

CLAIM

DUELL UM DEN THRON!

Spielregeln

Der König ist tot! Keiner weiß genau, was passiert ist, aber er wurde kopfüber in einem Weinfass gefunden ... ist der Rebensaft ihm zum Verhängnis geworden oder hat einer seiner Untertanen nachgeholfen? Da der König keine Erben oder Thronfolger hat, machen die 5 Fraktionen des Königreiches unter sich aus, wer der neue Herrscher sein wird. Bist du es oder ist es dein Gegner? Wer ist stark genug, die Gunst der Fraktionen zu gewinnen?

Inhalt

52 Karten in 5 Fraktionen, 2 Übersichtskarten, 1 Spielregel



14 Kobolde
Zahlen von 0-9
(inkl. 5 x 0)



8 Ritter
Zahlen von 2-9



10 Untote
Zahlen von 0-9



10 Doppelgänger
Zahlen von 0-9



10 Zwerge
Zahlen von 0-9



2 Übersichtskarten

Ziel des Spiels

Das Spiel läuft in zwei Phasen ab. In **PHASE 1** erhalten beide Spieler Karten und rekrutieren damit möglichst gute Anhänger. In **PHASE 2** setzen beide Spieler diese Anhänger ein, um die Gunst der fünf Fraktionen zu gewinnen. Am Spielende hat derjenige die Gunst einer Fraktion, der mehr Karten der zugehörigen Anhänger besitzt als der Mitspieler. Und wer zum Schluss mehr Fraktionen als der Gegner auf seiner Seite hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Beide Spieler legen eine **Übersichtskarte** vor sich ab.

Mischt die übrigen **Karten**, **beide Spieler erhalten je 13 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten **Nachziehstapel** in die Tischmitte.

Spielablauf

PHASE 1 – Anhänger rekrutieren

Diese Phase besteht aus 13 Runden, eine Runde pro Karte in euren Händen. Startspieler der ersten Runde ist der jüngste Spieler, danach jeweils der Gewinner der vorigen Runde. Jede Runde läuft in den folgenden drei Schritten ab:

1. Eine Karte aufdecken

Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie in die Tischmitte. Um diese Karte spielt ihr in dieser Runde.



Die Fähigkeiten der Fraktionen



Kobolde

Keine spezielle Fähigkeit. **Wichtig: Die Fraktion mit den meisten Karten.**



Ritter

Wird ein Ritter auf einen Kobold gespielt, schlägt er ihn ungeachtet der Werte. **Wichtig: Der Spieler muss trotzdem die ausgespielte Fraktion bedienen, wenn er kann (siehe Bedienregel).**



Untote

Nur in Phase 1: Gespielte Untote werden nicht wie die anderen Karten aus dem Spiel genommen, sondern auf den Punktestapel des Rundengewinners gelegt.



Zwerge

Nur in Phase 2: Der Rundenverlierer sammelt gespielte Zwerge-Karten ein und legt sie auf seinen Punktestapel. Der Sieger der Runde erhält trotzdem ggfs. die Nicht-Zwerge-Karte der Runde.



Doppelgänger

Du darfst einen Doppelgänger immer spielen, auch wenn du die gespielte Fraktion bedienen könntest. Wird ein Doppelgänger als zweite Karte einer Runde gespielt, gilt er als von der gleichen Fraktion wie die erste Karte, also als ob der zweite Spieler bedient hätte. Ein Doppelgänger übernimmt aber nicht die Fähigkeiten der zuerst gespielten Karte. Z. B. wird er in Phase 1 nach einem Untoten nicht vom Sieger genommen oder in Phase 2 bei einem Zwerg nicht vom Verlierer der Runde. Spielt der Startspieler einen Doppelgänger, muss der andere Spieler, wenn er kann, auch einen Doppelgänger spielen.

2. Karten spielen

Der Startspieler spielt eine beliebige, einzelne Karte aus seiner Hand. Sie muss keine Karte der aufgedeckten Fraktion sein.

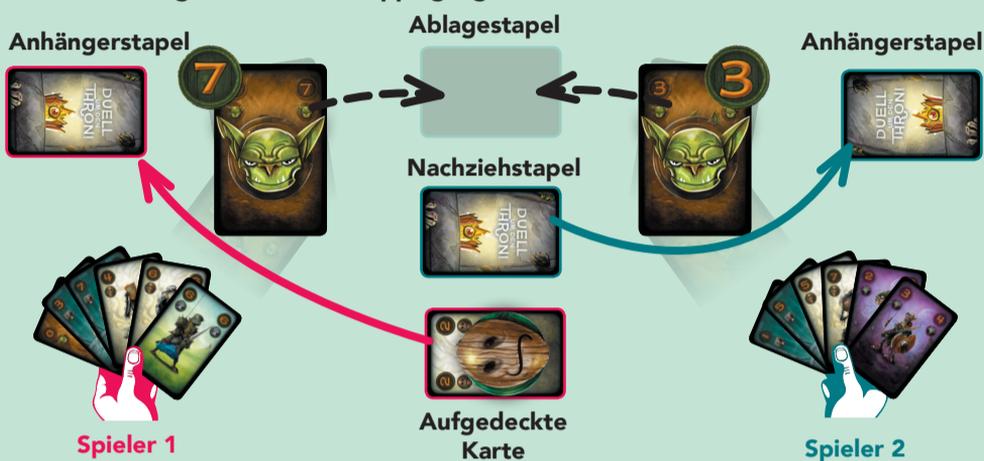
Dann spielt der Gegner eine einzelne Karte gemäß Bedienregel aus seiner Hand.

