

CLAIM 2

Dopo un solo anno di regno, il nuovo Re è morto! Non proprio una lunga vita per un Re... Ora, cinque nuove fazioni si sono unite alla lotta di potere, tra te e il tuo avversario, per contendersi il trono vacante. Cercherai il favore degli Gnomi, ammesso che tu riesca a non farli schiacciare dai Giganti? Sfrutterai la saggezza delle Veggenti o riuscirai a convincere i timidi Troll a sostenere la tua causa? Oppure, potresti addirittura contare sulla potenza dei Draghi. Scegli attentamente i tuoi alleati e reclama il trono!

COMPONENTI

52 carte, divise in 5 Fazioni

13 Gnomi	(3 da 1, 3 da 3, 3 da 5, 3 da 7, 1 da 9)
9 Giganti	(2 da 1, 2 da 3, 2 da 5, 2 da 7, 1 da 9)
10 Draghi	(numerati da 0 a 9)
10 Troll	(numerati da 0 a 9)
10 Veggenti	(numerati da 0 a 9)

2 carte Riassuntive



PREPARAZIONE

Mescolate tutte le carte in un unico mazzo e posizionatele 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 (eccezione: Draghi). Ogni turno della Fase Uno è diviso in **tre** passaggi:

Rivelare una carta

Rivelate la prima carta del mazzo e posizionate la 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.

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.

2. Il vincitore aggiunge la carta appena presa (eccezione: Veggenti) 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).

Nota: Le carte nel Mazzo dei Seguaci formeranno la mano del giocatore nella Fase Due.

3. 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 Due 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.

Ottenere le Carte

1. Determinate il vincitore di ogni turno, come nella Fase Uno.

2. Il vincitore ottiene entrambe le carte e le aggiunge scoperte al suo Mazzo dei Punti (eccezioni: Gnomi e Troll).

3. Se viene giocata una carta Gigante, il vincitore farà scartare all'avversario una carta Gnomo, precedentemente ottenuta, dello stesso valore della carta Gigante giocata. Se vengono giocati più Giganti è possibile che il giocatore sconfitto debba scartare più Gnomi.

Quando i giocatori hanno giocato tutte le loro carte Seguace, la Fase Due termina. Conteggiate ora i voti delle fazioni, come spiegato in 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. Se il pareggio persiste, confrontate la seconda carta più alta e così via. Il giocatore che ottiene il voto del maggior numero di fazioni è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di carte delle fazioni che hanno votato per lui.

POTERI SPECIALI DELLE FAZIONI



GNOMI

Nella Fase Due, quando un giocatore ottiene uno Gnomo, non deve metterlo nel Mazzo dei Punti, ma deve piazzarlo davanti a sé, a faccia in su. Subito prima del calcolo del punteggio, tutti gli Gnomi che si trovano ancora davanti al giocatore vengono aggiunti al suo Mazzo dei punti.



GIGANTI

Nella Fase Due, il vincitore di un turno può eliminare, per ogni Gigante giocato, uno Gnomo di pari valore dell'avversario. Questi Gnomi vengono scartati e non vengono conteggiati a fine partita.

Esempio 1: Il giocatore A gioca un Gigante di valore 3, il giocatore B gioca un Gigante di valore 5. Il giocatore B vince il turno e può eliminare eventuali Gnomi avversari, uno di valore 3 e uno di valore 5. Il giocatore A ha davanti a sé due Gnomi di Valore 3 e uno Gnomo di valore 7. Scarta uno Gnomo di valore 3.

Esempio 2: Il giocatore A gioca un Gigante di valore 1, il giocatore B non ha Giganti in mano e gioca un Troll di valore 4. Il giocatore A è il vincitore e può eliminare uno Gnomo di valore 1 dell'avversario.

Esempio 3: Il giocatore A gioca un Drago di valore 4, il giocatore B non ha Draghi in mano e gioca un Gigante di valore 3. Il giocatore A è il vincitore e può eliminare uno Gnomo di valore 3 dell'avversario.

Nota: Se il giocatore sconfitto non ha Gnomi dello stesso valore del Gigante giocato, il Gigante finisce nel Mazzo dei Punti senza nessun ulteriore effetto: questo Gigante non ha trovato Gnomi da schiacciare.



DRAGHI

Nella Fase Uno o nella Fase Due, l'ultimo giocatore ad aver giocato un Drago sarà il Leader del turno successivo, a prescindere dai valori delle carte o dall'aver rispettato la fazione giocata dal Leader. Come di consueto, il vincitore ottiene la carta (o le carte).

