



SCOTT ALMES

10+

2

30+

CLAIM KINGDOMS

SPIELREGEL



Deine Zeit ist gekommen! Noch herrschst du nur über eine kleine Region des großen Königreichs, doch du planst, deinen Einfluss nach und nach zu vergrößern. Auf der Reise durch das Land überzeugst du die verschiedenen Fraktionen, sich dir anzuschließen. Die Herrschaft erreichst du nämlich nur, wenn genügend Fraktionen auf deiner Seite sind und dich auch am Ende unterstützen. Denn abgerechnet wird zum Schluss ...

INHALT



70 FRAKTIONS-KARTEN
(je 7 Karten pro Fraktion)

50+ 100+
2 PLÄTTCHEN
"50+/100+"



32 SPIELFIGUREN
(je 16 in den Farben Rot und Blau)



1 WERTUNGSTAFEL



2 FRAKTIONSÜBERSICHTEN

SPIELZIEL

Samme möglichst viele Punkte während des Spiels und bei der Fraktionswertung. Wer am Ende mehr Punkte hat, gewinnt und erobert den Thron.



SPIELVORBEREITUNG

Pro Partie werden nur 7 der 10 Fraktionen benötigt. Entscheidet euch für die Fraktionen, mit denen ihr spielen möchtet. Die 3 nicht benötigten Fraktionen legt ihr zurück in die Schachtel.

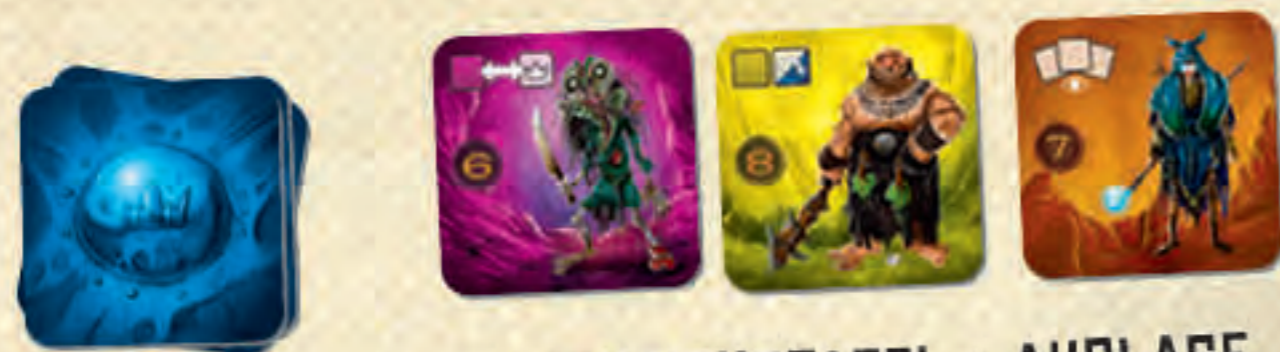
Mischt nun alle Karten der 7 Fraktionen zusammen und platziert sie als verdeckten Nachziehstapel (können zwecks einfacherem Handling auch mehrere Stapel sein) auf dem Tisch, am besten etwas abseits.

Für die Auslage deckt ihr 3 Karten auf und legt sie neben dem Nachziehstapel aus. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie als Startkarte offen in die Tischmitte. Um diese Karte herum wächst nach und nach das Königreich. Platziert die Wertungstafel etwas abseits.

JEDER SPIELER ERHÄLT:

- 2 Karten vom Nachziehstapel, die er vor seinem Mitspieler geheim hält,
- eine Fraktionsübersicht,
- die Spielfiguren einer Farbe, von denen er eine auf das Feld 0 der Wertungstafel stellt,
- das dazugehörige Plättchen „50+/100+“.

Jetzt kann der Kampf um das Königreich beginnen. Der jüngere Spieler darf entscheiden, ob er selbst beginnt oder dem älteren den Vortritt lässt.



NACHZIEHSTAPEL + AUSLAGE



WERTUNGSTAFEL



STARTKARTE



SPIELER ROT

16x



SPIELER BLAU

16x

SPIELABLAUF

Gespielt wird abwechselnd. Bist du an der Reihe, führst du die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

- 1) Karte anlegen und Figur setzen
- 2) Fähigkeit der Karte nutzen
- 3) Karte nachziehen

Danach ist dein Kontrahent an der Reihe.

