

# CLAIM

¡El Rey ha muerto! ¿Qué ha sucedido? Nadie lo sabe realmente. Esta mañana fue encontrado dentro de un barril de vino. Han podido ser sus enemigos o su propia "sed" lo que lo ha llevado a este final. Sea como fuere, el Rey está muerto y no ha dejado herederos conocidos, por lo que deberán ser las cinco facciones del reino las que elijan al nuevo Rey: ¿Serás tú el elegido? ¿Reúnes el valor necesario para ganarte el favor de las 5 facciones del reino?

## COMPONENTES

- 52 Cartas - (5 Facciones):
- 14 Goblins numerados del 1 al 9, + 5 cartas de valor 0
  - 10 Enanos numerados del 0 al 9
  - 10 No Muertos numerados del 0 al 9
  - 10 Doppelgängers numerados del 0 al 9
  - 8 Caballero numerados del 2 al 9
- 2 Cartas de Resumen



## PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas y colócalas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Reparte 13 cartas a cada jugador. Cada jugador toma sus cartas sin mostrarlas al otro jugador.

## 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 jugará 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 por la que están compitiendo.
- 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 (excepción: Doppelgänger). 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 de mayor valor (siendo 0 el más bajo y 9 el más alto) de la facción jugada por el Líder gana la baza 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, a no ser que el poder de una facción (Doppelgängers o Caballeros) diga lo contrario.
- 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.
- Si cualquier jugador ha jugado una carta de No-Muerto, el ganador de la baza la/s toma y la/s coloca en su pila de Simpatizantes (ver Fase Dos), en vez de descartarla/s.  
**Importante:** Una carta de No-Muerto del centro de la mesa ganada como Seguidor en la Fase Uno se sigue colocando en el mazo de Seguidores.
- 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 (las que irán colocando en su pila de Simpatizantes).

**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 (Enanos) 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 gane el voto de al menos tres facciones gana la partida!

## PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIÓNES

Cada facción tiene los siguientes poderes especiales que afectan al juego:



### CABALLEROS

Cuando juegas un Caballero después de un Goblin, el Caballero gana automáticamente al Goblin, independientemente de su valor.

**Importante:** Aun así, el jugador debe seguir la regla de arrastre si puede.



### ENANOS

En la Fase 2, el perdedor de la baza coloca en su pila de Simpatizantes todas las cartas de Enano jugadas. El ganador de la baza coloca en su pila de Simpatizantes las cartas jugadas que no sean de Enano.



### NO-MUERTOS

En la Fase 1, las cartas jugadas de No-Muertos no se descartan como de costumbre. En su lugar, se añaden a la pila de Simpatizantes del ganador de la baza.



### GOBLINS

No tienen poderes especiales.



### DOPELGÄNGERS

Los Doppelgängers son una facción comodín. Puedes jugar un Doppelgänger en vez de seguir a la facción líder, incluso si tienes cartas de esa facción. Cuando un Doppelgänger se juegue en segundo lugar durante una baza, se considerará de la misma facción que la carta jugada por el Líder.

**Nota:** Si el líder juega un Doppelgänger, el otro jugador sigue teniendo que seguir a la facción líder jugando otro Doppelgänger, si puede.

**Importante:** Un Doppelgänger no adquiere ninguno de los poderes de la facción a la que sigue. Por ejemplo, si se juega durante la Fase 1 después de un No-Muerto, éste no es conseguido por el ganador; ni sería conseguido por el perdedor si se jugase después de un Enano durante la Fase 2.

Autor: Scott Almes

Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski

Diseño gráfico: Martijn Hadding

Desarrollo de las reglas: Jeroen Hollander

Director del Proyecto: Jonny de Vries

Traducción al castellano: David Pérez

Revisión: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor de la edición española: César Sánchez





¡NO TE PIERDAS NINGÚN CLAIN!

Y PARA TUS VIAJES...

CLAIN  
POCKET