Esempio 1: Il giocatore A gioca un Drago di valore 7. Il giocatore B gioca con un Drago di valore 3. Il giocatore A è il vincitore ma il giocatore B sarà il Leader nel turno successivo.

Esempio 2: Il giocatore A gioca un Gigante di valore 5. Il giocatore B gioca un Drago di valore 4. Il giocatore A è il vincitore ma il giocatore B sarà il Leader nel turno successivo.



TROLL

Nella Fase Due, i giocatori possono aggiungere al proprio Mazzo dei Punti un solo Troll per turno. Se vengono giocati due Troll in un solo turno, il vincitore ottiene il Troll di valore più alto mentre il Troll rimasto viene messo da parte e rimane in palio per il turno successivo. Se per più turni consecutivi vengono giocati due Troll per turno, è possibile che più Troll vengano messi da parte in attesa di essere presi da un giocatore. Se vi sono uno o più Troll da parte, il vincitore ottiene sempre e solo il Troll del valore più elevato disponibile, anche se questo è fra quelli messi da parte e non è un Troll giocato nel turno in corso. Se durante l'ultimo turno della partita vi sono ancora uno o più Troll messi da parte, il vincitore del turno ottiene tutti i Troll rimasti.



VEGGENTI

Nella Fase Uno, se un giocatore vince un turno giocando una Veggente può guardare la prima carta coperta del mazzo e decidere se prendere quest'ultima carta o la carta scoperta contesa. Se il vincitore decide di prendere la carta coperta dal mazzo, l'avversario prende la carta scoperta. Se il vincitore prende la carta scoperta, l'avversario ottiene, come di consueto, la prima carta del mazzo.

COMBINARE CLAIM E CLAIM 2

Se possedete sia CLAIM che CLAIM 2, potete unire i due giochi per provare nuove combinazioni e interazioni tra le fazioni.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Combinare entrambi i giochi per creare il vostro mazzo di Claim personalizzato. Si applicano le seguenti modifiche alle regole:

PREPARAZIONE

1. Scegliete una coppia di fazioni: "Goblin e Cavalieri" (Claim) o "Gnomi e Giganti" (Claim 2). Rimettete l'altra coppia nella scatola perché non verrà utilizzata in questa partita.
2. Scegliete 3 fazioni tra quelle rimanenti (Claim e/o Claim 2). Rimettete quelle inutilizzate nelle rispettive scatole perché non verranno utilizzate in questa partita.
3. Mescolate tutte le carte selezionate in un unico mazzo e posizionatele a faccia in giù al centro del tavolo.
4. Ogni giocatore pesca 13 carte.

VARIANTE PER 3-4 GIOCATORI

Potete combinare entrambi i giochi (Claim e Claim 2) per partite fino a 4 giocatori. Si applicano le seguenti modifiche alle regole:

PREPARAZIONE

1. Scegliete una coppia di fazioni: "Goblin e Cavalieri" (Claim) o "Gnomi e Giganti" (Claim 2). Rimettete l'altra coppia nella scatola perché non verrà utilizzata in questa partita.
2. Scegliete 5 fazioni tra quelle rimanenti (Claim e/o Claim 2). Rimettete quelle inutilizzate nelle rispettive scatole perché non verranno utilizzate in questa partita.
3. Mescolate tutte le carte selezionate in un unico mazzo e posizionatele a faccia in giù al centro del tavolo.
4. In base al numero di giocatori, distribuite le carte come segue:
 - Partite a 3 giocatori: ognuno riceve 12 carte
 - Partite a 4 giocatori: ognuno riceve 9 carte

PANORAMICA

In una partita a 3 giocatori ogni giocatore gioca per sé.

In una partita a 4 giocatori si gioca a coppie. I membri di ogni coppia siedono l'uno di fronte all'altro, alternati rispetto ai membri dell'altra coppia.

FASE UNO

All'inizio di ogni turno rivelate le prime due carte del mazzo e posizionatele al centro del tavolo. Inizia il giocatore più giovane.

A turno, in senso orario a partire dal Leader, ogni giocatore gioca una carta. Se possibile, i giocatori dopo il Leader devono giocare una fazione corrispondente a quella giocata dal Leader.

Dopo che tutti hanno giocato una carta, il vincitore del turno sceglie una delle carte scoperte al centro del tavolo, poi il giocatore successivo prende la carta scoperta rimasta. I giocatori rimanenti prendono invece la prima carta coperta dalla cima del mazzo. Ogni giocatore aggiunge la carta ottenuta al proprio Mazzo dei Seguaci.