1) KARTE ANLEGEN UND FIGUR SETZEN

Lege eine deiner beiden Handkarten so an, dass sie mit mindestens einer Seite an eine oder mehrere bereits offen ausliegende Karten angrenzt. Es ist nicht erlaubt, eine Karte nur Ecke an Ecke anzulegen.

Dann stellst du eine deiner Spielfiguren auf die **soeben gelegte Karte**.



Beispiel:
An den grün markierten Stellen kannst du eine Karte anlegen.

2) FÄHIGKEIT DER KARTE NUTZEN

Wenn du möchtest, kannst du nun die Fähigkeit der soeben gelegten Karte ausführen.

Hinweis: Einige Fähigkeiten bringen dir Siegpunkte (SP). Dafür rückst du deine Spielfigur auf der Wertungstafel entsprechend vor.

Zieht deine Figur über die 50 bzw. 100 hinweg, nimmst du dir das Plättchen „50+/100+“ und legst es mit der entsprechenden Seite nach oben vor dir ab.

Eine Übersicht der einzelnen Fähigkeiten findest du auf den Seiten 4-6 und auf der Fraktionsübersicht.

3) KARTE NACHZIEHEN

Ziehe eine neue Karte nach. Du kannst entweder eine der offen ausliegenden Karten oder eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel nehmen. Wählst du eine Karte aus der Auslage, wird diese sofort durch eine Karte des Nachziehstapels ersetzt, so dass immer, solange möglich, 3 Karten offen ausliegen.

Sollten einmal 3 identische Karten ausliegen, werden 2 davon unter den Nachziehstapel gemischt und durch 2 neue Karten ersetzt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet entweder, wenn

- ein Spieler, nachdem beide gleich oft am Zug waren, keine Spielfiguren mehr in seinem Vorrat hat

oder

- alle Karten angelegt worden sind, also keine Karten mehr im Nachziehstapel, in der offenen Auslage und auf der Hand der Spieler sind.

Anschließend erfolgt die Wertung der 7 Fraktionen (am besten analog der Fraktionsübersicht). Wer eine Fraktion kontrolliert, also mehr Spielfiguren auf den jeweiligen Fraktionskarten stehen hat, erhält deren Wert (z.B. 4 SP für die Kobolde) und rückt seine Spielfigur auf der Wertungstafel entsprechend vor. Herrscht Gleichstand zwischen den Spielern, werden keine SP vergeben.

Tipp: Zur besseren Übersicht nehmt ihr alle Figuren der zu wertenden Fraktion von den jeweiligen Fraktionskarten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Sollten beide Spieler gleich viele SP besitzen, gewinnt derjenige, der mehr Spielfiguren in seinem Vorrat hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich beide Spieler den Sieg.

ÜBERSICHT DER SIEGPUNKTE PRO FRAKTION:

| | | | |
|---|---------|---|--------------|
| 4 | KOBOLDE | 7 | DRACHEN |
| 5 | ZWERGE | 7 | SEHER |
| 5 | GNOME | 7 | DOPPELGÄNGER |
| 6 | TROLLE | 8 | RIESEN |
| 6 | UNTOTE | 9 | RITTER |

ÜBERSICHT DER FRAKTIONEN

Die Fähigkeiten werden aktiviert, wenn du die jeweilige Karte anlegst und deine Spielfigur darauf setzt. Wie bereits erwähnt, musst du die Fähigkeit nicht nutzen, wenn du es nicht möchtest.

KOBOLDE



Du erhältst sofort 1 Siegpunkt (SP) für jeden Kobold, auf dem eine Figur deiner Farbe steht. Auch der eben angelegte Kobold zählt mit.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Kobold an und erhält sofort 2 SP.

ZWERGE



Du erhältst sofort 1 SP für jeden Zwerg in dieser durchgängigen Reihe **und** Spalte. Auch der eben angelegte Zwerg zählt mit.

