

SCOTT ALMES

## CLAIM

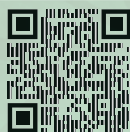
VERSTÄRKUNG SÖLDNER

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



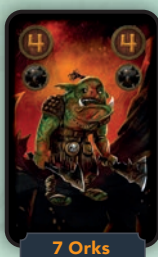
SPIELREGELN  
CLAIM GRUNDSPIEL

## INHALT

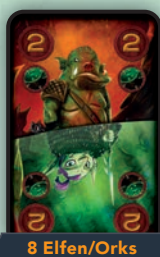
**60 Karten:** 32 Karten in 4 Fraktionen, 18 Helden, 2 Übersichts-Karten, 8 Bonus-Karten



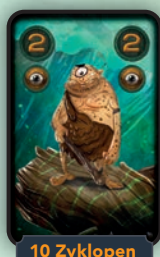
Zahlen von 1-7



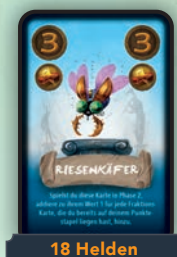
Zahlen von 1-7



Zahlen von 1-8



Zahlen von 0-9



18 Helden



8 Bonus-Karten

## BONUS-KARTEN

Die **+1-Bonus-Karten** gehören nicht zu dieser Erweiterung.

Es sind generelle Claim Bonus-Karten, die verwendet werden können, um Wertsteigerungen durch Effekte anzuzeigen (z.B. im Spiel mit den Einhörnern aus der Verstärkung Orte).

## SPIELVORBEREITUNG

## Fraktions-Karten

Die Fraktionen Elfen, Orks und Elfen/Orks (22 Karten) können entweder die Fraktions-Kombination Kobolde/Ritter (aus Claim) oder Gnome/Riesen (aus Claim 2) ersetzen. Die Fraktion der Zyklopen kann eine beliebige Fraktion des Grundspiels ersetzen, die aus 10 Karten besteht (z.B. die Untoten, die Seher etc.).

## 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.

## Helden-Karten

Mischt zu Beginn des Spiels alle 18 Helden-Karten und legt dann 5 davon verdeckt zur Seite. Legt die restlichen 13 Helden-Karten zurück in die Schachtel, sie kommen nicht ins Spiel. Mischt anschließend alle Fraktions-Karten (ohne die 5 Helden) zusammen und legt dann 5 davon ebenfalls zurück in die Schachtel. Mischt nun die 5 Helden unter den Kartenstapel.

$$52 \text{ FRAKTIONS-KARTEN} - 5 \text{ FRAKTIONS-KARTEN} + 5 \text{ HELDEN-KARTEN} = 52$$

Nehmt euch beide je eine Übersichts-Karte von Claim / Claim 2 und eine Übersichts-Karte der Verstärkung Söldner. Dann verteilt 13 Karten aus dem zuvor zusammengestellten Deck an beide Spieler und nehmt diese auf die Hand (hier können jetzt schon Helden dabei sein). Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel.

## DIE FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN



## ZYKLOPEN

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den wenigeren Zyklopen-Karten die Gunst der Fraktion, sofern er mindestens 1 Zyklopen-Karte besitzt. Falls ihr gleich viele Karten habt, gewinnt der Spieler die Fraktion, der den Zyklopen mit dem niedrigsten Wert hat.



## ELFEN

Keine besondere Fähigkeiten.



## ORKS

Keine besondere Fähigkeiten.



## ELFEN / ORKS

Sie zeichnen sich dadurch aus, dass sie für zwei Fraktionen gespielt werden können. In **Phase 1 und 2** muss bekanntgegeben werden, ob eine entsprechende Karte als Elf oder als Ork ausgespielt wird. Der Gewinner einer solchen Karte in **Phase 2** muss diese so auf seinen Punktestapel legen, dass am Spielende klar ersichtlich ist, zu welcher Fraktion die Karte zählt.



## DIE FÄHIGKEITEN DER HELDEN



Helden-Karten werden wie normale Fraktions-Karten ausgespielt. Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Spielst du einen Helden **als erste Karte**, darf dein Gegenspieler eine Karte seiner Wahl spielen. Der höhere Wert oder eventuelle Spezialfähigkeiten bestimmen über den Sieger des Stichs.
- Du kannst einen Helden nur dann **als zweite Karte** spielen, wenn du die Fraktion von der zuerst ausgespielten Karte nicht bedienen kannst. Die zuerst ausgespielte Karte hat dann wie gewohnt den Vorrang. Spezialfähigkeiten mancher Helden können das aber ändern.
- Im Zweifelsfall übertrumpfen die Helden jede Fraktion.

