

El nuevo Rey ha muerto, ¡y solo duró un año en el trono! No es una larga vida para un Rey. Ahora, cinco nuevas facciones se han unido en una lucha de poder para ganarse el trono. ¿Intentarás ganarte el favor de los Gnomos, asumiendo que los puedas proteger de que los aplasten los Gigantes? ¿Usarás la sabiduría de las Videntes? ¿Podrás persuadir a los tímidos Trolls para que se unan a tu causa? ¿O confiarás en el poder de los Dragones? ¡Elige tus aliados cuidadosamente y reclama el trono!

COMPONENTES

52 Cartas (5 Facciones):

- 13 Gnomos (3x 1, 3x 3, 3x 5, 3x 7, 1x 9)
- 9 Gigantes (2x 1, 2x 3, 2x 5, 2x 7, 1x 9)
- 10 Dragones numerados del 0 al 9
- 10 Trolls numerados del 0 al 9
- 10 Videntes numerados del 0 al 9

2 Cartas de Resumen



PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas y sitúalas 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 (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 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 de 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 (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

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 (Trolls o Gnomos) diga lo contrario.

3. Si cualquiera de los jugadores ha jugado una carta de Gigante, el ganador de la baza puede descartar una carta de Gnomo que el oponente tenga delante de él por cada Gigante con el mismo valor.

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

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTAJACIÓN

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 FACCIÓNES

Las facciones tienen poderes especiales que afectan la partida:



GNOMOS

En la Fase 2: Si consigues un Gnomo debes colocarlo boca arriba delante de ti, en lugar de colocarlo en la pila de Simpatizantes. Al final de la partida, los Gnomos que todavía se encuentren delante de ti se colocan en la pila de Simpatizantes.



GIGANTES

En la Fase 2: Si ganas la baza, cada Gigante que hayas conseguido puede aplastar un Gnomo del oponente del mismo valor. Descarta al Gnomo aplastado, no se puntuará al final de la partida.

Ejemplo 1: El Jugador A juega un Gigante 3. El Jugador B juega un Gigante 5. El Jugador B gana la baza y puede aplastar un Gnomo 3 y un Gnomo 5 del Jugador A. El Jugador A tiene dos cartas de Gnomos 3 y una carta de Gnomo 7 delante de él. Debe descartar un Gnomo 3.

Ejemplo 2: El Jugador A juega un Gigante 1. El Jugador B no puede seguir la facción y juega un Troll 4. El Jugador A gana la baza y puede aplastar un Gnomo 1 del jugador B.

Ejemplo 3: El Jugador A juega un Dragón 4. El jugador B no puede seguir la facción y juega un Gigante 3. El jugador A gana la baza y puede aplastar un Gnomo 3 del Jugador B.

Nota: Si el perdedor no tiene un Gnomo del mismo valor, el Gigante conseguido se coloca en la pila de Simpatizantes. No aplastará a ningún Gnomo en esta partida.



DRAGONES

El último jugador en jugar un Dragón en una baza será el Líder de la siguiente baza, independientemente de su valor o de si ha seguido a la facción líder. El ganador obtendrá la carta como de costumbre.

Ejemplo 1: El Jugador A juega un Dragón 7. El Jugador B juega un Dragón 3. El Jugador A gana la baza, pero el Jugador B será el Líder de la siguiente baza.

Ejemplo 2: El Jugador A juega un Gigante 5. El jugador B juega un Dragón 4. El Jugador A gana la baza, pero el Jugador B será el Líder de la siguiente baza.



TROLLS

En la Fase 2: Los jugadores solo pueden conseguir 1 Troll por baza. Si se juegan dos Trolls, el ganador de la baza solo se lleva el Troll de mayor valor y coloca el otro a un lado para el ganador de la siguiente baza. Si se juegan Trolls en varias bazas seguidas, es posible que varios Trolls se coloquen a un lado a la espera de ser conseguidos. Si hay varios Trolls, el ganador conseguirá siempre el de mayor valor, incluso si se hubiera colocado anteriormente y no en la baza actual. Cuando se juegue la baza final, el ganador conseguirá todos los Trolls apartados que desee.



VIDENTES

En la Fase 1: Si ganas una baza al jugar una Vidente, puedes mirar la carta superior del mazo y decidir si tomar esa carta o la carta del centro de la mesa. Si tomas la carta superior del mazo, tu oponente toma la otra o, de lo contrario, tomará la carta del mazo como de costumbre.

COMBINA CLAIM Y CLAIM 2

Si tienes tanto Claim como Claim 2, puedes juntarlos y explorar nuevas combinaciones de facciones y las interacciones entre ellas.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Combina ambos juegos para crear tu propio mazo de Claim. Las reglas generales se mantienen, pero con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

Puedes crear tu propio mazo siguiendo las siguientes normas:

1. Elige entre Caballeros/Goblins (Claim) y Gnomos/Gigantes (Claim 2). Devuelve la otra combinación a la caja. No se utilizará en esta partida.
2. Elige 3 facciones de Claim y/o Claim 2. Devuelve las demás facciones a la caja. No se utilizarán en esta partida.
3. Baraja todas las cartas elegidas y colócalas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.
4. Reparte 13 cartas a cada jugador. Cada jugador toma sus cartas sin mostrarlas al otro jugador.

