

CLAIM



De koning is dood! Wat is er gebeurd? Niemand weet het, maar hij werd vanochtend met zijn hoofd in een wijnavat gevonden. Is het moord of was hij misschien erg dorstig? Hoe dan ook, de koning heeft geen erfgenamen, dus de vijf facties in het rijk moeten besluiten wie de nieuwe koning zal worden: word jij het of jouw tegenstander? Heb jij het wat nodig is om de facties van het rijk voor je te winnen?

SPELMATERIAAL

52 kaarten – verdeeld in 5 facties:

14 Goblins	genummerd 0-9, met 5 nullen
10 Dwergen	genummerd 0-9
10 Zombies	genummerd 0-9
10 Dubbelgangers	genummerd 0-9
8 Ridders	genummerd 2-9

2 overzichtskaarten



VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en leg ze in een gedekte stapel in het midden van de tafel.

Geef iedere speler 13 kaarten. Iedere speler neemt zijn kaarten in zijn hand zonder deze aan de andere speler te laten zien.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in twee afzonderlijke fases. In Fase 1 krijgt iedere speler kaarten op hand die ze gebruiken om volgelingen te rekruteren. In Fase 2 worden de volgelingen die men in Fase 1 heeft gerekruteerd gebruikt voor de strijd om de gunst van de vijf facties van het rijk. Aan het einde van het spel krijgt de speler met de meeste volgelingen van een factie de stem van die factie. De speler die de stem van minstens drie facties krijgt, wint het spel!

FASE 1: REKRUTEER VOLGELINGEN

Deze fase bestaat uit dertien slagen, één voor elke kaart in de hand van iedere speler. De Leider is de speler die de laatste slag won (of in het geval van de eerste slag de jongste speler).

Elke slag wordt gespeeld door de volgende drie stappen te volgen:

Onthul één kaart

Trek de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel en leg deze open tussen beide spelers. De spelers zullen strijden om deze kaart.

Speel kaarten

1. De Leider speelt één kaart uit zijn hand.

Opmerking: Hij kan een kaart van een factie naar keuze kiezen, dit hoeft niet een kaart te zijn van de factie waar de spelers om strijden.

2. Daarna speelt de andere speler één kaart uit zijn hand.

Belangrijk: Indien mogelijk moet de andere speler factie volgen. Dit betekent dat als de speler een kaart in zijn hand heeft van de factie die zojuist gespeeld is, dan moet hij die kaart spelen (uitzondering: Dubbelganger). Met andere woorden, een speler kan alleen een kaart van een andere factie spelen als hij geen kaart in zijn hand heeft van de factie die zojuist door de Leider is gespeeld.

Verzamel kaarten

1. De speler die de hoogste kaart heeft gespeeld (0 is de laagste, 9 de hoogste) van de factie gespeeld door de Leider wint de kaart in het midden. In geval van gelijkspel wint de Leider de slag.

Opmerking: Als de tweede speler een kaart speelt van een andere factie dan wint de Leider automatisch de slag, behalve als een speciale kracht (Dubbelganger of Ridder) van toepassing is.

2. De winnaar legt de gewonnen kaart gedekt op zijn volgelingen-stapel. De verliezer neemt de bovenste kaart van de stapel in het midden en legt deze gedekt op zijn volgelingen-stapel. Deze speler mag de kaart bekijken, maar mag deze niet aan de andere speler laten zien.

Belangrijk: In Fase 2 speel je met de kaarten uit je volgelingen-stapel.

3. Als een speler een Zombie-kaart heeft gespeeld, krijgt de winnaar van de slag deze kaart en legt ze open op zijn score-stapel.

Belangrijk: Een gewonnen Zombie-kaart uit het midden van de tafel gaat nog steeds naar de volgelingen-stapel van de winnaar.

4. Leg alle (overgebleven) gespeelde kaarten af.

Belangrijk: Leg de kaarten open op je score-stapel en gedekt op je volgelingen-stapel om ze gescheiden te houden.

Ga verder totdat de stapel in het midden leeg is en de spelers alle kaarten uit hun hand gespeeld hebben.

Het spel gaat nu verder met Fase 2.

FASE 2: VERZAMEL AANHANGERS

Beide spelers nemen de 13 kaarten in hun volgelingen-stapel (die ze hebben gerekruteerd in Fase 1) in hun hand. Nu spelen ze nog een keer 13 slagen. Echter, in plaats van bepaalde kaarten in het midden, strijden de spelers dit keer voor de beide kaarten die in de slag worden gespeeld.

Elke slag wordt gespeeld door de volgende twee stappen te volgen:

Speel kaarten

1. De Leider speelt één kaart uit zijn hand.

2. Daarna speelt de andere speler één kaart uit zijn hand.

Belangrijk: De regels om, indien mogelijk, factie te volgen gelden nog steeds!

Verzamel kaarten

1. Bepaal op dezelfde wijze als in Fase 1 de winnaar van de slag.

2. De winnaar van de slag legt beide kaarten open op zijn score-stapel, behalve als een speciale kracht (Dwergen) van toepassing is.

Nadat beide spelers alle kaarten uit hun hand gespeeld hebben, volgt de puntentelling.

EINDE VAN HET SPEL & PUNTEENTELLING

De spelers tellen hoeveel kaarten van elke factie ze hebben in hun score-stapel. Degene met de meeste kaarten van een factie wint de stem van die factie. In geval van gelijkspel wint de speler met de hoogste kaart van die factie de stem. De speler die de stem van minstens drie facties wint, wint het spel!

SPECIALE KRACHTEN VAN DE FACTIES

Elke factie heeft een speciale kracht die het spel beïnvloedt:



GOBLINS

Geen speciale kracht.



RIDDERS

Als deze na een Goblin gespeeld wordt, verslaat deze automatisch de Goblin onafhankelijk van zijn waarde.

Belangrijk: De speler moet nog steeds factie volgen, indien mogelijk.



ZOMBIES

Gespeelde Zombie-kaarten worden niet afgelegd in Fase 1 zoals de kaarten van andere facties, maar in plaats daarvan worden ze op de score-stapel van de winnaar van de slag gelegd.



DWERGEN

In Fase 2 verzamelt de verliezer van een slag alle Dwergen die zijn gespeeld tijdens deze slag en legt ze op zijn score-stapel. De winnaar verzamelt nog steeds de niet-Dwerg-kaart die is gespeeld.



DUBBELGANGERS

Deze factie wordt beschouwd als joker. Je mag een Dubbelganger spelen in plaats van de gevraagde factie, zelfs als je factie kan volgen. Als je een Dubbelganger speelt als tweede kaart in een slag wordt deze beschouwd als dezelfde factie als de eerste kaart en geldt het als het volgen van factie.

Opmerking: Als de Leider een Dubbelganger speelt, moet de andere speler factie volgen door ook een Dubbelganger te spelen, indien mogelijk.

Belangrijk: Een Dubbelganger neemt niet de speciale kracht over de factie die hij volgt. Bijvoorbeeld, als een Dubbelganger wordt gespeeld in Fase 1 na een Zombie gaat deze niet naar de score-stapel van de winnaar, en ook wordt deze niet verzameld in Fase 2 door de verliezer zoals een Dwerg.



Spelontwerp: Scott Almes
Illustraties: Mihajlo Dimitrievski
Grafisch ontwerp: Martijn Haddering
Nederlandse vertaling: Stefan van Marrewijk
Eindredactie spelregels: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2017 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl