CLAIM
REFUERZOS: FUEGO

Desde los lugares más profundos y oscuros, los Elementales de Fuego se dirigen hacia el reino. Por el camino, se encuentran con Demonios, Pícaros y Envenenadores que esconden poderosas sorpresas. La gloria del fuego se expandirá y el pánico cundirá por todo el mundo. Nadie está a salvo. ¡Corred! ¡Volad! ¡Huid!
Nota: Esto es una expansión. Necesitas CLAIM o CLAIM2 para jugar.

COMPONENTES

58 Cartas
- 10 Demonios — numeradas del 0 al 9
- 10 Elementales de Fuego — numeradas del 0 al 9
- 10 Pícaros — numeradas 1-3-5-7-9, dos de cada
- 10 Envenenadores — numeradas del 0 al 9
- 14 Cartas de Veneno
- 4 Lugares Mágicos

2 Cartas de Resumen
2 Filtros Reveladores

PREPARACIÓN

Estas facciones añaden mucha diversión, ¡pero son también bastante caóticas! Cada facción tiene 10 cartas y reemplaza a otra facción habitual de 10 cartas. Sin embargo, recomendamos no usar más de 1 facción de Refuerzos: Fuego al mismo tiempo.

Si juegas con Envenenadores reemplazan a una facción habitual de 10 cartas y después, baraja las 14 cartas de Veneno y colócalas formando un mazo, boca abajo. Roba las 3 primeras y colócalas boca arriba. Devuelve las 11 cartas restantes a la caja.

REGLAS DE LOS LUGARES MÁGICOS:

Los Lugares Mágicos de esta expansión se pueden añadir a los Lugares Mágicos de la expansión Claim Refuerzos: Mapas.
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. 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. 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:

DEMONIOS
Al jugar esta carta solo sabéis si es par o impar. El valor de la carta se comprueba después de que todos los jugadores hayan jugado su carta. Anuncia el valor de la carta en cuanto se revele.

ELEMENTALES DE FUEGO
Al jugar esta carta solo sabéis si su número es alto (5-9) o bajo (0-4). El valor de la carta se comprueba después de que todos los jugadores hayan jugado su carta. Anuncia el valor de la carta en cuanto se revele.

PÍCAROS
Hay dos copias de cada carta con valor 1/3/5/7/9. Uno de los valores es verdadero, y el otro es falso (marcado con X). No se comprueba hasta el final de la partida. Durante la puntuación, descarta las cartas que tengan una X.

ENVENENADORES
Al principio de la partida, coloca 3 cartas de Veneno boca arriba. Cuando ganes una baza con un Envenenador, puedes usar el Filtro Revelador para mirar una de las cartas de Veneno. Mantén en secreto lo que has visto. Al final de la partida, se revelan los valores de las cartas de Veneno. Los jugadores deben descartar de su pila de Simpatizantes las cartas de cualquier facción que coincidan con los valores revelados (las cartas de Veneno con una "X" son un señuelo, y no hacen que se descarte ninguna carta).

Iconografía

PAR — ALTO (5–9)

IMPAR — BAJO (0–4)

LUGARES MÁGICOS

Los Lugares Mágicos de esta expansión se pueden añadir a los Lugares Mágicos de la expansión *Claim Refuerzos: Mapas*.

LA TABERNA
Al final de la partida, cada jugador debe elegir dos cartas de su pila de Simpatizantes (menos aquellas que deban quedarse boca arriba) y dárselas a su oponente, quien las añadirá a su pila de Simpatizantes.

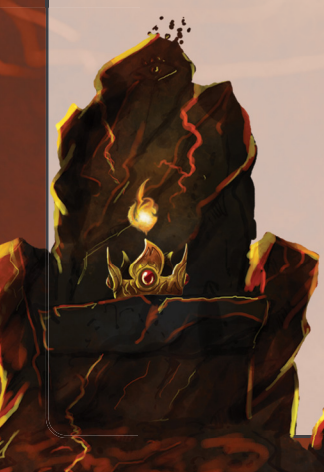
EL AGUJERO
Quien haya ganado la última baza de la partida debe descartar 2 cartas aleatorias de su pila de Simpatizantes.

CAMPOS DE LAVA
En la Fase 2: Si un jugador pierde 5 bazas seguidas, gana automáticamente la partida.

EL BOSQUE
Al final de la partida, si un jugador tiene 5 cartas o menos en su pila de Simpatizantes, gana automáticamente la partida.

TAMBIÉN DISPONIBLES CLAIM TERROR Y CLAIM HIELO

Nota: Estas son expansiones. Necesitas CLAIM o CLAIM2 para jugar.



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

© 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

© 2020 Edición Española
www.playsdgames.com