Determinare l'ordine con cui prendere le carte: il primo giocatore a scegliere una carta è sempre il vincitore del turno. Poi, il giocatore che ha giocato la carta dal valore più alto, della stessa fazione giocata dal Leader, è il secondo giocatore a scegliere. Si procede poi in ordine decrescente per determinare il terzo e il quarto giocatore. In caso di parità, ha precedenza il giocatore che ha giocato la sua carta per primo nel corso del turno. Dopodiché, se più giocatori hanno giocato una fazione diversa da quella giocata dal Leader, si procede con le prese partendo dal giocatore che ha giocato la carta di valore più alto e procedendo in ordine decrescente, indipendentemente dalle fazioni giocate. In caso di parità, anche in questo caso ha precedenza il giocatore che ha giocato per primo nel corso del turno.

Il giocatore che ha vinto il turno diviene il Leader e sarà il primo giocatore nel turno successivo. Continuate in questo modo fino a che il mazzo non è esaurito e i giocatori non hanno più carte in mano.

FASE DUE

I giocatori prendono in mano le carte del Mazzo dei Seguaci.

In questa fase, chi vince il turno prende tutte le carte giocate nel turno, a meno che non intervengano i poteri speciali delle fazioni.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

In una partita a 3 giocatori, vince il giocatore che ottiene il voto dal maggior numero di fazioni. In caso di pareggio, i giocatori in parità sommano le carte delle fazioni che hanno votato per lui. Vince la partita chi ha il maggior numero di carte. Se il pareggio persiste, i giocatori ancora in parità sommano il valore delle carte delle fazioni da cui hanno ottenuto il voto e il giocatore con il valore totale più alto vince la partita. In una partita a 4 giocatori, i giocatori di ogni coppia mettono insieme tutte le carte che hanno ottenuto. La squadra che ottiene il voto dal maggior numero di fazioni vince la partita.

POTERI SPECIALI DELLE FAZIONI

I poteri di alcune fazioni cambiano leggermente per adattarsi alle partite in 3 o 4 giocatori.



CAVALIERI

Se i Goblin sono la fazione giocata dal Leader e nel turno viene giocato un Cavaliere, il Cavaliere vince il turno. Se vengono giocati più Cavalieri, vince il Cavaliere di valore più alto.

Importante: Se i Goblin NON sono la fazione giocata dal Leader il potere dei Cavalieri non ha effetto.



MUTAFORMA

Se i Mutaforma non sono la fazione giocata dal Leader, sono comunque considerati la fazione giocata dal Leader.

Importante: Un Mutaforma non copia mai i poteri speciali delle altre fazioni.



VEGGENTI

Nella Fase Uno, un giocatore che vince un turno giocando una Veggente può guardare la prima carta del mazzo e scegliere se prendere quella carta o una delle due carte scoperte al centro del tavolo. Se prende la carta dal mazzo, il secondo e il terzo giocatore scelgono, nel consueto ordine, una delle due carte scoperte. Poi il quarto giocatore prende la prima carta coperta in cima al mazzo.



NANI

Nella Fase Due, il giocatore che ha giocato la carta con il valore più basso (indipendentemente dalla fazione) prende tutti i Nani giocati nel turno. In caso di pareggio prevale il giocatore che nel corso del turno ha giocato la sua carta per ultimo. Il vincitore del turno viene determinato normalmente.



GIGANTI

Se nella Fase Due un giocatore vince un turno in cui sono stati giocati uno o più Giganti, ogni Gigante giocato distrugge uno Gnomo di pari valore a ogni avversario del vincitore del turno.

Importante: In una partita a 4 giocatori, i Giganti non distruggono mai gli Gnomi del vincitore del turno o del suo compagno di squadra.

Nota: È possibile che vengano distrutti più Gnomi dello stesso giocatore se nel turno sono stati giocati più Giganti dello stesso valore.



www.msedizioni.it
FB / IG: @MSEdizioni

Edizione Italiana: MS Edizioni / Magic Store Srl
Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani
Layout: Noemi Giughiano, Paolo Veronica
Traduzione: Bruno Capriati
Editing: Enrico Emiliani



© 2022 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Autore: Scott Almes
Illustrazioni: Mihajlo Dimitrievski
Grafica: Martijn Haddering
Project manager: Jonny de Vries

