

# CLAIM



## ISMERD MEG A CLAIM UNIVERZUM FRAKCIÓIT!

A Claim, a Claim 2 és a Claim Erősítés játékokat kombinálhatjuk egymással, így a kártyapaklit új összeállításokban is használhatjuk a játékok során. Különleges játékmény felfedezni a különböző frakciók egymásra gyakorolt hatásait, ráadásul a játék akár 3-4 személlyel is játszható ezután!

## A FRAKCIÓK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI



### GNÓMOK

Ha a második szakasz egyik körében szerünk 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 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.



### 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.



### 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, a másikat pedig félre teszi a következő kör nyertesének. Ha több, egymást követő körben csak Trollok kerülnek kijátszásra, előfordulhat, hogy több Troll is várakozik majd arra, hogy megszerezze. Ebben az esetben a győztes mindig a legmagasabb értékű kártyát veszi magához, még akkor is, ha azt korábban tette felre 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 pakli legfelső kártyáját és eldönthetjük, hogy azt a kártyát vesszük-e el, vagy a 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.



### VARÁZSLÓK

Ha egy ütést egy Varázsló kijátszásával nyerünk meg, húzzunk egy Bájitalkártyát, de ne nézzük meg! Helyezzük el képpel lefelé, magunk elé. Egy másik ütés alkalmával kártyánk kijátszásakor felfordíthatjuk a Bájitalt, majd a használat után dobjuk el a dobópaklira. A kártya nagy valószínűséggel segíteni fog, de az is lehet, hogy hátráltat...



### DRUIDÁK

Ha az első szakaszban egy Druida kijátszásával veszítünk el egy ütést, tartuk meg a kártyát magunk elé helyezve, és forgassuk el. A Druida így átváltozott medvévé! A legközelebb kijátszott kártyánk értéke +3 pontot kap. A felhasználását követően dobjuk el a kártyát!



### ALAKVÁLTÓK

Ha az első szakaszban kerül kijátszásra, cseréljük ki a közepén lévő kártyával. Az így megszerzett kártya lesz a kijátszott kártyánk, a verseny pedig a közepre került Alakváltóért folyik.



### BAZILISKUSZOK

Ha ezt a kártyát egy azonos értékű kártya után játsszuk ki (melyet az Unikornis módosíthat), az elsőként kijátszott kártyát azonnal tegyük a pontozópaklinkra. Mivel csak az általunk kijátszott kártya marad, azzal meg is nyerjük az ütést. Ha két azonos értékű Baziliskusz kerül kijátszásra, nem történik semmi. Ez a hatás az első és a második szakaszban is érvényesül.



### FŐNIXMADÁRAK

A játék elején keverjük bele a Főnixmadár kártyákat az alappakliba. Keverjük meg a Főnixtűz kártyákat, és hozzunk létre egy különálló paklit. Ha a második szakaszban elveszítünk egy Főnixmadár kártyát, húzzunk egy Főnixtűz kártyát és vegyük a kezünkbe. A Főnixtűz kártya teljesen ugyanúgy működik, mint egy Főnixmadár kártya, pl. frakciókövetésnél, vagy az erőviszonyok megállapításánál, stb. Ezzel a frakcióval játszva akkor ér véget a második szakasz, ha az egyik játékosnak elfogynak a kártyái.



### UNIKORNISOK

A második szakaszban minden elnyert Unikornis darabja eggyel fogja növelni a többi frakció kijátszott kártyáinak értékét. Az Unikornis frakció értékét nem növelik, és ez a hatás a pontozás szakaszára már nem lesz érvényes. Az Unikornisok kártyáit pedig tartsuk jól látható helyen, képpel felfelé.



### KÜKLOPSZOK

A játék végén az a játékos nyeri el a Küklopsz frakció szavazatát, aki a legkevesebb – de legalább egy – Küklopszot gyűjtötte be. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az lesz a nyertes, akinek a legkisebb értékű Küklopsza van.



### ELFEK

Nincs különleges képességük.



### ORKOK

Nincs különleges képességük.



### ORKOK ÉS ELFEK

Ezzel a párossal az alapfrakciókat helyettesíthetjük, melyeket a Claim és Claim 2-ben találhatunk (Lovagok/Goblinok vagy Óriások/Gnómok). Ezek a különleges kártyák egyszerre két frakcióhoz is tartoznak. A két frakcióval rendelkező kártyáknál a játék első és második szakaszában kijátszásakor eldöntjük és be is kell jelentenünk, hogy Elfként vagy Orkként kívánunk velük játszani. A második szakaszban, ha megnyerjük az ütést ezzel a különleges kártyával, abba a pontozópakliba kell helyeznünk, amelyik frakciót megneveztük a kártya kijátszásakor.



### SZELLEMEK

A játék első szakaszában, ha megnyerjük az ütést, tegyük a Szellem kártyát a követőpaklinkba, és dobjuk ki a kártyát középről a dobópaklira. Ha elveszítjük az ütést, akkor is a követőpaklinkba tehetjük a Szellemet, és dobjuk ki a játékból megnézés nélkül a közepén lévő pakli legfelső lapját.



### SÖTÉT ELFEK

A játék második szakaszában, ha egy ütés során begyűjtünk legalább egy Sötét Elfet a pontozópaklinkba, ki kell dobnunk egy másik (nem Sötét Elf) kártyát a pontozópaklinkból. Ha az ütés során több, mint egy Sötét Elf kártyát gyűjtünk be, akkor is csak egy másik frakciójú kártyát kell kidobnunk a játékból.

