

CLAIM2



Az új király meghalt, pedig csak egy évet töltött a trónon! Nem túl hosszú élet egy király számára. Most öt új frakció csatlakozott a hatalmi harcokhoz, hogy megszerezzék a trónt. A Gnómnak fogsz kedvezni, feltételezvé, hogy megvéded őket az Óriások dühöngő lépteitől? Kihaszználod a Látnokok bölcsességét? Magadhoz tudod édesgetni a félenk Trollokat, hogy támogassák az ügyedet? Vagy a Sárkányok erejére támaszkodsz? Elővigyázattal válassz támogatókat és követeld a trónt!

JÁTÉKELEMEK

52 kártya 5 frakcióval:

13 Gnóm	(3× 1, 3× 3, 3× 5, 3× 7, 1× 9)
9 Óriás	(2× 1, 2× 3, 2× 5, 2× 7, 1× 9)
10 Sárkány	0-9-ig számozva
10 Troll	0-9-ig számozva
10 Látnok	0-9-ig számozva

2 áttekintő kártya



ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a kártyákat és helyezzük őket az asztal közepére egy képpel lefelé fordított pakliba. Osszuk mindkét játékosnak 13 kártyát. A kártyákat mindkét játékos a kezébe veszi és nem mutatja meg játékosársának.

ÁTTEKINTÉS

A játék két különálló szakaszból áll. Az első szakaszban mindkét játékos kap egy leosztásnyi (13-13) kártyát, melyekkel követőket fognak toborozni. A második szakaszban az első szakaszban megszerzett követőket fogják egymással szembeállítani és befolyásolni a birodalom öt frakcióját. A játék végén az a játékos nyeri el egy frakció szavazatát (támogatását), aki az adott frakció követőinek többségét megszerezte. A játék győztese az lesz, aki legalább három frakció szavazatát elnyerte.

ELSŐ SZAKASZ: KÖVETŐK TOBORZÁSA

Ez a szakasz tizenhárom körből (ütésből) áll, melyekben mindkét játékos egy-egy kártyát fog kijátszani a kezéből. Minden körben az a játékos játssza ki az első kártyát, aki az előző ütést megnyerte (kivétel: Sárkányok). Az első kört a fiatalabb játékos kezdi.

Minden kör az alábbi három lépésből fog állni:

Egy kártya felfedése

Fordítsuk fel az asztal közepén lévő pakli legfelső lapját és helyezzük a két játékos közé. A játékosok ezért a kártyáért fognak versenyezni.

Kártyák kijátszása

- A kezdőjátékos kijátszik egy kártyát a kezéből.
Megjegyzés: Bármelyik frakció kártyáját kijátszhatja, nem kell olyan frakcióhoz tartozónak lennie, amilyen kártyáért a harc folyik.
- Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy kártyát a kezéből.
Fontos: Ha lehetséges, a másik játékosnak kötelező követnie a frakciót. Ez azt jelenti, hogy ha van olyan frakciójú kártya a kezében, mint amilyen az imént kijátszott kártya, akkor azt kell játszania. Más szóval egy játékos csak akkor játszhat ki más frakcióhoz tartozó kártyát, ha a kezében nincs olyan kártya, mint amilyet az első játékos kijátszott.

Kártyák begyűjtése

- Az a játékos nyeri meg a középbe helyezett kártyát, aki az első játékos által kijátszott frakcióból a magasabb értékű kártyát játszotta ki (0 a legalacsonyabb, 9 a legmagasabb érték). Döntetlen esetén a kezdőjátékos nyeri el az ütést.
Megjegyzés: Ha a második játékos más frakciójú kártyát játszott ki, az első játékos automatikusan megnyeri a kört.
- A nyertes a megszerzett kártyát képpel lefelé fordítva a saját követőinek paklijára helyezi (kivétel: Látnokok). A vesztes pedig húz egy kártyát a közepén lévő pakli tetejéről és képpel lefelé ő is a követőinek paklijára helyezi. Ez a játékos megnézheti a húzott kártyalapot, de játékosársának nem mutathatja meg.
Megjegyzés: A második szakaszban a követőpakli kártyái lesznek a játékosok kezben lévő kártyái.
- Dobjuk el a (megmaradt) kijátszott kártyákat a dobópaklira, ezek a kártyák már nem vesznek részt a játékban.
Fontos: A képpel felfelé fordított pontozópaklit és a képpel lefelé fordított követőpaklit tartsuk egymástól elkülönítve!

Ezt addig folytassuk, amíg a húzópakli elfogy és a két játékos kezéből is elfognak a kártyák. Ezután kezdődik a második szakasz.

