

CLAIM



A király halott! Mi történhetett? Ne is firtassuk, senki sem tudja igazán, de ma reggel egy boroshordóban találtak rá, arccal előre. Veszttét okozhatta merénylet, de akár saját szomja is. Bármilyen történet, a király örökösök nélkül halt meg, így a birodalom öt frakciójára maradt a feladat, hogy megválasszák az új királyt: téged vagy az ellenfeled. Vajon képes leszel-e elnyerni a birodalom frakciónak támogatását?

JÁTÉKELEMEK

52 kártya 5 frakcióval:

14 Goblin	0-9-ig számozva, öt 0-val
10 Törp	0-9-ig számozva
10 Élőhalott	0-9-ig számozva
10 Hasonmás	0-9-ig számozva
8 Lovag	2-9-ig számozva

2 áttekintő kártya



EŐKÉSZÜLETÉK

Keverjük meg a kártyákat és helyezük őket az asztal közepére egy képpel lefelé fordított pakliba.

Osszunk mindkét játékosnak 13 kártyát. A kártyákat mindkét játékos a kezébe veszi és nem mutatja meg játékosársának.

ÁTTEKINTÉS

A játék két különálló szakaszból áll. Az első szakaszban mindkét játékos kap egy leosztásnyi (13-13 db) kártyát, melyekkel követőket fognak toborozni. A második szakasz folyamán az első szakaszban megszerzett követőket fogják egymással szembeállítani és befolyásolni a birodalom öt frakcióját. A játék végén az a játékos nyeri el egy frakció szavazatát (támogatását), aki az adott frakció követőinek többségét megszerezte. A játék győztese az lesz, aki legalább három frakció szavazatát elnyerte.

EŐSŐ SZAKASZ: KÖVETŐK TÖBORZÁSA

Ez a szakasz tizenhárom körből (ütésből) áll, melyekben mindkét játékos egy-egy kártyát fog kijátszani a kezéből. Minden körben az a játékos játssza ki az első kártyát, aki az előző ütést megnyerte (az első körben pedig a fiatalabb játékos kezd).

Minden kör az alábbi három lépésből fog állni:

Egy kártya felfedése

Fordítsuk fel az asztal közepén lévő pakli legfelső lapját és helyezük a két játékos közé. A játékosok ezért a kártyáért fognak versenyezni.

Kártyák kijátszása

1. A kezdőjátékos kijátszik egy kártyát a kezéből.

Megjegyzés: Bármelyik frakció kártyáját kijátszhatja, nem kell olyan frakcióhoz tartozóknak lennie, amilyen kártyáért a harc folyik.

2. Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy kártyát a kezéből.

Fontos: Ha lehetséges, a másik játékosnak kötelező ugyanolyan frakciójú kártyát kijátszania. Ez azt jelenti, hogy ha van olyan frakciójú kártya a kezében, amilyen az imént kijátszott kártya, akkor azt kell kijátszania (kivételek: Hasonmások). Más szóval egy játékos csak akkor játszhat ki más frakcióhoz tartozó kártyát, ha a kezében nincs olyan kártya, mint amelyet az első játékos kijátszott.

Kártyák begyűjtése

1. Az a játékos nyeri meg a közepre helyezett kártyát, aki az első játékos által kijátszott frakcióból a magasabb értékű kártyát játszotta ki (0 a legalacsonyabb, 9 a legmagasabb érték).

Megjegyzés: Ha a második játékos más frakciójú kártyát játszott ki, az első játékos automatikusan megnyeri a kört, kivéve, ha egy frakció képessége életbe lép (Hasonmás vagy Lovag).

2. A nyertes a megszerzett kártyát képpel lefelé fordítva a saját követőinek paklijára helyezi. A vesztes pedig húz egy kártyát a közepén lévő pakli tetejéről és képpel lefelé ő is a követőinek paklijára helyezi. Ez a játékos megnézheti a húzott kártyalapot, de játékosársának nem mutathatja meg.

Megjegyzés: A második szakaszban a követőpakli kártyái lesznek a játékosok kezében lévő kártyái.

3. Ha valamelyik játékos kijátszott egy Élőhalott kártyát, a kör nyertesé azokat is magához veszi és maga elé, a pontozópaklijára helyezi.