Bedienregel: Wenn er kann, muss der zweite Spieler bedienen, d.h. eine Karte der Fraktion ausspielen, die der erste Spieler ausgespielt hat (Ausnahme: Doppelgänger). Er darf also nur dann eine Karte einer anderen Fraktion spielen, wenn er keine Karte der vom ersten Spieler ausgespielten Fraktion auf der Hand hat.

3. Karten nehmen

» Der Spieler, der die Karte mit dem höheren Wert der vom Startspieler ausgespielten Fraktion gelegt hat (0 ist die niedrigste, 9 die höchste Karte), nimmt sich die aufgedeckte Karte aus der Mitte. Bei gleich hohen Karten gewinnt der Startspieler die Runde.

Hinweis: Hat der zweite Spieler eine Karte einer anderen Fraktion gespielt als der Startspieler, gewinnt der Startspieler automatisch die Runde, es sei denn, eine besondere Fähigkeit ist aktiv (Doppelgänger oder Ritter).



Spieler 1 gewinnt. Er nimmt die aufgedeckte Karte aus der Mitte. Spieler 2 nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Die ausgespielten Kobolde werden auf den Ablagestapel gelegt.

» Der Sieger der Runde legt die gewonnene Karte verdeckt auf einen Stapel mit Anhängern, den er in Phase 1 bildet. Der Unterlegene zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt auf seinen Anhängerstapel. Er darf sich die Karte anschauen.

Hinweis: Mit den Karten in euren Anhängerstapeln bestreitet ihr Phase 2.

» Legt alle verbliebenen, gespielten Karten auf einen Ablagestapel.

Wichtig: Die Karten auf euren Punktestapeln sollten jeweils offen sein, die Karten auf den Anhängerstapeln aber verdeckt. So verwechselt ihr die beiden Stapel nicht.

» Wurden während dieser Phase Untote gespielt, nimmt sie der Gewinner der Runde und legt sie offen auf seinen Punktestapel (s. Spielende und Wertung).

Wichtig: Ein Untoter, der aus der Tischmitte gewonnen wurde, wird trotzdem auf den Anhängerstapel des Rundengewinners gelegt.



Spieler 1 gewinnt. Der Zwerg kommt verdeckt auf seinen Anhängerstapel. Der Untote wird offen auf den Punktestapel gelegt. Spieler 2 nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Der Ritter kommt auf den Ablagestapel.

» Der Gewinner einer Runde ist Startspieler der nächsten Runde. Spielt so lange weiter, bis der Nachziehstapel leer ist und ihr keine Karten mehr auf der Hand habt.

PHASE 2 – Die Gunst der Fraktionen gewinnen

Beide Spieler nehmen die 13 Karten ihres Anhängerstapels aus Phase 1 auf die Hand. Jetzt spielt ihr nochmal 13 Runden. Es geht in Phase 2 aber nicht um Karten aus der Tischmitte, sondern ihr spielt in jeder Runde um die beiden ausgespielten Anhängerkarten. Startspieler ist jeweils der Gewinner der letzten Runde.

Jede Runde läuft wie folgt ab:

1. Karten spielen

» Der Startspieler spielt eine beliebige, einzelne Karte aus seiner Hand.

» Dann spielt der andere Spieler eine einzelne Karte aus seiner Hand.

Wichtig: Die Bedienregeln (s. Kasten oben) gelten auch in dieser Phase!

2. Karten einsammeln

» Ermittelt den Sieger (wie in Phase 1).

» Der Rundensieger legt beide gespielten Karten offen auf seinen Punktestapel – es sei denn, eine besondere Fähigkeit besagt etwas anderes (Zwerge) – dies sind nun seine Gefolgsleute für die jeweilige Fraktion bei der Wertung.

Spielende und Wertung

Habt ihr beide eure 13 Karten gespielt, zählt ihr, wie viele Karten von jeder Fraktion in euren Punktestapeln liegen. Wer die meisten Karten einer Fraktion hat, erringt die Gunst dieser Fraktion. Bei einem Unentschieden entscheidet die Karte mit dem höchsten Wert dieser Fraktion. So geht ihr Fraktion für Fraktion durch: Wer von euch die Unterstützung der meisten Fraktionen hat, gewinnt das Spiel!

Sonderfall: Habt ihr beide gleich viele Fraktionen gewonnen, siegt derjenige mit der höchsten Punktschme aller Karten der von ihm gewonnenen Fraktionen.