

SCOTT ALMES

CLAIM

VERSTÄRKUNG MAGIE

10+ 2 25+



SPIELREGELN

Dies ist eine Erweiterung und nur in Kombination mit Claim oder Claim 2 spielbar.

Der Spielablauf bleibt mit der Integration dieser **Verstärkung Magie** grundsätzlich gleich wie bei Claim/Claim 2. Der Mechanismus des Grundspiels sollte euch schon bekannt sein und wird hier nicht erklärt. Diese Anleitung befasst sich mit der Integration der Verstärkung Magie und den Fähigkeiten der einzelnen, zusätzlichen Fraktionen und Spezial-Karten.



SPIELREGELN
CLAIM GRUNDSPIEL

INHALT

60 Karten: 30 Karten in 3 Fraktionen, 10 Zaubersprüche, 18 Artefakte, 2 Übersichts-Karten



10 Gestaltwandler

Zahlen von 0-9



10 Druiden

Zahlen von 0-9



10 Zauberer

Zahlen von 0-9



10 Zaubersprüche

+6, +5, +4,
+3, +2, +1,
-2, -3, -5, x2



18 Artefakte

SPIELVORBEREITUNG

Fraktions-Karten

Die Fraktionen Zauberer, Druiden und Gestaltwandler aus der Verstärkung Magie können je eine beliebige Fraktion aus Claim oder Claim 2 ersetzen, die ebenfalls aus 10 Karten besteht. Ob und wie viele Fraktionen ihr ersetzt, könnt ihr frei entscheiden.

SPIEL MIT CLAIM



SPIEL MIT CLAIM 2



HINWEIS: Claim-Experten können für noch mehr Abwechslung grundsätzlich Fraktionen und Spezial-Karten der beiden Grundspiele und der Verstärkungs-Sets beliebig miteinander mischen. Voraussetzung für das Spiel ist, dass immer nur komplette Fraktionen ausgetauscht werden und zu Beginn immer 52 Fraktions-Karten im Deck sind.

Habt ihr das Deck zusammengestellt, legt beide je eine Übersichts-Karte von Claim/Claim 2 und eine Übersichts-Karte der Verstärkung Magie vor euch ab. Mischt alle Fraktions-Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Ihr erhaltet beide hiervon 13 Karten auf die Hand.

Zaubertrank-Karten

Mischt die Zaubertrank-Karten – falls die Fraktion Zauberer im Spiel ist – und legt sie als **verdeckten Stapel** in das Spiel. Ist die Fraktion Zauberer nicht im Spiel, legt die Zaubertrank-Karten ebenfalls zurück in die Spielschachtel.

Artefakt-Karten

Mischt die 18 Artefakt-Karten und verteilt an beide Spieler **3 Karten**. Nehmt diese auf die Hand. Die restlichen 12 Artefakt-Karten legt ihr zurück in die Spieleschachtel.



Hand-Karten Spieler 1
13 Fraktions-Karten
3 Artefakt-Karten



10 Zaubertrank-Karten
(falls Zauberer im Spiel)



Nachziehstapel mit
26 Fraktions-Karten



Hand-Karten Spieler 2
13 Fraktions-Karten
3 Artefakt-Karten

DIE FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN



ZAUBERER

Gewinnst du einen Stich durch einen Zauberer, nimm dir die oberste Zaubertrank-Karte, ohne sie anzuschauen und leg sie verdeckt vor dich. Du kannst sie ab jetzt bei einem Stich deiner Wahl, sobald du deine Karte spielst, aufdecken. In den meisten Fällen (siehe Inhalt-Zaubertrank-Karten) erhöht sich dann der Wert deiner Fraktions-Karte. Es ist erlaubt, mehrere Zaubertrank-Karten gleichzeitig zu spielen. Gespielte Zaubertrank-Karten kommen nach dem Spielen auf den Ablagestapel.



DRUIDEN

Wenn du in **Phase 2** einen Stich verlierst, nachdem du einen Druiden gespielt hast, leg diese Druiden-Karte kopfüber vor dich: Der Druiden wird dadurch zu einem Bären! Hierdurch erhöht sich der Wert deiner nächsten ausgespielten Karte um 3. Leg die Druidenkarte anschließend auf den Ablagestapel.



GESTALTWANDLER

Wenn du in **Phase 1** einen Gestaltwandler spielst, tausche ihn mit der in der Mitte ausliegenden Karte aus. Das heißt, deine gespielte Karte ist nun die Karte, die anfangs in der Mitte auslag – und umgekehrt.

DIE ARTEFAKTE IM EINZELNEN:

Alle Artefakt-Karten haben ihre spezielle Fähigkeit und einen bestimmten Zeitpunkt zum Auspielen, wobei es grundsätzlich auch möglich ist, zwei Artefakt-Karten gleichzeitig zu spielen. Nach dem Spielen kommen sie aus dem Spiel. Kollidieren die Fähigkeiten der Artefakte mit Fraktions-Fähigkeiten, ist die Fähigkeit des Artefakts stärker.

Die folgenden Fähigkeiten und Effekte der einzelnen Artefakte sind ebenfalls auf der jeweiligen Karte beschrieben.



DIE KRONE DES LICHTS

Spiele die Karte am Ende des Spiels. Zähle sie zu einer Fraktion deiner Wahl (Wert 5).



DAS SCHWERT DES DRACHEN

Spiele die Karte zusammen mit einer Fraktions-Karte.

Der Wert dieser Fraktions-Karte erhöht sich um 3.



DAS HORN DER STILLE

Spiele die Karte in **Phase 2**, nachdem ihr beide eure Fraktions-Karte gespielt habt.

