



SCOTT ALMES

# CLAIM

LIMITED EDITION



DUELL  
UM DEN  
THRON!

**Der König ist tot!** Man hat ihn heute Morgen mit dem Gesicht nach unten in einem Weinfass gefunden. Ist er einem Verbrechen zum Opfer gefallen oder hat ihn am Ende gar sein unbändiger Durst umgebracht? Wie auch immer, das Volk braucht einen neuen König. Nur du oder dein Gegenspieler kommen in Frage. Das ist deine Chance! Gewinne die Gunst der Fraktionen und erklimme den Thron.

Die Jubiläumsausgabe „5 Jahre Claim“ enthält das gesamte Material von „Claim“ und „Claim 2“ in einem neuen Illustrationsstil. Zudem wurden dem Spiel noch 7 neue Fraktionen wie die starken „Wiking“ oder die verspielten „Waschbären“ hinzugefügt, um so noch epischere Kämpfe auszutragen.

## SPIELMATERIAL

### 180 Karten

8 Ritter	mit den Werten 2-9
14 Kobolde	mit den Werten 0-9
9 Riesen	mit Werten zwischen 1-9
13 Gnome	mit Werten zwischen 1-9
9 Könige	mit den Werten 4-12
13 Bauern	mit den Werten 0-12
10 Automaten	mit den Werten 0-9
10 Barden	mit den Werten 0-9
10 Drachen	mit den Werten 0-9
10 Doppelgänger	mit den Werten 0-9
10 Zwerge	mit den Werten 0-9
10 Greife	mit den Werten 0-9
14 Waschbären	mit den Werten 0-13
10 Seher	mit den Werten 0-9
10 Trolle	mit den Werten 0-9
10 Untote	mit den Werten 0-9
10 Wikinger	mit den Werten 0-9

### 4 Übersichtskarten 4 Szenariokarten



## SPIELVORBEREITUNG

Bestimmt eine Kombination aus 2 Fraktionen, entweder „Ritter und Kobolde“, „Riesen und Gnome“ oder „Könige und Bauern“, und fügt 3 beliebige Fraktionen mit je 10 Karten hinzu. Ihr braucht immer ein Deck mit genau 52 Karten.

**HINWEIS:** Benutzt ihr die „Waschbären“, bitte vor Spielbeginn die entsprechenden Sonderregeln auf Seite 7 beachten.

Die restlichen Karten verwendet ihr nicht, legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die 52 Karten und teilt an jeden 13 Karten aus. Jeder nimmt seine Karten auf die Hand, ohne sie dem anderen zu zeigen. Die restlichen 26 Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in der Tischmitte bereit. Jeder erhält zudem eine Übersichtskarte. Auf Seite 4 findet ihr eine Übersicht zum Spiel mit 3 und 4 Spielern.

**DIE „SZENARIOKARTEN“:** Wollt ihr besonders epische Kämpfe austragen, könnt ihr zu Beginn auch eine der Szenario-Karten auswählen und entsprechend vorgehen.

## SPIELABLAUF

Das Spiel wird in zwei aufeinanderfolgenden Phasen gespielt. In Phase 1 erhaltet ihr beide 13 Karten, mit denen ihr Anhänger rekrutieren könnt. In Phase 2 verwendet ihr die in Phase 1 gewonnenen Anhänger, um Fraktionen für euch zu gewinnen. Wer am Ende des Spiels die meisten Karten einer Fraktion gesammelt hat, gewinnt die Fraktion für sich. Und wer so mindestens 3 der 5 Fraktionen hinter sich vereint hat, gewinnt die Wahl zum König und damit das Spiel.

## PHASE 1: ANHÄNGER REKRUTIEREN

Diese Phase besteht aus genau 13 Stichen, einen pro Karte auf eurer Hand. Der Startspieler für jeden Stich ist derjenige, der den letzten Stich gewonnen hat (oder im Falle des ersten Stichs der jüngere von euch).

Jeder Stich wird in den folgenden drei Schritten gespielt:

### 1. EINE KARTE AUFDECKEN

Dreht die oberste Karte vom Nachziehstapel um und legt sie zwischen euch. Um diese Karte spielt ihr nun.

### 2. KARTE AUSSPIELEN

1 Als Startspieler spielst du eine beliebige Karte aus deiner Hand aus.

**HINWEIS:** Du kannst eine Karte einer beliebigen Fraktion wählen, es muss keine Karte der Fraktion sein, die ausliegt.

2 Dann spielt dein Gegner eine beliebige Karte aus seiner Hand.

**BEDIENREGEL:** Wenn möglich, muss dein Gegner eine Karte derselben Fraktion wie du spielen = „bedienen“ (Ausnahme: Doppelgänger, s.u.). Dein Gegner kann also nur dann eine Karte einer anderen Fraktion spielen, wenn er keine einzige Karte derselben Fraktion auf seiner Hand hat.

### 3. KARTEN SÄMMELN

1 Hast du die Karte mit dem höchsten Wert (0 ist der niedrigste, 13 der höchste) der vom Startspieler angespielten Fraktion gespielt, gewinnst du die Karte in der Mitte. Bei einem Gleichstand gewinnt der Startspieler den Stich.

**HINWEIS:** Wenn der zweite Spieler eine Karte einer anderen Fraktion gespielt hat, gewinnt der Startspieler automatisch den Stich, es sei denn, eine besondere Fraktionsfähigkeit bewirkt etwas anderes (Doppelgänger oder Ritter).

2 Als Gewinner legst du die gewonnene Karte verdeckt vor dich auf deinen sogenannten „Anhängerstapel“. Der Verlierer nimmt stattdessen die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt diese verdeckt auf seinen „Anhängerstapel“. Er darf sie sich dabei ansehen, ohne sie seinem Gegner zu zeigen!

**HINWEIS:** Die Karten in eurem Anhängerstapel sind eure Handkarten für Phase 2.

3 Legt alle restlichen ausgespielten Karten auf einen gemeinsamen separaten Ablagestapel.

Fahrt auf diese Weise fort, bis (nach 13 Stichen) der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ihr keine Karten mehr auf der Hand habt. Nun folgt die zweite Phase.



## PHASE 2: FRAKTIONEN GEWINNEN

Nehmt beide die 13 Anhänger, die ihr in Phase 1 erhalten habt, auf eure Hand. Ihr spielt jetzt weitere 13 Stiche. Anstatt aber um bestimmte Karten in der Mitte zu konkurrieren, kämpft ihr diesmal um die beiden Karten, die in jedem Stich ausgespielt werden. Den 1. Stich spielt der Gewinner des letzten Stiches von Phase 1 aus.

**Jeder Stich wird in den folgenden 2 Schritten gespielt:**

### 1. KARTEN AUSSPIELEN

- 1 Der Startspieler spielt eine beliebige Karte aus seiner Hand.
- 2 Dann spielt der andere Spieler eine beliebige Karte aus seiner Hand.

**WICHTIG:** Die Regeln für das Bedienen der angespielten Fraktion gelten weiterhin!

### 2. KARTEN EINSÄMMELN

- 1 Ermittelt den Gewinner des Stiches, genau wie in Phase 1.
- 2 Dieser legt beide ausgespielten Karten offen auf seinen Punktstapel, außer, es wurden Zwerge ausgespielt (s.u.).

Nachdem ihr alle Karten aus eurer Hand gespielt habt, endet das Spiel und ihr wertet die einzelnen Fraktionen aus.

## SPIELENDE/WERTUNG

Ermittelt, wie viele Karten ihr von jeder Fraktion in eurem Punktstapel habt. Wer die meisten Karten einer Fraktion hat, gewinnt diese für sich (*Ausnahme: Barden, s.u.*). Bei gleicher Anzahl gewinnt die Fraktion, wer hiervon die höchste Karte besitzt. Wer mindestens drei Fraktionen gewonnen hat, ist Sieger des Spiels.

## VARIANTE FÜR 3 & 4 SPIELER

Der Thron ist zum Greifen nah und immer mehr potenzielle Nachfolger möchten die Gelegenheit nutzen. Ihr könnt „Claim“ auch mit 3 und 4 Spielern spielen. Kämpft in einer epischen Schlacht und schafft euch Verbündete, um eure Chancen auf den Thron zu erhöhen. Die Regeln des Basisspiels bleiben mit den folgenden Änderungen erhalten:

### SPIELVORBEREITUNG

Wählt wie im Basisspiel eine der drei möglichen Kombinationen aus zwei Fraktionen (*Kobolde und Ritter oder Gnome und Riesen oder Könige und Bauern*) und fügt dann fünf weitere Fraktionen mit je 10 Karten hinzu. Ihr braucht also immer ein Kartendeck mit 72 Karten. Die restlichen Karten werden nicht verwendet und kommen zurück in die Schachtel. Mischt alle Karten gut und verteilt dann in einem 3er-Spiel an jeden 12 Karten und in einem 4er-Spiel an jeden 9 Karten. Legt die restlichen 36 Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.

### SPIELABLAUF

In einem 3er-Spiel spielt jeder für sich. In einem 4er-Spiel schließt ihr euch zu zwei Teams zusammen: Der, der dir diagonal gegenüber sitzt, ist dein Partner, d.h. die beiden Teams spielen immer abwechselnd Karten aus.

## PHASE 1

Deckt in jedem Stich die obersten zwei Karten des Stapels auf und legt sie offen in die Tischmitte. Der jüngste Spieler ist Startspieler des ersten Stiches.

Beginnend mit dem Startspieler des Stiches spielt jeder im Uhrzeigersinn eine Karte aus. Die erste Karte, die in jedem Stich gespielt wird, bestimmt die führende Fraktion. Ihr müsst diese Fraktion stets bedienen, wenn ihr könnt.

Nachdem ihr alle je eine Karte ausgespielt habt, wählt der, der den Stich gewonnen hat, eine beliebige der zwei Karten aus der Mitte. Dann nimmt der zweitbeste Spieler die andere offene Karte aus der Tischmitte. Jeder verbleibende Spieler nimmt sich eine Karte vom Nachziehstapel (*Spieler 3 vor Spieler 4*). Jede so aufgenommene Karte wird auf den eigenen Anhängerstapel gelegt.

Bei der Festlegung der Reihenfolge, in der ihr die Karten aufnehmt, beginnt der, der die höchste Karte der führenden Fraktion gespielt und damit den Stich gewonnen hat, dann der mit der zweithöchsten usw. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer seine Karte zuerst gespielt hat. Haben mehrere eine Karte einer nicht führenden Fraktion gespielt, gilt auch hier die Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten Wert, unabhängig von der Fraktion. Auch hier gewinnt einen Gleichstand, wer seine Karte zuerst gespielt hat.

Der Gewinner des Stiches ist Startspieler für den nächsten Stich, danach geht es reihum weiter. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ihr keine Karten mehr auf der Hand habt, endet Phase 1.

## PHASE 2

Nehmt die 12 bzw. 9 Karten aus eurem Anhängerstapel auf die Hand und spielt wie gewohnt weiter. Den ersten Stich von Phase 2 beginnt, wer den letzten Stich in Phase 1 gewonnen hat. In dieser Phase erhält der Gewinner eines Stiches alle Karten, die in diesem Stich gespielt wurden, es sei denn, sie wurden von Spezialfähigkeiten beeinflusst (s.u.).

## SPIELENDE & WERTUNG

Im 3er-Spiel gewinnt, wer die meisten Fraktionen gewonnen hat. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt hiervon derjenige das Spiel, der insgesamt mehr Karten der Fraktionen besitzt, die für ihn gestimmt haben. Besteht auch hierbei ein Gleichstand, vergleicht ihr die Werte der besagten Karten: Der Spieler mit dem höheren Gesamtwert (= Werte addieren) gewinnt. Gibt es wieder einen Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Im 4er-Spiel werten die Teammitglieder ihre gewonnenen Karten zusammen aus. Das Team, das mehr Fraktionen als das andere Team gewonnen hat, ist Sieger.



# DIE FRAKTIONEN



## AUTOMATONS

**[Nur in Phase 1]** Als Gewinner eines Automaton-Stichs gewinnst du automatisch auch den nächsten Stich: Dazu legt ihr beide zunächst eine beliebige Karte aus eurer Hand ab (verdeckt auf den gemeinsamen Ablagestapel), und dann nimmst du dir die aufgedeckte Karte aus der Tischmitte und dein Gegner nimmt sich eine verdeckte Karte vom Stapel. Dann spielst du für den nächsten Stich aus.

**HINWEIS:** Gibt es keinen weiteren Stich mehr in Phase 1, wird dies ignoriert.



## BARDEN

Am Ende des Spiels gewinnst du die Bardenfraktion, wenn du die längste direkt aufeinanderfolgende „Straße“ von Bardenkarten in deinem Punktestapel hast (es gewinnt z.B. 3, 4, 5 gegen 1, 2, 6, 7, 9). Bei einem Gleichstand gilt die normale Wertung.



## DRACHEN

Hast du als zweiter eine Drachen-Karte ausgespielt, wirst du damit automatisch Startspieler des nächsten Stiches, egal ob du den Stich gewonnen oder die angespielte Fraktion bedient hast oder nicht.



## DOPPELGÄNGER

Du darfst einen Doppelgänger anstelle der Fraktion spielen, die du bedienen musst, selbst wenn du Karten dieser Fraktion auf der Hand hast. Der Doppelgänger übernimmt jedoch nicht die Fähigkeit der Fraktion.



