CLAIM
REFUERZOS: MAGIA

Cada vez más facciones luchan por el trono. Magos, Druidas e incluso Cambiaformas toman parte en la lucha por el poder. A partir de ahora, las facciones pueden usar también poderosos artefactos antiguos.

Nota: Esto es una expansión. Necesitas CLAIM o CLAIM2 para jugar.

COMPONENTES

58 Cartas
- 18 Artefactos
- 10 Magos — numerados del 0 al 9
- 10 Pociones — (x2, +6, +5, +4, +3, +2, +1, -2, -3, -5)
- 10 Druidas — numerados del 0 al 9
- 10 Cambiaformas — numerados del 0 al 9

2 Cartas de Resumen

PREPARACIÓN

Los Magos, los Druidas y los Cambiaformas se pueden utilizar para reemplazar a otras facciones habituales de 10 cartas. Si decides jugar con los Magos, baraja también las 10 cartas de poción y colócalas a un lado, formando un mazo boca abajo, para usarlas durante la partida.

REGLAS DE LOS ARTEFACTOS:

Al comienzo de la partida, baraja el mazo de cartas de Artefacto. Reparte 3 cartas de Artefacto a cada jugador, boca abajo. Devuelve las demás a la caja, ya que no se usarán en esta partida. Durante la partida, los jugadores pueden jugar sus cartas de Artefacto. Las reglas indican cuándo y cómo se pueden jugar. Cada una de estas cartas tendrá un poder especial asociado, y si las juegas con astucia ¡pueden proporcionarte una buena ventaja! Las cartas de Artefacto no van a tu mano. Un jugador puede utilizar un Artefacto en cualquier momento. Una vez jugado, se descarta. Los poderes de los Artefactos prevalecen sobre los poderes de los Héroes, Facciones y Lugares Mágicos, si hubiera conflicto.

RESUMEN DEL JUEGO

Cada partida de Claim consta de dos fases diferentes. En la Fase Uno, cada jugador utilizará su mano de cartas para reclutar Seguidores. En la Fase Dos, cada jugador utilizará los Seguidores conseguidos en la Fase Uno para luchar y ganarse el máximo de Simpatizantes de cada una de las cinco facciones del reino. Al final de la partida, el jugador que haya logrado la mayoría de Simpatizantes de una facción ganará su voto. ¡El jugador que logre el voto de al menos 3 facciones ganará la partida!

FASE UNO: RECLUTAR SEGUIDORES

Esta fase consta de 13 bazas, una por cada carta en la mano de cada jugador. El Líder de cada baza (quien la inicia) será el jugador que haya ganado la baza anterior (excepción: Dragones). El primer Líder de la partida será el jugador más joven.

Cada baza se juega siguiendo estos 3 pasos:

Revelar una Carta

Toma la primera carta del mazo central y colócala boca arriba en el centro de la mesa. Los jugadores compiten por esta carta.

Jugar Cartas

1. El Líder juega una carta de su mano.
   Nota: Puede escoger cualquier carta de su mano, no tiene que ser de la misma facción que por la que están compitiendo.
2. El jugador contrario juega una carta de su mano siguiendo la Regla de Arrastre.
   Regla de Arrastre: Si es posible, el jugador contrario debe jugar una carta que siga la facción. Es decir, si el jugador tiene en su mano una carta de la misma facción que la jugada por el Líder, está obligado a jugarla. En otras palabras, el jugador contrario solo puede jugar una carta de una facción diferente si ninguna de las cartas de su mano coincide con la facción jugada por el Líder.

Reclutar Seguidores

1. El jugador que haya jugado la carta del mayor valor (siendo 0 el más bajo y 9 el más alto) de la facción jugada por el Líder gana la carta del centro de la mesa. En caso de empate, el Líder gana la baza.
   Nota: Si el jugador contrario juega una carta de una facción diferente, el líder gana la baza automáticamente, sin importar el valor de las cartas.
2. El ganador de la baza coloca la carta ganada boca abajo en su mazo de Seguidores (excepción: Vidente). El perdedor toma la carta superior del mazo central y la sitúa boca abajo en su mazo de Seguidores. La puede mirar, pero no debe mostrársela a su rival.
   Nota: Las cartas del mazo de Seguidores serán vuestra mano en la Fase Dos.
3. Las cartas jugadas se descartan.