Hinweis: Durch Lücken und umgedrehte Karten (verursacht durch den Riesen, siehe Seite 5) werden Reihen und Spalten unterbrochen.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Zwerg an und erhält 4 SP.

TROLLE



Du erhältst sofort 1 SP für jede **unterschiedliche** Fraktion in dieser Reihe **oder** Spalte. Jedoch darf es in dieser Reihe **oder** Spalte keinen weiteren Troll geben, damit du werten darfst. Einen Troll anlegen ohne zu werten ist aber erlaubt.

Hinweis: Durch Lücken und umgedrehte Karten (verursacht durch den Riesen, siehe Seite 5) werden Reihen und Spalten unterbrochen.



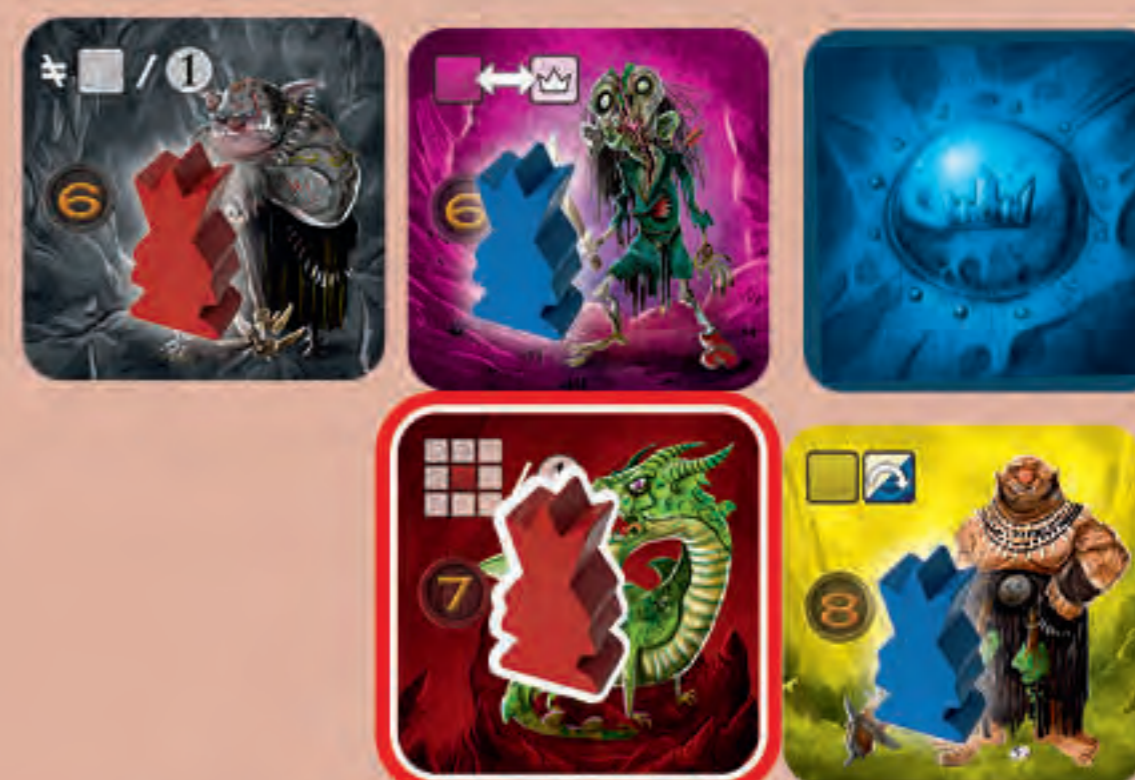
Beispiel: Der rote Spieler legt einen Troll an und wertet die Reihe. Er erhält 3 SP. Würde er die Spalte werten, bekäme er 1 SP.

DRACHEN



Du erhältst sofort 1 SP für jede horizontal, vertikal und diagonal benachbarte Karte.

Hinweis: Du erhältst keine SP für umgedrehte Karten.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Drachen an und erhält sofort 3 SP.

GNOME



Du erhältst sofort 1 SP. Anschließend stellst du eine weitere, eigene Figur auf eine horizontal oder vertikal benachbarte Karte. Sollte auf dieser Karte schon eine gegnerische Figur stehen, darfst du deine Figur dazustellen.