Fontos: Az asztal közepéről elnyert Élőhalott kártya továbbra is a nyertes követőinek paklijára kerül!

4. Dobjuk el a (megmaradt) kijátszott kártyákat a dobópaklira, ezek a kártyák már nem vesznek részt a játékban.

Fontos: A képpel felfelé fordított pontozópaklit és a képpel lefelé fordított követőpaklit tartjuk egymástól elkülönítve!

Ezt addig folytassuk, amíg a húzópakli elfogy és a két játékos kezéből is elfogytak a kártyák.

Ezután kezdődik a második szakasz.

MÁSODIK SZAKASZ: TÁMOGATÓK GYŰJTÉSE

Mindkét játékos kezébe veszi az első szakaszban szerzett 13 követőkártyát. A játékosok most újabb 13 kört fognak játszani. Ezúttal azonban ahelyett, hogy egy bizonyos kártyáért küzdenének, a körönként kijátszott kártyáért fognak harcolni.

Minden kör az alábbi két lépésből fog állni:

1. A kezdőjátékos kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.

2. Ezt követően a másik játékos is kijátszik egy választása szerinti kártyát a kezéből.

Fontos: A frakciókövetés szabálya továbbra is érvényben van!

Kártyák begyűjtése

1. Az első szakaszhoz hasonlóan határozzátok meg a nyertest.

2. A kör nyertesé mindkét kijátszott kártyát a saját pontozópaklijára helyezi képpel felfelé, kivéve, ha egy frakció képessége életbe lép (Törpök).

Ha mindkét játékos kijátszotta az összes kártyáját, pontozzuk a frakciókat.

JÁTÉK VÉGE ÉS PONTÖZÁS

A játékosok megsámolják, hogy a pontozópaklijukban hány kártyájuk van az egyes frakciókból. Akinek egy frakcióból a legtöbb kártyája van, elnyeri a frakció szavazatát. Döntetlen esetén az nyeri el a szavazatot, akinek az adott frakcióból a legmagasabb értékű kártyája van. A játék győztese az lesz, aki legalább három frakció szavazatát elnyerte.

A FRAKCIÓK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Minden frakciónak van egy különleges képessége, mely hatással lesz a játékra. Ezek a következők:



GOBLINOK

Nincs különleges képességük.



LOVAGOK

Ha egy Goblin után kerül kijátszásra, értékétől függetlenül automatikusan legyőzi a Goblint.

Fontos: A játékosnak követnie kell az eredetileg kijátszott frakciót, ha lehetséges!



ÉLŐHALOTTAK

Az első szakaszban kijátszott Élőhalottak a többi frakció kártyáival ellentétben nem kerülnek eldobásra a dobópaklira, hanem a kör győztesének pontozópaklijára kerülnek a játékos elé, képpel felfelé.



TÖRPOK

A második szakaszban a vesztes játékos begyűjti a kör során kijátszott összes Törpöt és a saját pontozópaklijára helyezi őket. A győztes továbbra is begyűjt minden olyan kijátszott kártyát, amely nem Törp, és a következő körben is ő lesz a kezdőjátékos.



HASONMÁSOK

Ezt a frakciót jokernek tekintjük. A Hasonmás akkor is kijátszható a követendő frakció helyett, ha a játékos tudott volna megfelelő frakciójú kártyát kijátszani. Ha másodjára kerül kijátszásra, úgy tekintjük, mintha ugyanolyan frakciójú kártya lenne, mint az első kártya, tehát követte a kívánt frakciót.

Megjegyzés: Ha a kezdőjátékos játszik ki Hasonmást, a másik játékosnak továbbra is követnie kell a frakciót, és szintén egy Hasonmást kell kijátszania, ha tud.

Fontos: A Hasonmás nem veszi át az általa lemásolt frakció különleges képességét! Ha például az első szakaszban egy Élőhalott után kerül kijátszásra, a nyertes nem fogja elvinni és a pontozópaklijára helyezni a Hasonmást, és a második szakaszban sem gyűjti be a vesztes, amikor a Hasonmás egy Törpöt másolt le.

