

SCOTT ALMES

CLAIM

VERSTÄRKUNG ORTE

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 Orte** 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 Orte und den Fähigkeiten der einzelnen, zusätzlichen Fraktionen und Spezial-Karten.



SPIELREGELN
CLAIM GRUNDSPIEL

INHALT

60 Karten: 40 Karten in 4 Fraktionen, 18 Orte, 2 Übersichts-Karten



Zahlen von 0-9



Zahlen von 0-9



Zahlen von 0-9



Zahlen von 0-9



9x Gebäude
9x Gegend

SPIELVORBEREITUNG

Fraktions-Karten

Mit den Einhorn- und Basilisk-Fraktionen könnt ihr jeweils eine beliebige andere Fraktion des Grundspiels (Claim oder Claim 2) ersetzen, die auch aus 10 Karten besteht (z.B. die Trolle, die Untoten etc.).

Auch die Phönixe können eine beliebige 10er-Fraktion des Grundspiels ersetzen. Entscheidet ihr euch, die Phönixe in das Spiel zu integrieren, mischt am Anfang des Spiels die 10 Phönix-Karten unter den normalen Kartenstapel. Mischt die Feuerphönix-Karten getrennt und legt sie zunächst als **verdeckten Stapel** bereit.

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.

Legt beide je eine Übersichts-Karte von Claim/Claim 2 und eine Übersichts-Karte der Verstärkung Orte vor euch ab. Mischt alle Fraktions-Karten (außer etwaige Feuerphönixe) und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Beide Spieler erhalten hiervon 13 Karten auf die Hand.



DIE FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN



BASILISK

Spielst du einen Basilisken als zweite Karte auf eine Karte mit gleichem Wert, gewinnst du den Stich – auch wenn die Fraktion der ersten Karte eine andere ist. In **Phase 1** legst du dadurch aber nicht nur wie gehabt die Karte aus der Tischmitte auf deinen Anhängerstapel, sondern gewinnst zudem auch die gegnerische Karte und legst diese auf deinen Punktstapel. In **Phase 2** wird wie gewohnt verfahren.



PHÖNIXE

Verlierst du in **Phase 2** mit einer Phönix-Karte einen Stich, zieh die oberste Karte des Feuerphönix-Stapels und nimm diese auf die Hand. Verlierst du hingegen mit einem Feuerphönix einen Stich, ziehst du keine zusätzliche Feuerphönix-Karte. Ansonsten fungieren die Feuerphönixe genau wie die Phönix-Karten und zählen damit am Spielende auch zu dieser Fraktion. Aufgrund der Feuerphönixe kann ein Spieler mehr Hand-Karten als sein Gegner haben. Das Spiel endet jedoch, sobald ein Spieler keine Hand-Karten mehr hat.



EINHÖRNER

In **Phase 2** zählt ihr zu jeder Karte, die ihr ausspielt, „+1“ pro Einhorn-Karte in eurem Punktstapel (weswegen ihr alle Einhörner dort zunächst etwas separat ablegen solltet).

SPEZIALREGELN FÜR DIE ORTE



Es gibt zwei verschiedene Arten von Orte-Karten: die **Gebäude-Karten (blau)** und die **Gegend-Karten (schwarz)**. Vor Spielbeginn werden beide Arten getrennt gemischt.

Die Orte könnt ihr auf drei verschiedene Arten in das Spiel integrieren:

A) Zieht eine **Gegend-Karte**

B) Zieht eine **Gebäude-Karte**

C) Zieht eine **Gegend-Karte** und eine **Gebäude-Karte**

Legt diese Karte(n) am Anfang des Spiels aus. Die Funktionen gelten während des gesamten Spiels.

HINWEIS: Die Funktionen der Orte werden im Zweifelsfall von denen der Fraktionen übertrumpft.

DIE ORTE „GEBÄUDE“



DAS VERLIES

Der Gewinner des letzten Stiches einer Phase gewinnt die Gunst einer zusätzlichen, imaginären Fraktion.

