zien aan de tegenstander.

WENSLAMP
Als je in fase 2 een slag leidt, mag je deze kaart spelen en aangeven welke kaart je wilt dat je tegenstander speelt - de factie en het nummer. Als de tegenstander deze kaart op hand heeft, moet deze kaart gespeeld worden. Heeft de tegenstander deze kaart niet op hand, dan mag de tegenstander een kaart naar keuze spelen en wint de tegenstander automatisch de slag.

HET BOEK VAN DE GOKKER
Speel aan het einde van fase 1. Leg willekeurig een kaart uit je hand af en neem uit de aflegstapel een kaart naar keuze.

VERREKIJKER
Speel in fase 2 na het winnen van een slag. Leg de zojuist gewonnen kaart af en neem uit de aflegstapel een kaart naar keuze. Voeg de kaart toe aan je score-stapel.

TOVERSTAF
Speel nadat je een kaart hebt gespeeld. Verhoog of verlaag de waarde van je kaart met 2.

ONEINDIG TOUW
Speel in fase 2. Neem een kaart van je score-stapel naar keuze en neem de kaart op hand.

BODEMLOZE FLES
Speel als je een slag leidt. In de slag wint de kaart met de laagste waarde.

TRANENFLES
Speel als je 3 slagen achter elkaar verloren hebt. De volgende gespeelde kaart is +9.

HET MASKER VAN DE DUISTERNIS
In de volgende twee slagen speelt de Leider zijn kaart gedekt. Na het spelen van de andere kaart(en) wordt de kaart onthuld.

DOBBELSTENEN VAN DE GOKKER
Speel voordat de slag begint. Alle spelers schudden hun handkaarten en spelen willekeurig een kaart voor de slag. Vervolgens wordt weer gespeeld volgens de basisregels.

SPIEGEL VAN LEUGENS
Speel nadat je een kaart hebt gespeeld. Als de waarde van de kaart kleiner of gelijk is dan 5, wordt de waarde van de kaart +5. Als de waarde van de kaart groter is dan 5, wordt de waarde van de kaart -5.

BOEK VAN HERINNERINGEN
Speel deze kaart in fase 2 voordat je een slag leidt. Speel een kaart van je score-stapel in plaats van uit je hand.

IJSZWAARD
Speel nadat beide spelers hun kaarten hebben gespeeld, maar voordat de slag is bepaald. De gespeelde kaarten bevriezen en de krachten zijn inactief. Speel nog een slag (met dezelfde leider) en tel de waarde van de bevroren kaart bovenop de gespeelde kaart. De winnaar van de slag krijgt alle kaarten.

OOK VERKRIJGBAAR: CLAIM FEAR 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