

# CLAIM

Il Re è morto! Ma cosa è successo? Nessuno sembra saperlo... L'unica cosa certa è che questa mattina aveva la testa infilata in un barile di vino. Potrebbe trattarsi di un delitto o di un tragico incidente dovuto alla sua sete reale. Ma poco importa, è morto e non ha lasciato eredi. Spetta alle cinque fazioni del regno decidere chi sarà il suo successore: tu o il tuo avversario.

Saprai ottenere il supporto delle fazioni e diventare così il nuovo re?

## COMPONENTI

52 carte, divise in 5 Fazioni:

- 14 Goblin (numerati da 0 a 9, con cinque 0)
- 10 Nani (numerati da 0 a 9)
- 10 Non-Morti (numerati da 0 a 9)
- 10 Mutaforma (numerati da 0 a 9)
- 8 Cavalieri (numerati da 2 a 9)

2 carte Riassuntive



## PREPARAZIONE

Mescolate tutte le carte in un unico mazzo e posizionatelo a faccia in giù al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende in mano 13 carte, senza mostrarle all'avversario.

## PANORAMICA

Il gioco è diviso in due fasi distinte. Durante la Fase Uno, ogni giocatore ha a disposizione una mano di 13 carte da usare per reclutare Seguaci. Nella Fase Due, i giocatori usano i Seguaci reclutati durante la Fase Uno per contendersi il voto delle cinque fazioni del regno. A fine partita, ogni giocatore otterrà il voto di ogni fazione in cui avrà la maggioranza di seguaci. Il giocatore che otterrà il voto di almeno 3 fazioni vincerà la partita e sarà incoronato Re!

## FASE UNO: RECLUTARE SEGUACI

Questa fase è suddivisa in tredici turni, uno per ogni carta in mano ai giocatori. Inizia il giocatore più giovane. Nei turni successivi, il primo giocatore (chiamato **Leader**) sarà il giocatore che ha effettuato l'ultima presa.

Ogni turno della Fase Uno è diviso in **tre** passaggi:

### Rivelare una Carta

Rivelate la prima carta del mazzo e posizionatela al centro del tavolo. I giocatori si contendono questa carta.

### Giocare le Carte

1. Il Leader gioca una carta dalla sua mano.

**Nota:** Il Leader può giocare una carta appartenente a qualunque fazione, indipendentemente dalla fazione della carta contesa posizionata al centro del tavolo.

2. Il secondo giocatore gioca una carta dalla sua mano.

**Importante:** Se possibile, il secondo giocatore **deve** giocare una fazione corrispondente a quella giocata dal Leader (ad eccezione dei Mutaforma, vedi sotto).

In altre parole, il secondo giocatore può giocare una fazione diversa **solo se non ha** in mano carte della fazione giocata dal Leader.

### Ottenere le Carte

1. Il giocatore che ha giocato la carta di valore più alto (0 è il valore più basso, 9 il più alto) rispettando la fazione giocata dal Leader, ottiene la carta rivelata al centro del tavolo. In caso di pareggio, vince il Leader.

**Nota:** Se il secondo giocatore ha giocato una carta di una fazione diversa rispetto al Leader, il Leader vince indipendentemente dal valore delle carte (fanno eccezione i poteri speciali di alcune fazioni: Mutaforma e Cavalieri).

2. Il vincitore aggiunge la carta appena presa al suo Mazzo dei Seguaci, a faccia in giù. Il giocatore sconfitto prende invece la prima carta del mazzo e la aggiunge, sempre a faccia in giù, al suo Mazzo dei Seguaci (il giocatore sconfitto può guardare la carta, ma non la può mostrare all'avversario).

3. Se sono state giocate una o più carte Non-Morti, il vincitore le prende e le aggiunge, scoperte, al suo Mazzo dei Punti.