Continuad hasta que el mazo se haya agotado o los jugadores se hayan quedado sin cartas en su mano.
A continuación, comienza la Fase Dos.

FASE DOS: CONSEGUIR SIMPATIZANTES

Los jugadores llevan a su mano las 13 cartas de su mazo de Seguidores, conseguidas durante la Fase Uno. Comienza una nueva fase de 13 bazas, en la que los jugadores, en lugar de competir por la carta revelada en el medio, competirán por las 2 cartas jugadas en cada una de las bazas.

Importante: Aseguraos de mantener la pila de Simpatizantes boca arriba y el mazo de Seguidores boca abajo para mantenerlos separados.

Cada baza se juega siguiendo estos dos pasos:

Jugar cartas

1. El Líder juega una carta de su mano.
2. El jugador contrario juega una carta de su mano.
   Importante: ¡La Regla de Arrastre sigue vigente!

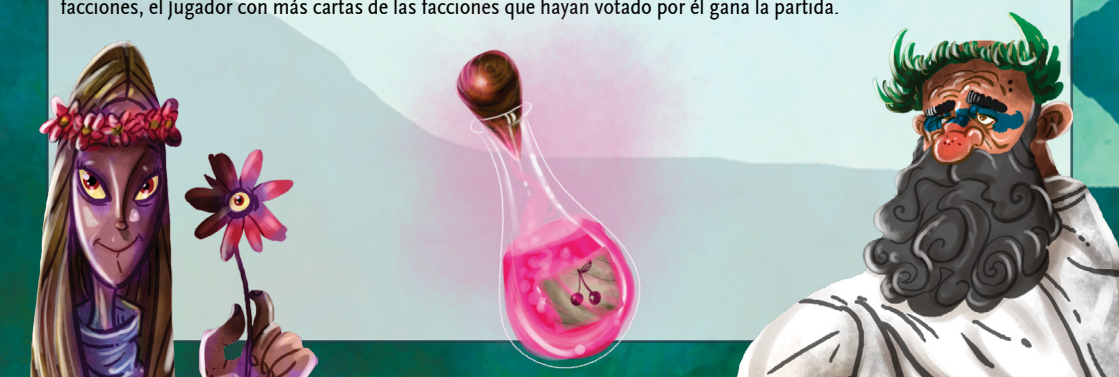
Conseguir Simpatizantes

1. Se determina el ganador al igual que en la Fase Uno.
2. El ganador de la baza colocará las dos cartas jugadas boca arriba en su pila de Simpatizantes, a no ser que el poder de una facción diga lo contrario.

Cuando los jugadores hayan jugado todas las cartas de su mano, se puntúan las facciones.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Los jugadores cuentan las cartas de cada facción que tienen en su pila de Simpatizantes. El que tenga más cartas de una facción gana su voto. Si hay empate, quien tenga la carta más alta de esa facción gana el voto. Si el empate continúa, comprobad quién tiene la segunda carta más alta, y así sucesivamente.
El jugador que gana el voto de al menos tres facciones gana la partida. En caso de empate en el voto por la mayoría de facciones, el jugador con más cartas de las facciones que hayan votado por él gana la partida.



PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIONES

Cada facción tiene un poder especial que afecta la partida:

MAGOS

Si ganas una baza al jugar un Mago, roba una carta de poción, ¡pero no la mires! Colócala boca abajo delante de ti. Durante otra baza, cuando juegues una carta, puedes voltear la poción. Lo más probable es que mejore tu carta aumentando su valor, pero también puede disminuirlo. Luego, la carta de poción se descarta.

DRUIDAS

Si pierdes una baza después de jugar un Druida en la Fase 1, mantén la carta delante de ti y gírala 180 grados. ¡El Druida se ha convertido en un Oso! La siguiente carta que juegues tendrá su valor aumentado en +3. Luego, la carta de Druida se descarta.

CAMBIAFORMAS

Cuando juegues un Cambiaformas en la Fase 1, intercámbialo con la carta del centro de la mesa. Ahora, la carta en el centro es tu Cambiaformas, y ambos jugadores competís por ella.