Hinweis: Du darfst keine eigene Figur zu einer Figur deiner Farbe oder auf eine umgedrehte Karte stellen.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Gnom an. Er erhält 1 SP und stellt anschließend eine weitere Figur auf den Untoten (zu Blau).

UNTOTE



Du tauschst deine eben eingesetzte Spielfigur mit einer fremden Spielfigur, ohne jedoch die Fähigkeit dieser Karte erneut zu aktivieren (sie wurde ja bereits durch den Mitspieler während seines Zuges aktiviert).



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Untoten an. Er nutzt dessen Fähigkeit und tauscht seine eben eingesetzte Spielfigur mit Blau, sodass seine Spielfigur nun auf dem Ritter steht und die blaue Spielfigur auf dem Untoten.

RITTER



Du darfst **bis zu 2** gegnerische Spielfiguren von horizontal oder vertikal benachbarten Karten entfernen.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Ritter an und entfernt die beiden blauen Spielfiguren.

RIESEN



Du darfst eine offene, **horizontal oder vertikal benachbarte Karte** umdrehen. Etwaige Spielfiguren, die auf dieser Karte stehen, gehen an ihre Besitzer zurück. Die umgedrehte Karte wird weder bei der Wertung berücksichtigt, noch können im Laufe des Spiels Spielfiguren oder eine neue Karte auf ihr platziert werden. Die umgedrehte Karte unterbricht auch Reihen und Spalten und wirkt sich dementsprechend auf die Fähigkeiten anderer Fraktionen aus.



Beispiel: Der rote Spieler legt einen Riesen an. Anschließend dreht er den benachbarten Untoten um. Die blaue Spielfigur geht an ihren Besitzer zurück.

SEHER



Anstatt eine Karte aus der Auslage oder vom Nachziehstapel zu nehmen, ziehst du 3 Karten vom Nachziehstapel. Wähle aus diesen und deiner Handkarte 2 Karten aus und mische die restlichen Karten wieder in den Nachziehstapel.

DOPPELGÄNGER



Mit dem Doppelgänger darfst du die Fähigkeit einer horizontal oder vertikal **benachbarten** Karte kopieren. Je nach Karte passiert Folgendes:

Kobolde: Du erhältst 1 SP für jeden Kobold, auf dem eine Figur deiner Farbe steht. Beachte: Der Doppelgänger zählt nicht als Kobold.

Zwerg: Du erhältst 1 SP für jeden Zwerg in dieser durchgängigen Reihe **und** Spalte. Der Doppelgänger zählt nicht als Zwerg.

Trolle: Du erhältst 1 SP für jede unterschiedliche Fraktion in der Reihe oder Spalte, in der sich der Doppelgänger befindet. Du erhältst keine SP, wenn in einer Reihe oder Spalte mehrere Trolle ausliegen. Der Doppelgänger zählt nicht als Troll.

Drachen: Du erhältst 1 SP für jede zum Doppelgänger horizontal, vertikal und diagonal benachbarte Karte.

Gnome: Du erhältst 1 SP. Danach stellst du den Regeln entsprechend eine Figur auf eine zu dem Doppelgänger benachbarte Karte.

Untote: Du tauschst die Spielfigur auf dem Doppelgänger mit einer gegnerischen Spielfigur.

Ritter: Du entfernst bis zu 2 gegnerische Spielfiguren, die benachbart zum Doppelgänger stehen.

Riesen: Du drehst eine benachbarte Karte des Doppelgängers um.

Seher: Führe die Fähigkeit des benachbarten Sehers aus (s.o.)

Doppelgänger: kein Effekt

KENNST DU SCHON?

**DAS STICHSPIEL
FÜR 2 SPIELER**



CLAIM & CLAIM 2



CLAIM VERSTÄRKUNGEN: MAGIE, SÖLDNER, ORTE

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

Autor: Scott Almes
Illustration: Mihajlo Dimitrijevi
Design: White Goblin Games / Game Factory
Redaktion: Frank Weiß
Grafische Redaktion: Melanie Friedli



© 2018-2021 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Game Factory Version: © 2021 Game Factory

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

