

El nuevo Rey ha muerto, ¡y sólo duró un año en el trono! No es una vida larga para un Rey. Ahora, cinco nuevas facciones se han unido en una lucha del poder para ganarse el trono. ¿Intentarás favorecer a los Gnomos, asumiendo que los puedas proteger de los Gigantes pisoteadores? ¿Usarás la sabiduría de las Videntes? ¿Puedes seducir a los Troles tímidos para que se unan a tu causa? ¿O confiarás en el poder de los Dragones? ¡Escoge tu favor cuidadosamente y reclama el trono!

COMPONENTES

52 cartas - en 5 Facciones:

13 Gnomos	(3x 1, 3x 3, 3x 5, 3x 7, 1x 9)
9 Gigantes	(2x 1, 2x 3, 2x 5, 2x 7, 1x 9)
10 Dragones	Numerados 0-9
10 Troles	Numerados 0-9
10 Videntes	Numerados 0-9

2 cartas resumen



PREPARACIÓN

Mezclad todas las cartas y ponedlas bocabajo en el medio de la mesa.

Repartid 13 cartas a cada jugador. Cada jugador toma sus cartas en su mano sin mostrarlas a los demás jugadores.

RESUMEN DEL JUEGO

El juego se juega en dos fases distintas. En la Fase Uno, cada jugador consigue una mano de cartas que usará para reclutar seguidores. En la Fase Dos, usarán a sus seguidores que consiguieron en la Fase Uno para competir y ganar por encima de las cinco facciones de los reinos. Al final de la partida el jugador que tenga la mayoría de seguidores de una facción gana su voto. ¡El jugador que gane el voto de al menos tres facciones gana el juego!

FASE UNO: RECLUTAR SEGUIDORES

Esta fase consiste en trece trucos, uno por cada carta de la mano de los jugadores. El Líder de cada truco es el jugador que ha ganado el anterior (excepción: Dragones). El primer Líder del juego es el jugador más joven. Cada truco se juega siguiendo los tres siguientes pasos:

Revela una carta

Girad la carta superior del mazo del medio de la mesa y situadla entre ambos jugadores. Los jugadores competirán por esta carta.

Juega cartas

1. El Líder juega una solo carta de su mano.

Nota: Puede escoger una carta de cualquier facción, no tiene por qué ser la carta de la facción por la que los jugadores están compitiendo.

2. Luego el otro jugador juega una solo carta de su mano.

Importante: Si puede, el otro jugador debe seguir la facción. Esto significa que si este jugador tiene una carta en su mano de la facción que acaba de ser jugada por el jugador Líder, entonces debe jugarla. En otras palabras, un jugador solo puede jugar una carta de una facción diferente si ninguna carta de su mano coincide con la facción de la carta jugada por el Líder.

Recolectar cartas

1. El jugador que haya jugado la carta de mayor valor (o es el más bajo, 9 el más alto) de la facción jugada por el Líder gana la carta del medio. En caso de empate, el Líder gana el truco.

Nota: Si el segundo jugador ha jugado una carta de otra facción distinta a la que ha jugado el Líder, el Líder gana automáticamente el truco.

2. El ganador pone la carta ganada bocabajo en su mazo de Seguidor (excepción: Vidente). El perdedor coge una carta de la parte superior del mazo central y la pone bocabajo en su mazo de Seguidor. Este jugador puede mirar la carta, pero no puede mostrarla al otro jugador.

Nota: Las cartas en vuestro mazo de Seguidor serán vuestra mano en la Fase Dos.

3. Descarta todas (restantes) carta jugadas.

Importante: Aseguraos de mantener tu pila de Puntuación bocarriba y tu mazo de Seguidor bocabajo para mantenerlos separados.

Continuad hasta que el mazo se haya agotado y ambos jugadores se hayan quedado sin cartas en su mano. Ahora el juego pasa a la Fase Dos.

FASE DOS: CONSEGUID SIMPATIZANTES

Ambos jugadores cogen las 13 cartas de Seguidor, que consiguieron en la Fase Uno, en su mano. Ahora, los jugadores jugarán 13 trucos más. Sin embargo, en lugar de competir por cartas particulares del medio, los jugadores lucharán para conseguir ambas cartas jugadas en cada truco. Cada truco se juega siguiendo estos dos pasos:

Jugar cartas

1. El Líder juega una sola carta de su mano.

2. Después el otro jugador juega una sola carta de su mano.

Importante: ¡Las normas referentes a seguir facción aún perduran!

Recolectar cartas

1. Determinad el ganador como en la Fase Uno.

2. El ganador del truco pone ambas cartas bocarriba en su pila de Puntuación, a no ser que un poder de facción (Troles, Gnomos) tenga efecto.

3. Si cualquiera de los jugadores ha jugado una carta de Gigante, el jugador que haya ganado el truco puede descartar una carta de Gnomos ganada por cada Gigante con el mismo valor.