## ZWERGE

**[Nur in Phase 2]** Bist du der Verlierer des Stiches, erhältst du alle ausgespielten Zwerge und legst sie auf deinen Punktestapel.



## GNOME

**[Nur in Phase 2]** Lege alle gewonnenen Gnome offen vor dir aus. Sie können von Riesen entfernt werden. Deine Gnome, die nicht entfernt wurden, füg am Spielende deinem Punktestapel hinzu.



## RIESEN

**[Nur in Phase 2]** Gewinnst du einen Stich, entferne für jeden ausgespielten Riesen einen Gnom aus der gegnerischen Auslage (aus dem Spiel), wenn er denselben Wert wie ein ausgespielter Riese zeigt.

**BEISPIEL:** Du spielst einen 5er-Kobold. Dein Gegner spielt schweren Herzens einen 7er-Riesen (weil er nicht anders kann). Du gewinnst den Stich und entfernst zudem noch den 7er-Gnom aus der gegnerischen Auslage und wirfst ihn auf den Ablagestapel.



## KOBOLDE

Keine besonderen Fähigkeiten.



## GREIFE

**[Nur in Phase 2]** Lege gewonnene Greife offen nebeneinander auf deinen Punktestapel. Spielst du in zukünftigen Stichen Karten beliebiger Fraktionen mit den Werten von in deinem Punktestapel ausliegenden Greifen aus, steigt der Wert dieser ausgespielten Karten um +5.



## RITTER

Wenn ein Ritter auf einen Kobold gespielt wird, schlägt er diesen automatisch, unabhängig der beiden Werte.

**WICHTIG:** Ihr müsst aber auch hier mit einem Kobold bedienen, wenn ihr einen habt.



## BAUERN

Am Ende des Spiels überprüfst du, ob gewonnene Bauern in deinem Königreich bleiben oder es verlassen. Es bleiben all die Bauern, zu denen du im eigenen Stapel auch wenigstens einen oder mehrere Könige hast, die den gleichen oder einen um bis zu 3 höheren Wert aufweisen.

**BEISPIEL:** Ein Bauer mit dem Wert 4 und ein Bauer mit dem Wert 7 werden z.B. bleiben, wenn du einen König mit dem Wert 7 hast.

Bauern, die gehen, erhält dein Gegner. Dort werden sie nicht mit dessen Königswerten abgeglichen, sondern bleiben auf jeden Fall bei ihm.

**HINWEIS:** Der Bauer mit dem Wert 0 flieht immer in das andere Königreich!



## KÖNIGE

Siehe „Bauern“.



## WASCHBÄREN

Mischt die Waschbären zu Beginn des Spiels und entfernt 4 Karten davon unbesehen. Mischt die restlichen Waschbären dann in den Nachziehstapel ein. Einige Waschbären zeigen ein Beutesymbol. Am Ende des Spiels zählen deine Waschbären mit diesem Symbol zusätzlich auch für die Fraktion, von der du die wenigsten Karten hast (das sind möglicherweise auch die Waschbären selbst). Hast du mehrere solche Fraktionen, such dir eine aus.



## SEHER

**[Nur in Phase 1]** Als Gewinner des Stiches darfst du dir die oberste Karte des Nachziehstapels ansehen und entscheiden, ob du diese Karte oder die offene vom Tisch nimmst. Dein Gegner erhält die nicht gewählte Karte. Nimmst du dir die verdeckte Karte, musst du sie deinem Gegner nicht zeigen.



## TROLLE

**[Nur in Phase 2]** Als Stichgewinner darfst du maximal einen Troll pro Stich auf deinen Punktestapel legen. Wurden zwei Trolle in einem Stich gespielt, nimmst du dir nur den höherwertigen Troll und lässt den anderen als zusätzlichen Gewinn für den Gewinner des nächsten Stiches liegen. Solltet ihr allerdings mehrere Stiche mit Trollen direkt nacheinander spielen, legt der Stichgewinner aus allen ausliegenden Trollen nach wie vor nur einen auf seinen Punktestapel, nämlich erneut den höchstwertigen. Der oder die anderen Trolle bleiben für den bzw. die nächsten Stiche liegen. Gewinnst du den allerletzten Stich, lege alle dann noch ausliegenden Trolle auf deinen Punktestapel.

