

Aviso: Esto es una expansión. Necesitas CLAIM o CLAIM 2 para jugar a este juego.

Aún recuerdas aquellos felices días en los que tu única preocupación era conseguir mercenarios de las facciones más duras y crueles de todo el reino para entrar en combate y reclamar el trono del difunto rey. La vida te sonreía.

Y, sin embargo, tu vida de ensueño sufrió un revés: una antigua amenaza salida de las profundidades se ha alzado para reclamar el reino. Ahora tendrás que forjar una alianza con tu antiguo rival para derrotar a ese mal venido de otro mundo y así poder volver a la normalidad.



COMPONENTES

37 cartas para la variante cooperativa:

- 4 Comandantes
- 7 Relojes de arena
- 2 Catapultas
- 12 Enemigos fáciles
- 12 Enemigos difíciles

20 cartas de 2 facciones:

- 10 cartas de Úrsidos, numeradas del 0 al 9
- 10 cartas de Insectoides, numeradas del 0 al 9



Podéis usar estas nuevas facciones para reemplazar otras facciones de 10 cartas.

2 cartas de resumen

Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escribenos a info@playsdgames.com o a través de nuestra web playsdgames.com.

PREPARACIÓN

El terreno de juego se divide en la zona de combate y la zona de la alianza. La preparación de la zona de combate es la misma que la de una partida para 2 jugadores. Para preparar la zona de la alianza, lo primero que tenéis que hacer es seleccionar la dificultad a la que queréis jugar. Os recomendamos ir de menos a más y dejar la batalla épica para el final:

Dificultad	Relojes de arena	Enemigos fáciles	Enemigos difíciles	Comandantes	Catapultas
Recluta	7	2	2	2	1
Normal	5	2	2	4	1
Difícil	3	3	3	4	1
Épica	1	4	4	4	2

Tomad tantas cartas de Comandante, Reloj de arena y Catapulta como correspondan al nivel de juego seleccionado y colocadlas boca arriba entre los jugadores. Barajad por separado las cartas de Enemigos Fáciles y Difíciles, sacad tantas cartas como correspondan al nivel seleccionado y colocadlas boca arriba entre los jugadores. El resto de cartas de Comandante, Reloj de Arena, Catapulta y cartas de Enemigo Fácil y Difícil que no se vayan a usar se devuelven a la caja.

¡Qué resuenen los cuernos de batalla!

Ejemplo de una batalla en la dificultad Recluta.



VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

Luchad codo con codo para derrotar al enemigo. Este juego se desarrolla en 2 fases. En la primera fase, reclutad seguidores y elegid cartas de alianza. Las cartas de alianza funcionan de forma distinta a las cartas de Enemigo o de Reloj de arena (que os darán tiempo para pensar vuestra estrategia). En la segunda fase, reunireis cartas de las distintas facciones y, por supuesto, intentaréis cumplir los requisitos de las cartas de alianza. Si conseguís controlar con éxito a ciertas facciones y derrotar a vuestros enemigos, os alzaréis con la victoria y podréis retomar la lucha entre vosotros.

JUEGO

En Claim: Alianzas, los jugadores seguirán las mismas dinámicas que en el juego original. La partida se desarrolla en 2 fases pero, a diferencia del juego original, en vez de ganar el mayor número posible de facciones, tendréis que trabajar codo con codo para derrotar a vuestros enemigos y ganaros el favor de un par de facciones. En la variante cooperativa hay los siguientes cambios:

FASE 1: RECLUTAR SEGUIDORES Y ELEGIR CARTAS DE ALIANZA

En la Fase 1, los jugadores reclutan seguidores siguiendo las reglas del juego base. Después de jugar la baza, el ganador debe elegir 1 de las cartas de alianza que están entre los dos jugadores. Las cartas de Comandante, Reloj de arena, Catapulta y Enemigo (Fácil y Difícil) se consideran cartas de alianza. Elige la carta una vez se hayan resuelto los efectos especiales y ambos jugadores hayan recogido sus cartas. El jugador que ha ganado la baza puede quedarse la carta de alianza seleccionada o dársela a su aliado.

Los efectos de las cartas de alianza en juego son:



Comandante

Cuando coloques la carta de Comandante delante de ti, elige una carta de facción de la pila de descartes y colócala boca arriba sobre la carta de Comandante. Ahora tendrás que ganarte el favor de esta facción para ganar la partida. No se puede seleccionar una facción que ya haya sido colocada encima de otra carta de Comandante. Al final de la partida, ambos jugadores tienen que tener el mismo número de cartas de Comandante delante de ellos.