**Importante:** Una carta Non-Morti contesa va aggiunta al Mazzo dei Seguaci del vincitore e non al Mazzo dei Punti.

4. Scarta tutte le rimanenti carte giocate.

**Importante:** Tenete ben separati il Mazzo dei Punti (a faccia in su) e il Mazzo dei Seguaci (a faccia in giù).

Quando il mazzo centrale è vuoto e i giocatori non hanno più carte in mano, passate alla Fase Due.

## FASE DUE: OTTENERE SUPPORTO

I due giocatori prendono in mano le 13 carte Seguace che hanno ottenuto durante la Fase Uno. Si giocano altri 13 turni ma, invece di contendersi una sola carta, i due giocatori competono per ottenere entrambe le carte giocate in ogni turno.

Ogni turno della Fase Uno è diviso in **due** passaggi :

### Giocare le Carte

1. Il Leader gioca una carta dalla sua mano.
2. Il secondo giocatore gioca una carta dalla sua mano.

**Importante:** come nella Fase Uno, il secondo giocatore deve giocare una fazione corrispondente a quella giocata dal Leader (ad eccezione dei Mutaforma, vedi sotto).

### Ottenere le Carte

1. Determinate il vincitore di ogni turno, come nella Fase Uno.
2. Il vincitore ottiene entrambe le carte e la aggiunge scoperte al suo Mazzo dei Punti (ad eccezione dei Nani, vedi sotto).

Quando i giocatori hanno giocato tutte le loro carte Seguace, la Fase Due è terminata. Conteggiate ora i voti delle fazioni, come spiegato di seguito.

## FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Ogni giocatore conta quante carte di ogni fazione sono presenti nel suo Mazzo dei Punti. Il giocatore che possiede il maggior numero di carte di una fazione ottiene il voto di quella fazione. In caso di pareggio, il voto va al giocatore che possiede la carta di maggior valore della fazione. Il giocatore che ottiene il voto di almeno 3 fazioni, vince la partita ed è incoronato Re!

## POTERI SPECIALI DELLE FAZIONI



### GOBLIN

Nessun potere speciale.



### CAVALIERI

Se giocati dopo una carta Goblin, i Cavalieri vincono indipendentemente dal valore delle carte giocate.

**Importante:** Se possibile, il giocatore deve giocare una fazione corrispondente.



### NON-MORTI

I Non-Morti giocati durante la Fase Uno non vengono scartati come le altre fazioni, ma vengono direttamente aggiunti al Mazzo dei Punti del giocatore che vince il turno.



### NANI

Nella Fase Due, il giocatore che perde il turno ottiene tutti i Nani giocati in quel turno e li aggiunge al suo Mazzo dei Punti. Il vincitore ottiene, se non si tratta di un altro Nano, l'altra carta giocata.



### MUTAFORMA

I Mutaforma sono una fazione jolly. Potete sempre giocare un Mutaforma anche se avete una fazione corrispondente a quella giocata dal Leader. Se giocato come seconda carta, un Mutaforma è considerato corrispondente alla fazione della prima carta giocata.

**Nota:** Se il Leader gioca un Mutaforma, il secondo giocatore deve, se possibile, giocare un Mutaforma.

**Importante:** Un Mutaforma non copia mai i poteri speciali delle altre fazioni. Ad esempio, se giocato nella Fase Uno dopo un Non-morto, il Mutaforma non viene aggiunto al Mazzo dei Punti del vincitore del turno; se giocato nella Fase Due dopo un Nano, non viene aggiunto al Mazzo dei Punti del giocatore perdente.



[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)



[www.msedizioni.it](http://www.msedizioni.it)  
[facebook.com/MSEdizioni](https://facebook.com/MSEdizioni)

**Autore:** Scott Almes  
**Illustratore:** Mihajlo Dimitrievski  
**Grafica:** Martijn Haddering  
**Project Manager:** Jonny de Vries

**Edizione Italiana:** MS Edizioni/Magic Store Srl  
**Coordinamento Editoriale:** Andrea Mazzolani  
**Editing e Layout:** Paolo Veronica  
**Traduzione:** Bruno Capriati