**BEISPIEL:** Spieler A spielt einen 6er-Troll aus, Spieler B bedient mit einem 7er-Troll. Er gewinnt den Stich und nimmt sich nur den 7er-Troll; der 6er-Troll bleibt offen für den nächsten Stich liegen. Im nächsten Stich spielt B einen 3er-Troll aus und A bedient mit einem 5er-Troll. Spieler A gewinnt den Stich und nimmt sich den 6er-Troll; der 3er- und der 5er-Troll bleiben für die nächsten Stiche liegen. Nun spielt A einen 7er-König aus, B wirft einen 2er-Kobold darauf: A erhält diese 2 Karten plus den 5er-Troll. Und spielt dann zum nächsten Stich aus: 8er-Kobold, auf den B mit einem 2er-Ritter reagiert: B erhält diese 2 Karten plus den letzten ausliegenden Troll (3er).



## UNTOTE

**[Nur in Phase 1]** Ausgespielte Untote werden nicht abgeworfen, sondern immer dem Punktestapel des Stichgewinners hinzugefügt.

**WICHTIG:** Die gewonnene Untoten-Karte aus der Tischmitte kommt aber weiterhin auf den Anhängerstapel des Gewinners.



## WIKINGER

Jeder Wikinger, den du am Spielende in deinem Punktestapel hast, dessen Wert mit wenigstens einer anderen beliebigen Karte in deinem Stapel übereinstimmt, zählt für dich als zwei Karten bei der Ermittlung der Wikinger-Mehrheit. Deine anderen Wikinger zählen einfach.

# ANPASSUNG DER FRAKTIONEN

## FÜR DAS 3ER- UND 4ER-SPIEL

Bei einigen Fraktionen gibt es kleine Änderungen, um sie dem Spiel mit 3 oder 4 Spielern anzupassen:



### DOPPELGÄNGER

Wenn Doppelgänger nicht die angespielte Fraktion sind, gelten sie als eine Karte der angespielten Fraktion.

**WICHTIG:** Ein Doppelgänger übernimmt dabei keine Fähigkeiten von der angespielten Fraktion oder anderen Karten, die in dieser Runde gespielt wurden.



### ZWERGE

**[Nur in Phase 2]** Der Spieler, der die Karte mit dem niedrigsten Wert gespielt hat (unabhängig von der Fraktion), nimmt sich alle Zwerge, die in diesem Stich ausgespielt wurden. Bei Gleichstand gewinnt derjenige die Zwerge, der seine Karte zuletzt gespielt hat.



### RIESEN

**[Nur in Phase 2]** Gewinnst du in Phase 2 einen Stich, der einen oder mehrere Riesen enthält, entferne für alle in diesem Stich gespielten Riesen Gnome mit dem gleichen Wert, die vor deinen Gegnern ausliegen.

**WICHTIG:** In einem Spiel mit 4 Spielern entfernen die Riesen nie Gnome des Gewinners oder seines Partners. **HINWEIS:** Es ist möglich, dass in einem Stich mehrere Gnome eines Spielers entfernt werden, weil mehrere passende Riesen ausgespielt wurden.



### RIITTER

Sind die Kobolde die führende Fraktion und es werden Ritter in diesem Stich gespielt, gewinnt der höchste Ritter den Stich. Alle weiteren Spieler müssen aber immer noch Kobolde ausspielen, wenn sie welche auf der Hand haben.

**WICHTIG:** Wenn die Kobolde nicht die führende Fraktion sind, wird der Stich normal ausgewertet, ohne besondere Fähigkeiten der Ritter.



### SEHER

**[Nur in Phase 1]** Wenn ein Spieler, der einen Seher gespielt hat, den Stich gewinnt, darf dieser Spieler die oberste Karte des Stapels ansehen. Er kann wählen, ob er eine aufgedeckte Karte oder die Karte, die er gerade angeschaut hat, nimmt. Nimmt er sie, nimmt der Spieler auf Platz 2 eine der Karten aus der Mitte und danach der Spieler auf Platz 3 die andere; der 4. Spieler nimmt schließlich wie gehabt die jetzt oberste Karte vom Stapel.



### TROLLE

Es wird empfohlen, auf diese Fraktion (und die entsprechende Szenario-Karte) im 3er- oder 4er-Spiel zu verzichten.

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

Autor: Scott Almes

Illustration: Mihajlo Dimitrievski,  
David Lanza, Fabian Parente, Dan  
Slizerone, Marco Primo, Thijs Rozema

Game Factory Version: © 2023

Redaktion: Frank Weiß, Rico Gadola  
Spielregel: Stefan Brück  
Grafik: Deborah Triggiano



© 2023 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com  
Noorderkijl 33  
9571 AR 2e Exloërmond  
The Netherlands

Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch  
www.gamefactory-games.com