MÁSODIK SZAKASZ: TÁMOGATÓK GYŰJTÉSE

Mindkét játékos kezébe veszi az első szakaszban szerzett 13 követőkártyát. A játékosok most újabb 13 kört fognak játszani. Ezúttal azonban ahelyett, hogy egy bizonyos kártyáért küzdenének, a körönként kijátszott kártyákért fognak harcolni.

Minden kör az alábbi két lépésből fog állni:

- A kezdőjátékos kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.
 - Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.
Fontos: A frakciókövetés szabálya továbbra is érvényben van!
- ### Kártyák begyűjtése
- Az első szakaszhoz hasonlóan határozzátok meg a nyertest.
 - A kör nyertese mindkét kijátszott kártyát a saját pontozópaklijára helyezi képpel felfelé, kivéve, ha egy frakció képessége életbe lép (Trollok, Gnómnok).
 - Ha bármelyik játékos játszott ki Óriáskártyát, az ütést elnyerő játékos minden kijátszott Óriásért cserébe eldobhat egyet ellenfele korábban elnyert, azonos értékű Gnómjai közül.

Ha mindkét játékos kijátszotta az összes kártyáját, pontozzuk a frakciókat.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTÖZÁS

A játékosok megszámlálják, hogy a pontozópaklijukban hány kártyájuk van az egyes frakciókból. Akinek egy frakcióból a legtöbb kártyája van, elnyeri a frakció szavazatát. Döntetlen esetén az nyeri el a szavazatot, akinek az adott frakcióból a legmagasabb értékű kártyája van. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, nézzétek meg, kinek van az adott frakcióból a második legmagasabb kártyája, és így tovább.

A játék győztese az lesz, aki több frakció szavazatát nyerte el. Ha a frakciók számában is döntetlen alakul ki, az a játékos lesz a győztes, akinek több kártyája van a rá szavazó frakciókból.

A FRAKCIÓK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden frakciónak van egy különleges képessége, mely hatással lesz a játékra. Ezek a következők:



GNÓMOK

Ha a második szakasz egyik körében szerzünk meg egy Gnómot, a pontozópakli helyett képpel felfelé magunk elé kell helyeznünk. A játék végén minden olyan Gnóm, ami még mindig előttünk van kiterítve, átkerül a saját pontozópaklinkra.



ÓRIÁSOK

Ha a második szakaszban megnyerünk egy kört, minden ebben a körben megszerzett Óriásért cserébe eltiporhatjuk az ellenfél egy azonos értékű gnómját. Az eltiport Gnómot dobjuk el, az a játék végén nem fog pontot hozni.

- példa:** Az A játékos egy 3-as Óriást játszik ki. A B játékos egy 5-ös Óriást játszik ki. Az ütést a B játékos nyeri meg, és eltiporhatja az A játékos egy 3-as Gnómját és egy 5-ös Gnómját. Az A játékos előtt két 3-as és egy 7-es Gnóm van. Az egyik 3-as gnómját eldobja.
- példa:** Az A játékos kijátszik egy 1-es Óriást. A B játékos nem tudja követni a frakciót, így egy 4-es Trollt játszik ki. Az ütést az A játékos nyeri meg, így eltiporhatja a B játékos egyik 1-es Gnómját.
- példa:** Az A játékos egy 4-es Sárkányt játszik ki. A B játékos nem tudja követni a frakciót, így egy 3-as Óriást játszik ki. Az A játékos megnyeri az ütést, és eltiporhatja a B játékos egyik 3-as Gnómját.

Megjegyzés: Ha egy játékos nem rendelkezik azonos értékű Gnómmal, az Óriást következmények nélkül a győztes pontozópaklijára helyezzük. Ez az Óriás ebben a játékban nem fog Gnómot eltiporni.



SÁRKÁNYOK

Az a játékos, aki egy adott körben utoljára játszott ki Sárkányt, függetlenül annak értékétől, illetve hogy követte-e a frakciót, a következő körben kezdőjátékos lesz. A győztes ettől függetlenül a szokásos módon gyűjti be a kártyá(ka)t.

- példa:** Az A játékos kijátszik egy 7-es Sárkányt. A B játékos kijátszik egy 3-as Sárkányt. Az A játékos nyeri az ütést, de a B játékos lesz a következő körben a kezdőjátékos.
- példa:** Az A játékos egy 5-ös Óriást játszik ki. A B játékos egy 4-es Sárkányt játszik ki. Az A játékos nyeri az ütést, de a B játékos lesz a következő körben a kezdőjátékos.