Jeder legt seine ausgespielte Fraktions-Karte auf seinen eigenen Punktstapel. Der Gewinner des Stichs beginnt wie gehabt die nächste Runde.



DER SPEER DER VERGELTUNG

Spiele die Karte in **Phase 2**, nachdem du einen Stich verloren hast.

Du darfst nun entweder deine gespielte Karte oder die gespielte Karte deines Gegners auf den Ablagestapel legen. Dein Gegner legt nur die verbleibende Karte auf seinen Punktstapel.



DIE KUGEL DER ERKENNTNIS

Spiele die Karte in **Phase 1**, wenn du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen müsstest.

Nimm stattdessen die obersten 3 Karten des Nachziehstapels. Wähle eine aus und lege sie auf deinen Anhängerstapel. Misch die anderen beiden Karten wieder in den Nachziehstapel.



DER KRISTALL DES IRRSINNS

Spiele die Karte in **Phase 2**, wenn du eine Karte auf deinen Punktstapel legst.

Tausche diese Karte mit einer Hand-Karte deiner Wahl und lege diese stattdessen auf deinen Punktstapel.



DAS PFERD DES MAGIERS

Spiele die Karte als Startspieler eines Stichs, nachdem ihr beide eine Fraktions-Karte gespielt habt.

Tausche nun deine gespielte Fraktions-Karte mit einer Hand-Karte deiner Wahl aus. Du musst die von Spieler 2 gespielte Karte nicht bedienen, weil du Startspieler bleibst. Anschließend wird ganz normal der Gewinner ermittelt.



DIE STIEFEL DER ENTFERNUNG

Immer spielbar.

Die Werte deiner nächsten beiden gespielten Karten erhöhen sich um 2.



DER STEIN DES VERGESSENS

Spiele diese Karte in **Phase 2**, wenn du eine Karte auf deinen Punktstapel legst.

Lege diese verdeckt unter eine beliebige andere Fraktions-Karte deines Stapels. Am Ende des Spiels zählt die verdeckte Karte zur entsprechenden Fraktion.



DER STAB DER ORDNUNG

Spiele die Karte, nachdem du einen Stich verloren hast.

Du darfst dadurch den nächsten Stich beginnen.



DAS LICHT DER EWIGKEIT

Spiele die Karte in **Phase 2**, nachdem du einen Stich gewonnen hast.

Ziehe 3 Karten aus der Hand deines Gegners, schau sie dir an und gib sie ihm anschließend zurück. Dein Gegner muss mindestens 5 Karten haben, dass du diese Artefakt-Karte benutzen darfst.



DIE KETTE DES FROSTS

Spiele die Karte in **Phase 2**, nachdem ihr beide eure Karte ausgespielt habt.

Legt diese 2 Karten zur Seite und spielt einen neuen Stich, den wieder der Spieler beginnt, der auch den ersten begonnen hat. Der Gewinner des zweiten Stichs gewinnt alle 4 Karten.



DIE SANDUHR DER ZUKUNFT

Spiele die Karte, nachdem ihr beide eure Fraktions-Karte ausgespielt habt.

Nehmt beide eure Karte zurück auf die Hand. Der gleiche Spieler beginnt den nächsten Stich.



DER SCHILD DES SCHLEIERS

Spiele die Karte, nachdem dein Gegner eine Karte gespielt hat.

Der Wert seiner Karte verringert sich um 3 (min. 0).



DER KRUG DES KÖNIGS

Spiele die Karte zusammen mit deiner Fraktions-Karte.

Deine Fraktions-Karte wechselt die Fraktion (deine Wahl), ohne deren Fähigkeit zu übernehmen.



DIE AXT DES HIMMELS

Immer spielbar.

Die nächsten 2 Karten deines Gegners sinken in ihrem Wert um 2.



DER BOGEN DER VERLIEBTEN

Spiele die Karte in **Phase 2**, wenn du den Stich beginnst.

Ihr spielt nun beide statt 1 jeweils 2 Fraktions-Karten im Wechsel aus. Die erste Karte bestimmt die Bedienregel, alle weiteren müssen, soweit möglich, dementsprechend ausgespielt werden. Es gewinnt weiterhin der höchste Wert der zu bedienenden Fraktion. Es sei denn, eine Spezialfähigkeit sagt etwas anderes. Der Gewinner des Stichs, legt alle 4 Karten auf seinen Punktstapel.



DER RING DER DUNKELHEIT

Spiele die Karte als Zweiter eines Stichs.

Hierdurch musst du nicht die Fraktion deines Gegners bedienen. Wer den höchsten Wert ausgespielt hat, gewinnt den Stich, unabhängig von der Fraktion.

WERTUNG

Zählt die Kartenanzahl von jeder Fraktion in eurem Punktstapel. Derjenige, der mehr Karten von einer Fraktion besitzt, gewinnt deren Gunst. Habt ihr beide gleich viele Karten einer Fraktion, gewinnt der Spieler die Gunst der Fraktion, der die höchste Karte dieser Fraktion hat (danach die zweithöchste Karte der Fraktion usw.). Der Spieler, der mehr Fraktionen gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Im Fall eines Gleichstands, gewinnt der Spieler, der mehr Karten in den von ihm gewonnenen Fraktionen besitzt.

Hinweis: Alle Karten der Verstärkung Magie sind unten, mittig auf der Vorderseite als solche gekennzeichnet. Dies vereinfacht das Sortieren nach dem Spielen.



05/2020



Under license from White Goblin Games
© 2019, 2020 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Redaktion: Rico Gadola
Illustrationen: Mihajlo Dimitrievski
Grafik: White Goblin Games/Game Factory
Game Factory Version: © 2020 Game Factory

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.gamefactory-spiele.com