Después que todos los jugadores hayan jugado todas sus cartas, todas las facciones puntúan.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Los jugadores cuentan cuantas cartas de cada facción tienen en su pila de Puntuación. El que tenga más cartas de una facción gana su voto. Si hay un empate, quien tenga la carta con mayor número de dicha facción gana el voto. Si el empate aún persiste comprobad quien tiene la segunda carta más alta de la facción, y así sucesivamente.

El jugador que gana el voto de al menos tres facciones gana el juego. En caso de empate en el voto por la mayoría de facciones, el jugador o jugadora con más cartas que hayan votado para él o ella, gana la partida.

PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIÓNES

Cada facción tiene un poder especial que afecta la partida. Son los siguientes:



GNOMOS

Si ganas un Gnomos en un truco en la Fase Dos, debes ponerlo bocarriba delante de ti en lugar de ponerlo en la pila de puntuación. Al final de la partida cualquier gnomos que aún esté enfrente de ti se pone en la pila de puntuación.



GIGANTES

Si ganas un truco en la Fase Dos, cada Gigante ganado en este truco puede aplastar un Gnomos oponente del mismo valor. Descarta al Gnomos aplastado; no se puntuará al final de la partida.

Ejemplo 1: El Jugador A juega un Gigante 3. El Jugador B juega un Gigante 5. El Jugador B gana el truco y puede aplastar un Gnomos 3 y un Gnomos 5 del Jugador A. El Jugador A tiene dos cartas de Gnomos 3 y una carta de Gnomos 7 delante suyo. Él descarta un Gnomos 3.

Ejemplo 2: El Jugador A juega un Gigante 1. El Jugador B no puede seguir la facción y juega un Trol 4. El Jugador A gana el truco y puede aplastar un Gnomos 1 del jugador B.

Ejemplo 3: El Jugador A juega un Dragón 4. El jugador B no puede seguir la facción y juega un Gigante 3. El jugador A gana el truco y puede aplastar un Gnomos 3 del Jugador B.

Nota: Si un jugador no tiene un Gnomos del mismo valor, el Gigante ganado se sitúa en la pila de Puntuación sin más consecuencias. Este Gigante no aplastará a ningún Gnomos en esta partida.



DRAGONES

El último jugador que juegue un dragón en un truco será el Líder para el siguiente truco independientemente de su valor o si el jugador a seguido la facción. El ganador cogerá la carta(s) como siempre.

Ejemplo 1: El Jugador A juega un Dragón 7. El Jugador B juega un Dragón 3. El Jugador A gana el truco, pero el Jugador B será el Líder durante el siguiente truco.

Ejemplo 2: El Jugador A juega un Gigante 5. El Jugador B juega un Dragón 4. El Jugador A gana el truco, pero el Jugador B será el Líder para el siguiente truco.



TROLES

En la Fase Dos los jugadores solo pueden recolectar 1 Trol en su pila de puntuación a la vez. Si se juegan dos Troles, el ganador del truco solo puede tomar el trol de más valor y dejar el otro aparte para el ganador del siguiente truco.

Si se juegan múltiples trucos de Troles seguidos, es posible que múltiples troles se pongan aparte esperando a ser recolectados. Si hay múltiples Troles, el ganador siempre cogerá el de más valor, incluso si anteriormente éste hubiese sido puesto aparte y no jugado en el truco. Cuando el truco final de la partida se juegue, este jugador tomará cualquier carta de trol dejada aparte.



VIDENTES

Si ganas un truco en la Fase Uno mientras se juegue una Vidente, puedes ojear la carta superior del mazo y decidir si coger la carta superior o la carta bocarriba. Si coges la carta superior, tu oponente coge la carta bocarriba o, de lo contrario, éste cogerá la carta superior como siempre.

COMBINANDO CLAIM Y CLAIM 2

Si poseéis ambos Claim y Claim 2, podéis combinar ambos y explorar nuevas combinaciones de facciones y nuevas interacciones entre ellas.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

Combina ambos juegos para crear tu propio mazo Claim.
Las normas se igual con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

Puedes crear tu propio mazo siguiendo las siguientes normas:

1. Seleccionad entre “Caballeros y Goblins” (Claim) o los “Gnomos y Gigantes” (Claim 2).
Poned el otro par de vuelta a su caja. No se usarán en esta partida.
2. Seleccionad 3 facciones de Claim y/o Claim 2.
Poned todas las cartas de las facciones no usadas de vuelta en sus cajas. No se usarán en esta partida.
3. Mezclad todas las cartas seleccionadas y ponedlas en un mazo bocabajo en medio de la mesa.
4. Repartid 13 cartas a cada jugador

VARIANTE PARA 3 Y 4 JUGADORES

Combinad ambos juegos para jugar Claim hasta con 4 jugadores.
Las normas siguen siendo las mismas con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

Haced un mazo siguiendo estas reglas:

1. Seleccionad entre “Caballeros y Goblins” (Claim) o los “Gnomos y Gigantes” (Claim 2).
Poned el otro par de vuelta a su caja. No se usarán en esta partida.
2. Seleccionad 5 facciones de Claim y/o Claim 2.
Poned todas las cartas de las facciones no usadas de vuelta en sus cajas. No se usarán en esta partida.
3. Mezclad todas las cartas seleccionadas y ponedlas en un mazo bocabajo en medio de la mesa.
4. Mezclad el mazo y repartid cartas a todos los jugadores:
 - en una partida de 3 jugadores: repartid 12 cartas a cada jugador.
 - en una partida de 4 jugadores: repartid 9 cartas a cada jugador.