Reloj de arena

Si eliges el Reloj de arena, descartas la carta, consiguiendo así algo de tiempo extra para los jugadores. Puede ser útil cuando no estás seguro de qué carta de alianza elegir y prefieres esperar.



Catapulta

Retira la carta de Catapulta y una de las cartas de enemigo de la partida. No puedes retirar un enemigo que esté delante de un jugador.



Enemigo

Los jugadores tienen que derrotar a los enemigos que tengan delante. Cada enemigo se derrota de forma distinta. El número de corazones indica el número de cartas de las que te tienes que descartar al final de la partida. El número sobre el pergamino indica qué cartas pueden afectarles.

Por ejemplo, para derrotar a este Enemigo difícil, tienes que jugar 2 cartas (2 vidas) con el número 3 y/u 8.



FASE 2: CONSEGUIR SIMPATIZANTES

No hay reglas adicionales para la variante cooperativa en esta fase. Juega igual que en el juego base, pero ten en cuenta que tendrás que derrotar a los enemigos que tengas delante y conseguir el apoyo las facciones colocadas encima de las cartas de Comandante (1 o 2 facciones).

COMUNICACIÓN LIMITADA

Aunque el juego es cooperativo, los jugadores no pueden comunicarse: no pueden hablar de las cartas que tienen en la mano o en su mazo de Puntuación, así que tendréis que prestar mucha atención a las cartas jugadas y ganadas por vuestro aliado para llevar la cuenta y alzaros con la victoria.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez jugadas todas las cartas, se acaba la partida. En Claim: Alianzas, los jugadores ganan y pierden juntos. Ambos jugadores tendrán que comprobar si se han ganado el favor de las facciones que están encima de las cartas de Comandante. Luego, los jugadores tendrán que derrotar a los enemigos que tengan delante. Cada jugador tiene que enfrentarse a sus propios enemigos y no podrá ayudar a su aliado.

Aviso: Los jugadores no pueden compartir las cartas de su pila de Puntuación. Las cartas de facción que tengas en tu pila son exclusivamente tuyas.

Si ambos jugadores habéis controlado a las facciones correctas y habéis derrotado a los enemigos que teníais delante, habréis ganado la partida.
En caso contrario, habréis perdido.

PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIÓNES

Cada facción tiene un poder especial que afecta a la partida. Estos poderes son:



Úrsidos

En la Fase 1, si ganas una baza con un Úrsido, puedes colocar la siguiente carta revelada en la parte inferior del mazo y robar una nueva carta. Si ganas la última baza de la Fase 1 con un Úrsido, no pasa nada.



Insectoides

Al final de la partida, los jugadores comprueban cuántas cartas de Insectoides tienen en su mazo de Puntuación. Para poder conservar una carta de Insectoides en tu mazo de Puntuación, tienes que tener, al menos, otra carta de Insectoide con un valor 1 o 2 puntos inferior o superior (p.e. si tienes el 4, debes tener el 2, el 3, el 5 o el 6). Si no lo cumples, la carta de Insectoide pasa a la pila de tu oponente. Esto se tiene que hacer al mismo tiempo, de forma que un jugador no se pueda aprovechar de las cartas del otro.

EDICIÓN LIMITADA Vº ANIVERSARIO



Se incluyen reglas para partidas de 3 y 4 jugadores.

Celebramos el aniversario de Claim con una edición especial conmemorativa de tirada limitada. Esta caja contiene todas las facciones de Claim y Claim² con ilustraciones totalmente nuevas de 5 artistas a los que les hemos pedido su visión sobre ellas.

En esta edición exclusiva también encontrareis 7 nuevas facciones con efectos sorprendentes ilustradas por The Mico, el fantástico ilustrador original de Claim. Esta edición de aniversario es un juego independiente que se puede jugar solo o combinado con las otras facciones del mundo de Claim.

¿Con qué facciones conseguirás la victoria?



© 2023 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© 2024 SD Games
www.playsdgames.com

Autor: Scott Almes
Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski
Diseño: Martijn Haddering
Jefe del proyecto: Jonny de Vries

Traducción: Gonzalo Corral
Adaptación gráfica: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez

Nota: Això és una expansió.
Necessites el CLAIM o CLAIM2
per jugar a aquest joc.