TROLLOK

A második szakaszban a játékosok egy körben egyszerre csak 1 Trollt gyűjthetnek be. Ha két Troll kerül kijátszásra, az ütés győztese csak a magasabb értékű Trollt veszi magához, és helyezi a pontozó paklijára, a másikat pedig félre teszi a következő kör nyertesének. Ha több egymást követő körben csak Trollok kerülnek kijátszásra, előfordulhat, hogy több Troll is várokozik majd arra, hogy megszerezzék. Ha több Troll is van, a győztes mindig a legmagasabb értékűt veszi magához, még akkor is, ha azt korábban tették félre és nem az adott körben került kijátszásra. A játék utolsó körének győztese minden megmaradt Trollkártyát magához vesz.



LÁTNOKOK

Ha az első szakaszban egy Látnokkal nyerünk meg egy ütést, megnézhetjük a középbe helyezett pakli legfelső kártyáját és eldönthetjük, hogy azt a kártyát vesszük-e fel, vagy az eredetileg képpel felfelé fordított kártyát. Ha a pakli legfelső kártyáját választjuk, ellenfelünk a képpel felfelé fordított lapot kapja meg, ha viszont nem, akkor a megszokott módon az ellenfelünk kapja meg a legfelső lapot.

A CLAIM ÉS A CLAIM 2 KOMBINÁLÁSA

Ha megvan a Claim és a Claim 2 kártyajáték is, kombinálhatjuk őket, hogy a frakciókat új összeállításokban használhassuk, és felfedezzük a különböző frakciók egymásra gyakorolt hatásait.

2 JÁTÉKOS VARIÁNS

Kombináljuk a két játékot és hozzuk létre saját Claim paklinkat.
A szabályok változatlanok maradnak, az alábbi módosításokkal:

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbi szabályokat figyelembe véve állíthatjuk össze saját paklinkat.

1. Vagy a „Lovagok és Goblinok” (Claim) vagy a „Gnómok és Óriások” (Claim 2) párosát használjuk.
A másik párost tegyük vissza a dobozba, ebben a játékban őket nem fogjuk használni.
2. Válasszunk három frakciót a Claimból és/vagy a Claim 2-ből.
A többi frakció kártyáit tegyük vissza a dobozba, ebben a játékban ezeket nem fogjuk használni.
3. Keverjük meg a kiválasztott kártyákat és helyezzük őket egy pakliba rendezve az asztal közepére.
4. Osszunk mindkét játékosnak 13 kártyát.

3 ÉS 4 JÁTÉKOS VARIÁNS

Kombináljuk a két játékot, hogy akár 4 fővel is játszassuk a Claimet.
A szabályok változatlanok maradnak, az alábbi módosításokkal:

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbi szabályokat figyelembe véve állítsuk össze a paklit.

1. Vagy a „Lovagok és Goblinok” (Claim) vagy a „Gnómok és Óriások” (Claim 2) párosát használjuk.
A másik párost tegyük vissza a dobozba, ebben a játékban nem fogjuk őket használni.
2. Válasszunk öt frakciót a Claimból és/vagy a Claim 2-ből.
A többi frakció kártyáit tegyük vissza a dobozba, ebben a játékban ezeket nem fogjuk használni.
3. Keverjük meg a kiválasztott kártyákat és helyezzük őket egy pakliba rendezve az asztal közepére.
4. Osszunk kártyát a játékosoknak:
 - 3 fő esetén osszunk minden játékosnak 12 kártyát;
 - 4 fő esetén osszunk minden játékosnak 9 kártyát.

ÁTTEKINTÉS

3 fős játék esetén mindenki egyedül játszik.

4 fős játék esetén párokban játszunk. Az egymással szemben ülő játékosok fognak egy párt alkotni, a csapatok tagjai ily módon felváltva fognak kártyákat kijátszani.

ELSŐ SZAKASZ

Minden ütésnél a pakli két felső lapját fordítjuk fel és helyezzük képpel felfelé az asztal közepére. Az első körben a legfiatalabb játékos kezd.

A kezdőjátéktostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos kijátszik egy kártyát. Minden körben a kezdőjátékos által kijátszott kártya lesz a vezető frakció. A játékosoknak továbbra is követniük kell ezt a frakciót, ha tudják.

Miután minden játékos kijátszotta a kártyáját, a kör nyertese választhat az asztal közepén lévő kártyák közül. Ezután a következő játékos elveszi az asztalon lévő másik kártyát. A többi játékos húz egy-egy kártyát a pakli tetejéről (először a harmadik játékos húz, majd a negyedik). A felhúzott kártyákat minden játékos a követőinek paklijára helyezi.