RESUMEN DE LA PARTIDA

En una partida de 3 jugadores, cada uno juega para sí mismo.

En una partida de 4 jugadores, jugáis por parejas una en contra de la otra. El jugador que se sienta en la diagonal opuesta es tu compañero/a. De esta manera las cartas de juegan alternativamente entre miembros de cada equipo.

FÁSE UNO

En cada truco se juegan las dos cartas superiores las cuales se revelan y se ponen bocarriba en el medio de la mesa.
El jugador más joven será el Líder del primer truco.

Empezando por el Líder del truco, cada jugador jugará una carta en sentido anti horario. La primera carta de cada truco determinará la facción líder. Los Jugadores deben seguir a la facción líder si pueden.

Después que todos los jugadores hayan jugado sus cartas, el jugador que haya ganado el truco escoge la primera carta del medio. El siguiente jugador escoge la otra carta de la mesa. Los jugadores restantes cogerán la carta superior del mazo (el jugador en el tercer puesto cogerá la carta antes que el jugador en el cuarto puesto). Todas las cartas tomadas se añaden al mazo de Seguidor de cada jugador.

Cuando se decida el orden de tomar cartas, los jugadores que jueguen una carta de la facción líder irán de la más alta a la más baja. En caso de empate, los jugadores empatados que hayan jugado su carta primero ganan. Si múltiples jugadores juegan una carta de facción diferente, el orden va de más alta a más baja, independientemente de la facción, con lo empates que van para los jugadores que haya la carta primero.

Una vez los jugadores hayan tomado sus respectivas cartas, el ganador del truco será el líder para el siguiente truco. Continúa hasta que el mazo se agote y los jugadores se queden sin cartas en sus manos.

FÁSE DOS

Todos los jugadores toman todas sus cartas de su mazo de Seguidor en su mano.

Durante esta fase el ganador de un truco gana todas las cartas jugadas en ese truco, a no ser que sean tomadas por poderes especiales de facción.

FIN DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN

En una partida de 3 jugadores, el jugador que haya ganado la mayoría de facciones es el ganador. En caso de empate para ver quien tiene a favor la mayoría de facciones, el jugador/a empatado con más cartas de facción que hayan votado para él/ella, gana la partida. Si el empate aún persiste, cada jugador empatado suma el valor de las cartas de facción hayan votado por él/ella, el jugador con un valor total más alto gana.

En una partida de 4 jugadores, los jugadores en un mismo equipo combinan sus cartas ganadas. El equipo que haya ganado la mayoría de facciones será el ganador de la partida.

PODERES ESPECIALES DE LAS FACCIÓNES

Algunas facciones tendrán pequeños cambios para que se puedan jugar en partidas con 3 y 4 jugadores:



CABALLEROS

Si los Goblins son la facción líder se juega y el Caballero se juega más tarde en ese truco, el Caballero gana el truco. Si se han jugado múltiples Caballeros durante ese truco, el Caballero con más valor gana el truco. Importante: Si los Goblins no son la facción líder, entonces el poder del Caballero no afecta.



DOPPELGÄNGER

Si los Doppelgänger no son la facción líder, se consideran una carta de la facción líder.

Importante: Un Doppelgänger no copia ningún poder especial de la carta de facción líder o de cualquier otra carta jugada durante esa ronda.



VIDENTE

En la fase uno, cuando el jugador que haya jugado a una Vidente gana el truco, solamente ese jugador puede mirar la carta superior del mazo. Puede decidir coger la carta bocarriba o la que ha ojeado. Si se coge una carta del mazo, el jugador en segundo lugar coge la carta del medio, el tercer jugador coge la otra carta del medio y el cuarto jugador coge la carta superior del mazo.



ENANOS

En la Fase Dos, el jugador que haya jugado la carta con menor valor (independientemente de la facción) coge todas las Cartas de Enanos jugadas en este truco. En caso de empate, el jugador empatado que haya jugado su carta más tarde gana el truco.



GIGANTES

Si un jugador gana un truco que contenga uno más Gigantes en la fase dos, todos los Gigantes jugados en este truco aplastan un Gnomo del mismo valor de cada uno de los oponentes del ganador.

Importante: Los Gigantes nunca aplastarán los Gnomos del ganador del truco o de su compañero, en una partida de 4 jugadores.

Nota: Es posible que múltiples Gnomos del mismo jugador sean aplastados, debido a múltiples Gigantes del mismo valor jugados durante este truco.



Diseño del Juego: Scott Almes
Ilustraciones: Mihajlo Dimitrievski
Diseño Gráfico: Martijn Haddering
Desarrollo del manual de reglas: Jeroen Hollander
Traducción al español: Arguset
Director del Proyecto: Jonny de Vries



© 2018 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com