Vet aquí una vegada, que les coses anaven prou bé. Et trobaves reunint mercenaris de faccions despietades a través del regne per combatre i reclamar el tron del rei difunt. Era exactament allò que volies estar fent. Tanmateix, la teva vida perfecta s'ha vist alterada: una amenaça ancestral s'ha alçat de les profunditats per reclamar el regne sencer. Ara, has de formar una aliança amb un antic rival per derrotar aquest mal sobrenatural i retornar les coses a la normalitat.



COMPONENTS

37 cartes per la variant cooperativa:

- 4 Comandants
- 7 Relloctges de sorra
- 2 Catapultes
- 12 Enemics senzills
- 12 Enemics difícils

20 cartes de 2 faccions:

- 10 Úrsids numerades del 0 al 9
- 10 Insectoides numerades del 0 al 9

Aquestes noves faccions poden ser utilitzades per substituir altres faccions de 10 cartes.

2 cartes de resum



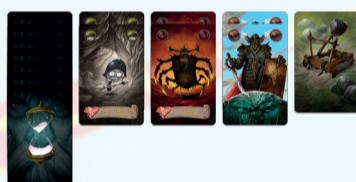
Si et falta algun component o t'ha arribat defectuós, escriu-nos a info@playsdgames.com o a través de la nostra pàgina web playsdgames.com.

PREPARACIÓ DEL JOC

La preparació es divideix entre les àrees de batalla i d'aliança. La preparació per la batalla és la mateixa que per a una partida estàndard de 2 jugadors. Per preparar l'àrea d'aliança, primer seleccioneu el nivell de dificultat al que us agradaria jugar. Us recomanem començar amb el nivell introductori, i anar-vos obrint camí fins el combat èpic:

Dificultat	Relloctges de sorra	Enemics senzills	Enemics difícils	Comandants	Catapultes
Combat introductori	7	2	2	2	1
Combat normal	5	2	2	4	1
Combat difícil	3	3	3	4	1
Combat èpic	1	4	4	4	2

Col·loqueu el nombre corresponent de cartes de comandant, rellotge de sorra i catapulta cara amunt entre els jugadors. Per als enemics, baralleu les cartes en dues piles separades. Agafeu el nombre corresponent de cartes i col·loqueu-les també cara amunt entre els jugadors. La resta de cartes de comandant, rellotge de sorra, catapulta i enemic no s'utilitzaran en la partida, així que es poden retornar a la capsa.



Que comenci el combat!

Possible preparació per a un combat introductori.



RESUM DEL JOC

Treballau junts per combatre i eliminar l'enemic. La partida es divideix en 2 fases. A la primera fase, recluteu seguidors i seleccioneu cartes d'aliança. Les cartes d'aliança varien des d'enemics contra qui haureu de lluitar fins a rellotges de sorra que us donaran temps per pensar. A la segona fase, reunireu faccions i, per descomptat, haureu de complir les condicions de les cartes d'aliança. Si els jugadors aconseguíu comandar determinades faccions i derrotar els enemics, guanyareu plegats i podreu tornar a combatre l'un contra l'altre.

PARTIDA

A Claim: Aliances, els jugadors seguiran la mateixa seqüència que en el joc estàndard. La partida es juga en 2 fases. En lloc de guanyar el màxim de faccions, ara han de treballar junts per derrotar els enemics i guanyar el favor d'un parell de faccions. En la variant cooperativa es jugarà amb les següents variacions a cada fase:

FASE 1: RECLUTAR SEGUIDORS I ACONSEGUIR CARTES D'ALIANÇA

A la Fase 1, els jugadors recluten seguidors seguint les regles estàndard. Després de jugar la basa, el guanyador ha de seleccionar una de les cartes d'aliança situades entre els dos jugadors. Les cartes de comandant, rellotge de sorra, catapulta i enemic són considerades cartes d'aliança. Selecciona la carta després que els efectes especials s'hagin resolt i tots dos jugadors hagin agafat les seves cartes. La carta d'aliança seleccionada es podrà assignar a un mateix o a l'altre jugador.

Els efectes de les cartes d'aliança afecten la partida. Són els següents:



• Comandant

Quan la carta de comandant sigui situada davant teu, selecciona una carta de facció de la pila de descartades i situa-la cara amunt sobre la carta de comandant. Ara hauràs de guanyar el favor d'aquesta facció al final de la partida. Els jugadors no poden seleccionar una facció que ja es trobi sobre una altra carta de comandant. Al final de la partida, ambdós jugadors han de tenir el mateix nombre de cartes de comandant davant seu.