A kártyák felhúzási sorrendjét a következő szerint határozzuk meg: először azok húznak, akik vezető frakcióhoz tartozó kártyát játszottak ki, magasabb kártyáktól az alacsonyabbak felé haladva. Ha több játékos is játszott ki nem vezető frakcióhoz tartozó kártyát, közülük a magasabb kártyát kijátszó játékos húz először, függetlenül attól, hogy melyik frakció kártyáját játszotta ki. Döntetlen esetén az a játékos húz először, aki sorrendben korábban játszott ki kártyáját.

Miután minden játékos felhúzta kártyáját, a kör győztese megkezdi a következő kört.
Ezt addig folytassuk, amíg a húzópakli elfogy és a játékosok kezéből is elfogynak a kártyák.

MÁSODIK SZAKASZ

A játékosok kezükbe veszik követőpaklijuk kártyáit.

Ebben a szakaszban a kör győztese minden kártyát felvesz, amit az adott körben kijátszottak, kivéve, ha azt egy frakció különleges képessége megakadályozza.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTÓZÁS

3 játékos esetén az lesz a játék győztese, aki a legtöbb frakció szavazatát elnyerte. Döntetlen esetén az lesz a győztes az érintett játékosok közül, akinek a legtöbb kártyája van a rá szavazó frakciókból. Ha továbbra is fennáll a döntetlen helyzet, az érintett játékosok összesítik a rájuk szavazó frakciókhoz tartozó kártyáik értékét, és a több pontot szerzett játékos lesz a győztes.

4 játékos esetén a csapattagok összesítik összegyűjtött kártyáikat. Az a csapat győz, aki több frakció szavazatát nyerte el.

A FRAKCIÓK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Néhány frakció kicsit módosul, hogy 3 és 4 fővel is működhessen:



LOVAGOK

Ha egy körben a Goblinok lesznek a vezető frakció, majd ugyanabban a körben egy Lovag is kijátszásra kerül, a Lovag nyeri meg a kört. Ha ebben a körben több Lovag is kijátszásra kerül, a legmagasabb értékű Lovag szerzi meg az ütést.

Fontos: Ha nem a Goblinok a vezető frakció, a Lovag képessége nem lép életbe.



HASONMÁSOK

Ha nem a Hasonmások a vezető frakció, akkor is úgy tekintjük őket, mintha a vezető frakcióhoz tartoznának.

Fontos: A Hasonmások nem veszik át sem a vezető frakció, sem más kártyák különleges képességeit, melyek az adott körben kijátszásra kerültek.



LÁTNOK

Amikor egy játékos az első szakaszban egy Látnok kijátszásával szerez meg egy ütést, egyedül ő nézheti meg a pakli legfelső lapját. Eldöntheti, hogy az egyik képpel felfelé fordított lapot választja, vagy azt, amit meglesett. Ha a pakliról húzza fel a lapot, a második helyezett játékos választhat egyet az asztal közepén lévő két kártyából, a harmadik játékos elveszi az asztal közepéről a másik kártyát, a negyedik játékos pedig húz egy lapot a pakli tetejéről.



TÖRPÖK

A második szakaszban az a játékos, aki egy adott körben a legalacsonyabb értékű kártyát játszott ki (frakciótól függetlenül), magához veszi az összes Törpöt, ami az adott körben kijátszásra került. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az kerül ki győztesen, aki később játszott ki kártyáját.

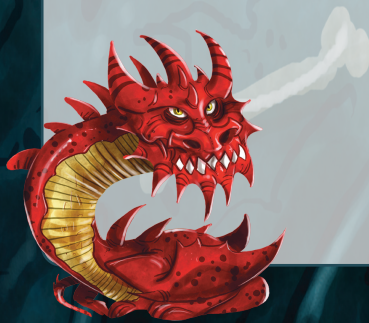


ÓRIÁSOK

Ha egy játékos olyan kört nyer meg, amelyben egy vagy több Óriás kijátszásra került, minden Óriás, mely az adott körben játszottak ki, eltípor egy azonos értékű Gnómot a győztes minden ellenfelénél.

Fontos: Az Óriások sosem tiporják el a győztes Gnómjait, vagy – 4 játékos esetén – csapattársát.

Megjegyzés: Elfordulhat, hogy egy játékos több Gnómját is eltíporják, ha több olyan értékűvel rendelkezik, mint amilyen értékű Óriások az adott körben kijátszásra kerültek.



Játékterv: SCOTT ALMES
Illusztrációk: MIHAJLO DIMITRIJEVSKI
Grafikai tervezés: MARTIJN HADDERING
Szabálykönyv: JEROEN HOLLANDER
Project vezető: JONNY DE VRIES

Importálja és forgalomba hozza:
VAGABUND KIADÓ EC.
vagabundpublisher@gmail.com
© 2017-2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

