CLAIM
REINFORCEMENTS: FIRE

From the deepest and darkest places the Fire Elementals try to find a way to the realm. On their way they find Demons, Tricksters and Poisoners with powerful surprises. The panic will increase and the glory of fire will spread over the world. Nobody is safe anymore. Run! Fly! Crawl!
Note: This is an expansion. You need CLAIM or CLAIM2 to play the game.

COMPONENTS

58 cards

10	Demons	numbered 0-9
10	Fire Elementals	numbered 0-9
10	Tricksters	numbered 1-3-5-7-9 two of each
10	Poisoners	numbered 0-9
14	Toxics	
4	locations	

2 overview cards
2 red reveal cards

SET UP: FACTION RULES

These factions bring a lot of fun – but they are also very chaotic! Each of the factions have 10 cards and will replace a 10 card faction. However, we advise only to use 1 of the factions from Reinforcements Fire at the time.

When using Poisoners, use the 10 poisoners to replace another 10 card faction. Then, shuffle the 14 Toxics into a face-down deck. Draw 3 of them and place them face-up. The other 11 will go back into the box.

LOCATION RULES:

The Locations can be added to the Locations deck from Claim Reinforcements: Maps.
There are two types of Locations in the game: The 'Building' locations, which have a Blue border, and the 'Setting' locations, which have a Black border. As you setup the game, shuffle each of these different types of locations into two piles by their type. So, you will have one shuffled Building location deck and one shuffled Setting location deck.

You may use this expansion in 3 different ways:

1) Draw a Setting location card at the beginning of the game, leaving it face-up for the entire game. Apply the effect detailed on the card. This will typically change how the cards interact with each other.

2) Draw a Building location card at the beginning of the game, leaving it face-up for the entire game. Apply the effect detailed on the card. This will typically change the rules of the end of the game.

3) You may draw both a Setting and a Building location and apply both of their effects for the entire game.

The Location abilities are trumped by faction, hero and artifact powers.

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:

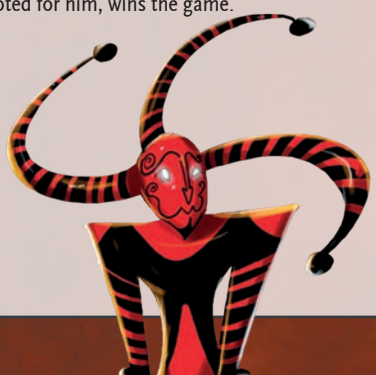
Play cards
1. The leader plays any single card from their hand.
2. Then the other player plays any single card from their hand.
   Important: The rules regarding following faction are still in effect!

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 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:

DEMONS
When playing the card, you only know if the card is odd or even. You check the value of the card after all players have played into the trick. Announce each value as it is revealed.

FIRE ELEMENTALS
When playing the card, you only know whether the card is high (5-9) or low (0-4). You check the value of the card after all players have played into the trick. Announce each value as it is revealed.

TRICKSTERS
There are two cards of each card with value 1 / 3 / 5 / 7 / 9. One of the values is real, and one is fake (marked with an X). You do not check for the fakes until final scoring. During final scoring, remove any faction cards with an 'X'.

POISONERS
At the beginning of the game, randomly deal 3 toxics face-up. When you win a trick with a Poisoner, you may use the Reading Glass to peek at one of the Toxics. You do not tell the other players what you have seen.
At the end of the game, the values of the poison cards are revealed to everyone. Players must discard any faction cards with values that match the poison cards from their score pile. (The 'X' poison cards are a decoy, and does not eliminate any card.)into a score pile.

Iconography

EVEN

UNEVEN

HIGH (5–9)

LOW (0–4)

LOCATIONS

THE TAVERN
At the end of the game, each player must take their score pile (minus any that are required to be face-up) and select two cards. Give those two cards to your opponent, and they are added to their score pile.

THE PIT
The player who wins the last trick of the game must randomly discard two cards from their score pile.

LAVA FIELDS
If a player ever loses 5 tricks in a row in phase 2, they automatically win the game.

THE FOREST
If a player has 5 cards or less in their score pile at the end of the game, they automatically win the game.

The Locations can be added to the Locations deck from Claim Reinforcements: Maps.

ALSO AVAILABLE CLAIM FROST AND CLAIM FEAR

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: FIRE

Vanaf de diepste en donkerste plekken proberen de Vuurwezens een weg naar het rijk te vinden. Onderweg naar het rijk vinden ze Demonen, Bedriegers en Gifmengers met verrassende krachten. In het rijk zal de paniek toenemen en uiteindelijk zal de glorie van vuur zich over de hele wereld verspreiden. Niemand in het rijk is nog veilig!
Let op: dit is een uitbreiding. Je hebt CLAIM of CLAIM2 nodig om te kunnen spelen.