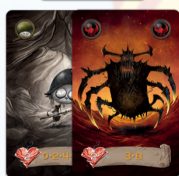
• Relloctge de sorra

Si tries el Relloctge de sorra, descartes la carta, aconseguint així una mica de temps extra. Pot ser d'ajut quan no estàs segur de quina carta seleccionar i vols esperar a veure més cartes jugades.



• Catapulta

Elimina aquesta catapulta juntament amb un dels enemics de la partida. No podràs eliminar un enemic que sigui ja davant d'un jugador.



• Enemic

Els jugadors han de derrotar els enemics de davant seu. Tots els enemics tenen diferents requisits per ser derrotats. El nombre de cors determina el nombre de cartes que has de descartar al final de la partida. Els números sobre els pergamins determinen quina carta pot afectar l'enemic.

Per exemple, per derrotar aquest enemic difícil s'han de jugar 2 cartes (2 vides) amb el número 3 i/o 8.



FASE 2: ACONSEGUIR SIMPATITZANTS

No hi ha regles addicionals per a la variant cooperativa a la segona fase. Juga la fase amb normalitat, però recorda que has de derrotar els enemics que es troben davant teu i aconseguir el suport d'1 o 2 faccions per a les cartes de comandant.

COMUNICACIÓ LIMITADA

A més del joc cooperatiu, els jugadors no tenen permès comunicar-se l'un amb l'altre. Els jugadors no poden parlar sobre el contingut de les seves mans o piles de puntuació. Has de parar atenció a les cartes jugades i guanyades pels jugadors per controlar la partida i, sobretot, guanyar!

FINAL DE LA PARTIDA

Després que s'hagin jugat totes les cartes, la partida acaba. Al Claim: Aliances els jugadors perden o guanyen junts. Tots dos jugadors primer revisen si han guanyat el vot de les faccions sobre les cartes de comandant. Després, tots dos jugadors han de derrotar els enemics que es troben davant seu. Només pots derrotar els enemics de davant teu i no podràs ajudar l'altre jugador.

Nota: Els jugadors no poden compartir cartes de la pila de puntuació. Les cartes de facció de la teva pila de puntuació són només teves.

Si tots dos heu comandat les faccions correctes i heu derrotat els enemics davant vostre, heu guanyat la partida. En cas contrari, l'haureu perdut.

PODERS ESPECIALS DE LES FACCIONS

Cada facció té un poder especial que afecta la partida. Són els següents:



Úrsids

A la Fase 1, si guanyes una basa amb un Úrsid, podràs col·locar la pròxima carta revelada sota la baralla i agafar una nova carta. Si guanyes l'última basa a la Fase 1 amb un Úrsid, no succeeix res.



Insectoids

Al final de la partida, cada jugador revisa tots els Insectoids de la seva pila de puntuació. Per quedar-te un Insectoid a la teva pila de puntuació, has de tenir una altra carta d'Insectoid amb un valor 1 o 2 punts inferior o superior (p.e. si tens el 4, has de tenir el 2, el 3, el 5 o el 6). Si no tens un Insectoid dins d'aquest rang, l'Insectoid repta cap al teu oponent. Això s'ha de fer alhora, per evitar que tinguin Insectoids addicionals per puntuar.

EDICIÓ LIMITADA V^è ANIVERSARI



Celebrem l'aniversari de Claim amb una edició especial commemorativa de tiratge limitat. Aquesta caixa conté totes les faccions de Claim i Claim² amb il·lustracions totalment noves de 5 artistes a qui els hem demanat la seva visió sobre elles.

En aquesta edició exclusiva també trobareu 7 noves faccions amb efectes sorprenents il·lustrades per The Mico, el fantàstic il·lustrador original de Claim. Aquesta edició d'aniversari és un joc independent que es pot jugar sol o combinat amb les altres faccions del món de Claim.

Amb quines faccions aconseguiràs la victòria?

S'inclouen regles per a partides de 3 i 4 jugadors.

Inclou regles en català



© 2023 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© 2024 SD Games
www.playsdgames.com

Autor: Scott Almes
Il·lustracions: Mihajlo Dimitrievski
Disseny gràfic: Martijn Haddering
Editor: Jonny de Vries

Traducció: Tamara Fuentes
Adaptació gràfica: Vitamina Disseny
Editor: Toni Serradesanferm
Director editorial: César Sánchez