ARTEFACTOS

CORONA DE LA LUZ

Juega este artefacto al final de la partida. Añádelo a cualquiera de tus facciones. Cuenta como una carta de valor 5 de esa facción.

ESPADA DE LA SERPIENTE

Juega este artefacto cuando juegues una carta de tu mano. El valor de esa carta aumenta en +3.

CUERNO DEL SILENCIO

Juega este artefacto en la Fase 2, después de que cada jugador haya jugado una carta. Cada jugador toma inmediatamente la carta que ha jugado y la coloca en su pila de Simpatizantes, independientemente del resultado de la baza. El jugador que hubiese ganado la baza será el Líder de la siguiente baza.

LANZA DE LA VENGANZA

Juega este artefacto al perder una baza en la Fase 2. Descarta una de las cartas jugadas antes de que el ganador se lleve los Simpatizantes.

BOLA DE CRISTAL

Juega este artefacto en la Fase 1, cuando vayas a robar una carta de la parte superior del mazo (al perder la baza). En vez de eso, roba 3 cartas y elige 1. Devuelve el resto al mazo y barájalo.

CRISTAL DE LOS ILUSOS

Juega este artefacto en la Fase 2, en el momento de colocar las cartas en tu pila de Simpatizantes (al ganar la baza). Intercambia una de las cartas que fueses a colocar con una de tu mano.

CABALLO DEL MAGO

Juega este artefacto después de que cada jugador haya jugado una carta. Intercambia la carta que has jugado con una de tu mano. Luego, la baza se resuelve como de costumbre.

BOTAS VOLADORAS

Juega este artefacto en cualquier momento. El valor de las siguientes dos cartas que juegues aumenta en +2.

PIEDRA RÚNICA OLVIDADA

Juega este artefacto en la Fase 2, en el momento de colocar las cartas en tu pila de Simpatizantes (al ganar la baza). Descarta una de esas cartas y coloca este artefacto debajo de una carta de Simpatizante que hayas conseguido previamente. La Piedra Rúnica Olvidada cuenta como una carta adicional de esa facción.

LINTERNA ETERNA

Juega este artefacto después de ganar una baza en la Fase 2. Roba 3 cartas de la mano de tu oponente, míralas y devuélveselas. Tu oponente debe tener al menos 5 cartas en su mano para que puedas jugar este artefacto.

BASTÓN DEL ORDEN

Juega este artefacto después de haber perdido una baza. Serás el Líder en la siguiente baza.

COLLAR DE ESCARCHA

Juega este artefacto en la Fase 2, después de que cada jugador haya jugado una carta. Coloca esas cartas a un lado y jugad otra baza (el líder sigue siendo el mismo). El ganador de esta segunda baza será quien consiga las cartas de ambas bazas.

RELOJ DE ARENA DIVINO

Juega este artefacto después de que cada jugador haya jugado una carta. Ambos jugadores se llevan sus cartas jugadas de vuelta a su mano y se juega otra baza.

ESCUDO DEL VELO

Juega este artefacto cuando tu oponente juegue una carta. El valor de su carta disminuye en -3.

JARRA DE LOS REYES

Juega este artefacto cuando juegues una carta de tu mano. Esa carta cambia a una facción de tu elección.

HACHA DE LAS NUBES

Juega este artefacto en cualquier momento. El valor de las siguientes dos cartas que juegue tu oponente disminuyen en -2.

ARCO DE LOS ENAMORADOS

Juega este artefacto cuando seas el Líder de la baza. Ambos jugadores deben jugar dos cartas en vez de una. La primera carta que juegas es la facción líder, y tu segunda carta debe seguir la facción, si es posible. Todas las cartas cuentan para el resultado de la baza.

ANILLO NOCTURNO

Juega este artefacto cuando juegues tu carta no siendo Líder. No estás obligado a seguir la facción líder, y no necesitas la misma facción para ganar, solo el número más alto.

© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Autor: Scott Almes
Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski
Diseño Gráfico: Martijn Haddering
Editor: Jonny de Vries
Traducción al castellano: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez
Maquetación: Vitamina Disseny
Editor de la edición española: César Sánchez

© 2020 Edición Española
www.playsdgames.com