**HINWEIS:** Helden werden zwar wie Fraktions-Karten ausgespielt, gelten aber nicht als Fraktion und fließen somit nicht in die Wertung ein, es sei denn, es gehört zu ihren Spezialfähigkeiten.

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



### SINGENDER BARDE

Spielst du diese Karte, beginnst du die nächste Runde, auch wenn du nicht der Gewinner des vorigen Stichs warst.



### ZENTAUR

Spielst du diese Karte als Zweite, schlägt sie jede 5 oder 6.



### RIESENKÄFER

Spielst du diese Karte in **Phase 2**, addiere zu ihrem Wert 1 für jede Fraktions-Karte, die du bereits auf deinem Punktestapel liegen hast, hinzu.



### HOFNARR

Spielst du diese Karte als Zweite, tausche sie gegen die Karte deines Gegners aus. Der Stich wird anschließend wie gewohnt entschieden.



### SIRENE

Spielst du diese Karte als Erste und verlierst den Stich, ziehe anschließend eine zufällige Karte aus dem Punktestapel deines Gegners (zuvor mischen), und leg sie auf deinen Punktestapel.



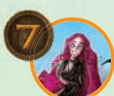
### STEIN-GOLEM

Spielst du diese Karte als Zweite auf eine Karte mit einem Wert von 0-4, gewinnst du damit den Stich. Leg die gegnerische Karte in Phase 2 auf den Ablagestapel.



### TOTENBESCHWÖRER

Während **Phase 1** darfst du diese Karte von deiner Hand abwerfen und dafür eine Karte nehmen, die in diesem Moment auf den Ablagestapel gelegt werden würde.



### HEXE

Spielst du diese Karte als Erste, kann sie nur mit geraden Werten über 5 geschlagen werden.



### MINOTAURUS

Spielst du diese Karte als letzte deiner Hand in **Phase 1** oder **Phase 2**, gewinnst du damit automatisch diesen Stich.



### LEBENSSTEHLEH

Spielst du diese Karte auf eine Fraktions-Karte, nimmt sie jede Fähigkeit dieser Fraktion an und kann somit auch stechen. Sie wird bei der Wertung jedoch nicht berücksichtigt.



### GARGOYLE

Gewinnst du diese Karte in **Phase 2**, leg sie verdeckt unter eine beliebige Fraktions-Karte deines Punktestapels. Sie zählt am Spielende wie 2 Karten dieser Fraktion.



### WERWOLF

Spielst du diese Karte, darfst du ihren Wert auf 5 ändern, um sie zu einer Fraktion deiner Wahl zählen zu können. Die Karte erhält dadurch jedoch nicht die Fähigkeiten dieser Fraktion und wird bei der Wertung nicht berücksichtigt. Spielst du sie als 7, gehört sie keiner Fraktion an.



### DINOSAURIER

Verlierst du den Stich in **Phase 2** mit dieser Karte, darfst du sie wieder auf die Hand nehmen. Du hast somit mehr Karten als dein Gegner. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.



### VAMPIR-KÖNIGIN

Egal, welche Karte gegen diese Karte gespielt wird, sie verliert ihre Sonderfähigkeit/en.



### LEBENDER BAUM

Spielst du diese Karte in **Phase 2**, kannst du sie als Karte jedweder Fraktion nutzen (inklusive Fähigkeiten), von der du bereits mindestens 2 Karten in deinem Punktestapel hast. Sie wird bei der Wertung jedoch nicht berücksichtigt.



### KRAKE

Gewinnst du mit dieser Karte in **Phase 2** einen Stich, stiehlt eine (zufällige) Karte aus der Hand deines Gegners. Gib ihm dafür als Ersatz eine eigene Hand-Karte deiner Wahl (es darf auch die gerade gezogene sein).



### DER TOD

Spielst du diese Karte in **Phase 2**, legt die zwei ausgespielten Karten nicht auf einen Punktestapel, sondern auf den Ablagestapel. Wer den Stich gewonnen hat, darf wie gehabt als Nächster ausspielen.



### DER UNBESIEGBARE

Keinen besonderen Effekt, aber ein sehr hoher Wert.

## 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 Söldner 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

