

CLAIM

REFUERZOS: MAPAS

El reino atraviesa un momento difícil. Sin sucesor al trono y con luchas de poder incesantes, los Lugares Mágicos jugarán ahora un papel importante en las duras batallas. Convince a los Basiliscos y Unicornios para que te ayuden a reclamar el trono, pero ten cuidado con los Fénix, imponentes y peligrosos para todos.

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

COMPONENTES

58 Cartas

- 18 Lugares Mágicos
- 10 Fénix numerados del 0 al 9
- 10 Fuegos de Fénix numerados del 0 al 9
- 10 Unicornios numerados del 0 al 9
- 10 Basiliscos numerados del 0 al 9

2 Cartas de Resumen



PREPARACIÓN

Si decides jugar con los Fénix, utiliza las 10 cartas de Fénix como una facción normal. Luego, baraja también las 10 cartas de Fuego de Fénix y colócalas a un lado, formando un mazo boca abajo, para usarlas durante la partida. Los Unicornios y Basiliscos se pueden utilizar para reemplazar a otras facciones habituales de 10 cartas.

REGLAS DE LOS LUGARES MÁGICOS:

Hay dos tipos de Lugares Mágicos: los "Edificios", con pergamino azul, y los "Escenarios", con pergamino negro. Al preparar la partida, baraja los dos tipos de Lugares Mágicos por separado y forma dos mazos.

Puedes jugar esta expansión de 3 formas diferentes:

- 1) Roba una carta de Edificio al comienzo de la partida y déjala boca arriba durante toda la partida. Aplica el efecto detallado en la carta. Esto normalmente cambiará las reglas de fin de la partida.
- 2) Roba una carta de Escenario al comienzo de la partida y déjala boca arriba durante toda la partida. Aplica el efecto detallado en la carta. Esto normalmente cambiará la forma en la que las cartas interactúen entre sí.
- 3) Puedes robar tanto una carta de Escenario como de Edificio y aplicar ambos efectos durante toda la partida.

Los efectos de los Lugares Mágicos son superados por los poderes de Facciones, Héroes y Artefactos.

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.

Continúa 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: Asegúrate 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:



BASILISCOS

Si juegas esta carta después de una carta del mismo valor (puede ser modificado por Unicornios), coloca inmediatamente la carta jugada por tu oponente en tu pila de Simpatizantes. Ganas la baza y serás el Líder de la siguiente. Si se juega una carta después del Basilisco con el mismo valor, no ocurre nada. Este efecto se aplica tanto en la Fase 1 como en la Fase 2.



FÉNIX

En la Fase 2, si pierdes al jugar una carta de Fénix, roba una carta de Fuego de Fénix y llévala a tu mano. La carta de Fuego de Fénix funciona exactamente igual que una carta de facción Fénix normal (a la hora de contar las mayorías, facciones, etc).



UNICORNIOS

En la Fase 2, cada carta de Unicornio que hayas ganado aumentará el valor de cada carta de otra facción que juegues en +1/por Unicornio (cualquier facción, excepto Unicornios). Este efecto no se tiene en cuenta para la puntuación final.



LUGARES MÁGICOS: EDIFICIOS



LA MAZMORRA

El jugador que gane la última baza de la Fase 1, y el que gane la última baza de la Fase 2, se llevan el voto de una facción adicional. Por lo tanto, para la puntuación final, contamos con 2 facciones adicionales.



EL FARO

En la Fase 2: El primer jugador en conseguir 3 cartas de una facción gana su voto (los Cíclopes se puntúan como de costumbre).



LA PIRÁMIDE

Al final de la partida: Debéis descartar todas las cartas conseguidas con valor 3 o menos. Luego, se puntúa como de costumbre.



EL MONASTERIO

Al final de la partida: Cada jugador cuenta el total de cartas en su pila de Simpatizantes. Si un jugador ha conseguido el doble (o más) de cartas que su oponente, pierde automáticamente la partida. En caso contrario, se puntúa como de costumbre.



EL PUENTE

Al final de la partida: El ganador será quien haya conseguido más sets completos de las 5 facciones (un set completo consta de 1 carta de cada facción). En caso de empate, se puntúa como de costumbre.



LA FORTALEZA

Al final de la partida: Si tienes más de 5 cartas de una facción, debes descartar 4 cartas de esa facción (las de menor valor) antes de puntuar.



LA TORRE

Al final de la partida: Suma los valores de las cartas de cada facción para determinar quién gana su voto. En caso de empate, la cantidad de cartas determina al ganador del voto.



LAS RUINAS

Al final de la partida: Todas las cartas conseguidas con números impares se descartan. Luego, se puntúa como de costumbre.



EL CASTILLO

Al final de la partida: El jugador que haya conseguido la mayor cantidad de Simpatizantes es el ganador. En caso de empate, se puntúa como de costumbre.



LUGARES MÁGICOS: ESCENARIOS



EL INFRAMUNDO

Durante la partida: El valor 0 cuenta como valor 10.



LAS TIERRAS DE CULTIVO

Durante la partida: El valor 2 se considera el valor más alto de cada facción.



LA COSTA

Durante la Fase 1: El jugador que pierde la baza obtiene la carta del centro de la mesa, en lugar del ganador.



LOS PICOS VENTOSOS

Al comienzo de la Fase 2: Los oponentes intercambian 3 cartas, antes de comenzar la Fase.



EL DESIERTO INTERMINABLE

Al comienzo de la Fase 1: Los oponentes intercambian 5 cartas, antes de comenzar la Fase.



LAS ISLAS

Durante la Fase 1: Se revelan dos cartas del mazo central. El ganador de la baza elige cuál obtiene y la otra se coloca en la parte inferior del mazo. El perdedor toma la carta de la parte superior del mazo como de costumbre. En la última baza, el ganador elige una carta y el perdedor obtiene la otra.



LA MESETA

Si un jugador gana 3 bazas seguidas, el otro jugador será el Líder de la siguiente baza.



EL PANTANO

Al comienzo de la Fase 2: Cada jugador debe descartar 2 cartas de su mano a su elección.



LOS ICEBERGS

Si un jugador pierde una baza, aumenta en +1 el valor de la siguiente carta que juegue.



© 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