Gewinnt ein Spieler den letzten Stich in **Phase 1 und 2**, darf er dementsprechend die Gunst von 2 imaginären Fraktionen dazuzählen.



DER LEUCHTTURM

Wer in **Phase 2** als Erster drei Karten einer Fraktion gewinnt, gewinnt damit sofort die Gunst dieser Fraktion – unabhängig, wie am Ende die Verteilung dieser Karten ist.



DIE PYRAMIDE

Werft am Ende des Spiels, vor der Auswertung, alle Fraktions-Karten mit den Kartenwerten 0 bis 3 ab.



DAS KLOSTER

Am Ende des Spiels zählt ihr eure Punkte-Karten. Hat ein Spieler mehr als doppelt so viele Karten als sein Gegner, verliert er sofort das Spiel. Ist dies nicht der Fall, wertet ihr normal.



DIE BRÜCKE

Am Ende des Spiels gewinnt, wer mehr „Sets“ gesammelt hat. Jedes „Set“ besteht aus jeweils einer Karte pro Fraktion. Bei Gleichstand wertet ihr wie gewohnt.



DIE FESTUNG

Falls du am Ende des Spiels 6 oder mehr Karten einer Fraktion hast, musst du davon jeweils die 4 Karten mit den kleinsten Werten abwerfen. Danach wird gewertet.



DER TURM

Ihr zählt am Ende des Spiels nicht die Anzahl der Karten pro Fraktion, sondern deren Werte zusammen. Der Spieler mit der höheren Summe gewinnt die Fraktion. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Karten. Bei erneutem Gleichstand wertet ihr wie gewohnt.



DIE RUINEN

Werft am Ende des Spiels, vor der Auswertung, alle Fraktions-Karten mit einem ungeraden Wert ab.



DIE BURG

Es gewinnt nicht, wer die meisten Fraktionen besitzt, sondern der mit den meisten Fraktions-Karten.

DIE ORTE „GEGEND“



DIE UNTERWELT

Während des gesamten Spiels zählen alle 0er als 10er.



DAS FARMLAND

Während des gesamten Spiels zählt jede 2 als der höchste Wert ihrer Fraktion.



DIE KÜSTE

Während **Phase 1** gewinnst du die Karte aus der Tischmitte, wenn du den Stich verlierst.



DIE GIPFEL

Zu Beginn von **Phase 2** tauscht ihr gleichzeitig 3 Karten verdeckt miteinander aus.



DIE WÜSTE

Zu Beginn von **Phase 1** tauscht ihr gleichzeitig 5 Karten verdeckt miteinander aus.



DIE INSELN

Zu Beginn von **Phase 1** legt ihr zwei Karten statt einer in die Tischmitte. Wer einen Stich gewinnt, nimmt sich eine davon, und legt dann wieder eine zweite vom Nachziehstapel dazu. Danach nimmt sich der Verlierer (wie gehabt) die oberste Karte vom Nachziehstapel. Außer im allerletzten Zug von **Phase 1**, da nimmt sich der Verlierer die zweite offen liegende Karte aus der Tischmitte.



DIE HOCHEBENE

Gewinnst du 3 Stiche direkt nacheinander, spielt dein Gegner zum nächsten Stich aus.



DER SUMPF

Zu Beginn von **Phase 2** müsst ihr beide 2 Karten eurer Wahl aus eurer Hand abwerfen (gleichzeitig und verdeckt).



DER EISBERG

Verlierst du einen Stich, erhöht sich der Wert deiner nächsten ausgespielten Karte um 1. Die „Verluste“ summieren sich nicht – verlierst du drei Stiche hintereinander, erhöht sich der Wert deiner Karte dementsprechend um 1 und nicht um 3.

WERTUNG

Zählt die Kartenanzahl von jeder Fraktion in eurem Punktestapel. 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 Orte 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