SPELMATERIAAL

58 kaarten

10	Demonen	genummerd 0-9
10	Vuurwezens	genummerd 0-9
10	Bedriegers	genummerd 1-3-5-7-9 van elk twee kaarten
10	Gifmengers	genummerd 0-9
14	Gifdranken	
4	Locaties	

2 overzichtskaarten
2 red reveal kaarten

VOORBEREIDING : FACTIEREGELS

Als je met de Gifmengers speelt, vervang je de 10 Gifmengers met een andere factie van 10 kaarten. Schud de 14 Gifdranken en maak een gedekte stapel. Pak 3 kaarten van de stapel en leg ze open neer. Leg de andere 11 kaarten terug in de doos.

SPELREGELS VOOR DE LOCATIES:

De locaties kunnen toegevoegd worden aan de stapel met locaties van het spel Claim Reinforcements: Maps.
Er zijn twee soorten locaties: De "Gebouwen" locaties met een blauw tekstblok en de "Landschappen" locaties met een zwart tekstblok. Bij de voorbereiding schud je de afzonderlijke locaties in 2 aparte stapels. Je hebt dus een Gebouwen deck en een Landschappen deck.

Je kunt deze uitbreiding op 3 verschillende manieren spelen:
• Draai aan het begin van het spel een Landschappen locatiekaart open. Deze kaart blijft het gehele spel open liggen. Voer de tekst op de kaart uit. Dit heeft meestal gevolgen voor de samenhang tussen de verschillende kaarten.
• Draai aan het begin van het spel een Gebouwen locatiekaart open. Deze kaart blijft het gehele spel open liggen. Dit zorgt meestal voor veranderingen van de regels aan het einde van het spel.
• Draai aan het begin van het spel zowel een Landschappen als een Gebouwen kaart open. Beide kaarten zijn het hele spel actief.
De macht van de locaties is minder sterk dan de speciale krachten van de Facties, Helden en Artefacten.

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 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:

DEMONEN
Als je de kaart speelt, weet je alleen of de kaart een even of oneven getal heeft. De waarde van de kaart wordt bekend gemaakt zodra alle spelers een kaart hebben uitgespeeld. Benoem de waarde van een kaart, zodra de kaart onthuld is.

VUUR WEZENS
Als je de kaart speelt, vertel je alleen of het om een hoge (5-9) of lage (0-4) kaart gaat. De waarde van de kaart wordt bekend gemaakt zodra alle spelers een kaart hebben uitgespeeld. Benoem de waarde van een kaart, zodra de kaart onthuld is.

BEDRIEGERS
Van de nummers 1/3/5/7/9 zijn elk twee kaarten: één kaart is echt, de andere nep (gemarkeerd met een X). De kaarten worden bij de puntentelling pas bekeken. De nepkaarten, gemarkeerd met een X, worden uit het spel verwijderd en tellen niet meer voor de puntentelling.

GIFMENGERS
In de voorbereiding leg je willekeurig 3 gifdranken open op tafel neer. Als je in een slag de gifmenger wint, mag je de vergrootglas gebruiken en de waarde van één van de gifdranken bekijken. Deze informatie is alleen voor jou. Aan het einde van het spel worden de waardes van de gifdranken onthuld. Alle spelers verwijderen de kaarten met een waarde die overeenkomt met één van de Gifdranken. Bij Gifdranken met een X hoeven de spelers geen kaarten uit het spel te verwijderen.

Legenda

EVEN

ONEVEN

HOOG (5–9)

LAAG (0–4)

LOCATIES

DE TAVEERNE
Aan het einde van het spel kiest elke speler 2 kaarten uit zijn score-stapel (de openliggende kaarten tellen niet mee). Beide spelers geven hun kaarten aan de tegenstander, die deze toevoegd aan zijn score-stapel.

DE PUT
De speler die de laatste slag van het spel wint, moet twee willekeurige kaarten van zijn score-stapel afleggen.

LAVA VELDEN
Als een speler ooit 5 slagen op rij verliest in fase 2, wint hij automatisch het spel.

HET BOS
Je wint als je aan het einde van het spel maximaal 5 kaarten op je score-stapel hebt.

De locaties kunnen toegevoegd worden aan de stapel met locaties van het spel Claim Reinforcements: Maps.

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