VARIANTE PARA 3 Y 4 JUGADORES

Combina ambos juegos para jugar con hasta 4 jugadores. Las reglas generales se mantienen, pero con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

Crea el mazo siguiendo las siguientes reglas:

1. Elige entre Caballeros/Goblins (Claim) y Gnomos/Gigantes (Claim 2). Devuelve la otra combinación a la caja. No se utilizará en esta partida.
2. Elige 5 facciones de Claim y/o Claim 2. Devuelve las demás facciones a la caja. No se utilizarán en esta partida.
3. Baraja todas las cartas elegidas y colócalas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.
4. Reparte a cada jugador:
 - En una partida a 3 jugadores: 12 cartas.
 - En una partida a 4 jugadores: 9 cartas.

RESUMEN DEL JUEGO

En una partida a 3 jugadores, cada uno juega de forma individual.

En una partida a 4 jugadores, jugáis por parejas. El jugador que esté sentado en la diagonal opuesta será tu compañero/a. De esta manera, las cartas se juegan alternando entre los miembros de cada equipo.

FASE UNO

En cada baza, toma las dos primeras cartas del mazo central y colócalas boca arriba en el centro de la mesa.

El primer Líder de la partida será el jugador más joven.

Empezando por el Líder, cada jugador juega una carta en sentido horario. La primera carta de cada baza determinará la facción líder. Los jugadores deben seguir a la facción líder si pueden.

Después de que todos los jugadores hayan jugado sus cartas, el ganador de la baza elige una de las cartas del centro de la mesa. El siguiente jugador toma otra carta del centro de la mesa. Los jugadores restantes toman las cartas de la parte superior del mazo (el jugador en tercera posición toma la carta antes que el jugador en cuarta posición). Las cartas tomadas se añaden al mazo de Seguidores de cada jugador.

Para decidir el orden de tomar cartas, los jugadores que hayan jugado una carta de la facción líder irán del valor más alto al más bajo. En caso de empate, el jugador empatado que haya jugado primero su carta gana. Si varios jugadores han jugado una carta de facción diferente a la facción líder, el orden es del valor más alto al más bajo, independientemente de la facción. En caso de empate, se decide a favor de quién haya jugado su carta primero.

Una vez los jugadores hayan tomado sus respectivas cartas, el ganador de la baza será el Líder de la siguiente.

Continúa hasta que el mazo se agote o los jugadores se queden sin cartas en sus manos.

FASE DOS

Cada jugador toma las cartas de su mazo de Seguidores.

Durante esta fase, el ganador de la baza conseguirá todas las cartas jugadas, a no ser que el poder de una facción diga lo contrario.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

En una partida a 3 jugadores, el jugador que haya obtenido el voto de la mayoría de las facciones es el ganador. En caso de empate, el jugador con más cartas de las facciones que lo hayan votado gana la partida. Si el empate persiste, cada jugador suma los valores de las cartas de las facciones que hayan votado por él. El jugador con el valor total más alto, gana la partida.

En una partida a 4 jugadores, los jugadores juntan las cartas conseguidas con las de su compañero de equipo. El equipo que haya obtenido el voto de la mayoría de las facciones es el ganador.

PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIÓNES

Algunas facciones incorporan pequeños cambios para que se puedan jugar en partidas a 3 y 4 jugadores:



CABALLEROS

Si los Goblins son la facción líder de la baza y se juega un Caballero, el Caballero gana la baza. Si se han jugado varios Caballeros durante esta baza, el Caballero con el valor más alto es el ganador.

Importante: Si los Goblins no son la facción líder, el poder del Caballero no tiene efecto.



DOPPELGÄNGER

Si los Doppelgänger no son la facción líder, se consideran una carta de la facción líder.

Importante: Un Doppelgänger no copia ningún poder especial de la carta de la facción líder ni de ninguna otra carta jugada durante esta baza.



VIDENTE

En la Fase 1: Si un jugador gana la baza habiendo jugado una Vidente, solamente él/ella puede mirar la carta superior del mazo.

Después, el jugador decide entre tomar una de las cartas del centro de la mesa o la que ha mirado. Si toma la carta superior del mazo, el jugador en segunda posición toma una carta del centro de la mesa, el tercer jugador toma otra carta del centro de la mesa y el cuarto jugador, si lo hubiera, toma la siguiente carta superior del mazo.



ENANOS

En la Fase Dos: El jugador que haya jugado la carta de menor valor (independientemente de la facción) consigue todas las cartas de Enano jugadas en esta baza. En caso de empate, el jugador empatado que haya jugado su carta en último lugar consigue las cartas de Enano.



GIGANTES

En la Fase Dos: Si un jugador gana una baza que contenga uno o más Gigantes, todos los Gigantes jugados en esta baza aplastan a los Gnomos del mismo valor de cada uno de los oponentes del ganador.

Importante: En partidas a 4 jugadores, los Gigantes nunca aplastarán a los Gnomos del ganador de la baza ni de su compañero.

Nota: Es posible que varios Gnomos del mismo jugador sean aplastados, si hay varios Gigantes del mismo valor jugados durante esta baza.

Autor: Scott Almes

Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski

Diseño gráfico: Martijn Haddering

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



© 2019 Edición Española
www.playsgames.com



© 2018 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com