



REFUERZOS: TERROR

La lucha por el poder ha atraído a oscuras criaturas desde las Tierras Sombrías. Vampiros, Zombis, Hombres Lobo y Sombras se expanden por todo el reino en busca de nuevas víctimas y sangre fresca. Ya no te puedes permitir el lujo de elegir a tus aliados en la lucha por el trono. ¡Debes determinar tu propio futuro!

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

COMPONENTES

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 58 Cartas | |
| 10 Vampiros | numerados del 0 al 9 |
| 10 Zombis | numerados del 0 al 9 |
| 10 Hombres Lobo | numerados del 0 al 9 |
| 2 Cartas de Luna | |
| 20 Sombras | numerados del 0 al 19 |
| 6 Héroes | |
| 2 Cartas de Resumen | |



PREPARACIÓN

- Los Hombres Lobo reemplazan a una facción habitual de 10 cartas. Al jugar con ellos, utiliza las 2 Cartas de Luna. Coloca las 2 Cartas de Luna en una pila, con la carta sin luna en la parte superior.
- Las Sombras reemplazan a una facción habitual de 10 cartas, pero solo se usan 10 de las 20 cartas de Sombra. Baraja las 20 cartas, separa 10 al azar y añádelas al mazo central. Devuelve las 10 cartas restantes a la caja, sin mirarlas.
- Los Vampiros y los Zombis se pueden utilizar para reemplazar a otras facciones habituales de 10 cartas.

HÉROES:

Los Héroes de esta expansión se pueden añadir al mazo de Héroes (de la expansión *Claim Refuerzos: Mercenarios*). Al comienzo de la partida, baraja el mazo de cartas de Héroe y separa 5 boca abajo. Luego, baraja como siempre el mazo central y retira 5 cartas de la parte superior sin mirar. Añade las 5 cartas de Héroe al mazo central y barájalo. Coloca el mazo en el centro de la mesa y reparte 13 cartas a cada jugador.

Ahora, además de las facciones habituales, hay algunas cartas de héroe en el mazo. Se juegan y utilizan como cartas normales, pero cada una tiene su propia habilidad única. Al jugarlas, se tienen en cuenta las siguientes reglas:

- Si el Héroe es la primera carta jugada, el jugador contrario puede jugar cualquier facción. No hay una facción "líder" para esta baza. Los valores (y cualquier habilidad especial) determinarán al ganador.
- Si el Héroe es la segunda carta jugada, se considera que pertenece a otra facción. Por lo tanto, la facción líder del oponente sigue teniendo ventaja.

Cuando consigues Héroes en la Fase Dos, no cuentan como una facción específica y no cuentan para la puntuación final de partida (a menos que se indique lo contrario). Los Héroes prevalecen sobre los poderes de las Facciones y Lugares Mágicos, si hubiera conflicto, pero los artefactos prevalecen sobre todos.

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. 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

- 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.
- El jugador contrario juega una carta de su mano siguiendo la Regla de Arrastre.
Importante: 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

- 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.
- El ganador de la baza coloca la carta ganada boca abajo en su mazo de Seguidores (excepción: Zombies). 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.
- 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

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

Conseguir Simpatizantes

- Se determina el ganador al igual que en la Fase Uno.
- 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 (Vampiros) 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:



VAMPIROS

En la Fase 2: Si consigues una carta de Vampiro colócala boca arriba delante de ti (en vez de tu pila de Simpatizantes). Cuando consigas otras cartas que no sean de Vampiro, podrás colocarlas debajo de esta carta de Vampiro. Estas cartas no cuentan para el voto de su propia facción, sino para la facción Vampiro. Las demás cartas de Vampiro no cuentan para obtener el voto de la facción Vampiro. Si no hay ninguna carta debajo de tu carta de Vampiro, esta no cuenta para el voto final. Puedes cambiar tu carta de Vampiro boca arriba por otra carta de Vampiro que consigas más adelante, pero si lo haces perderás las cartas que se encuentran debajo. Al final de la partida, suma el valor de tu carta de Vampiro y el valor de las cartas que se encuentran debajo. El jugador con el resultado más alto gana el voto de la facción Vampiro. En caso de empate, gana el jugador que tenga la carta de Vampiro con el valor más alto.



ZOMBIS

En la Fase 1: Si ganas la baza con un Zombi, coloca la carta jugada por tu oponente en tu pila de Simpatizantes.



HOMBRES LOBO

Hay dos tipos de Carta de Luna: carta de luna llena y carta sin luna. Al comienzo de la partida, apila las 2 cartas, con la carta sin luna en la parte superior y la carta de luna llena en la parte inferior. Si arriba está la carta sin luna, gana la baza el Hombre Lobo con el valor más bajo. Si arriba está la carta de luna llena, gana la baza el Hombre Lobo con el valor más alto. Cuando una carta de Hombre Lobo gana una baza, intercambia la posición de las Cartas de Luna.



SOMBRAS

Antes de comenzar la partida, baraja las 20 cartas de Sombra, separa 10 al azar y barájalas junto con el resto de las facciones para formar el mazo central. Devuelve las 10 cartas restantes a la caja, sin mirarlas. De este modo, durante la partida no sabréis qué valores hay en juego.



HÉROES



REY LICHE

El valor de la carta jugada después del Rey Liche disminuye en -3.



ESQUELETO

Si ganas una baza con el Esqueleto, puedes tomar una carta aleatoria de la pila de descartar y llevarla a tu mano.



BRUJO

Si juegas el Brujo después de una carta con un valor impar, ganas la baza.



CTHULHU

Si juegas a Cthulhu en la Fase 1, devuelve a la caja las dos primeras cartas del mazo central. Si lo juegas en la Fase 2, ambos jugadores deben descartar 1 carta de su mano, a su elección.



MOMIA

Si juegas la Momia después de una carta con valor 7 o superior, ganas la baza.



CUBO GELATINOSO

En la Fase 2: Si el Cubo Gelatinoso es la segunda carta jugada en una baza, coloca la carta del líder debajo de ella. El ganador de la siguiente baza consigue también el Cubo Gelatinoso y la carta que se encuentra debajo.

ALSO AVAILABLE CLAIM FROST AND CLAIM FIRE

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



© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



© 2020 Edición Española
www.playsdgames.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