

## CLAIM 2

10+ 2 25+



## DUELL UM DEN THRON!

## Spielregeln



Der neue König ist gestorben – er war nur ein Jahr auf dem Thron! Kein langes Leben für einen König... Jetzt sind fünf neue Fraktionen in den Kampf um die Nachfolge eingetreten. Wirst du die Gnome unterstützen und versuchen, sie gegen die trampelnden Riesen zu verteidigen? Oder benutzt du die Weisheit der Seher? Wirst du die schüchternen Trolle überzeugen können, dass sie bei deiner Sache mitmachen? Oder verlässt du dich einfach auf die mächtige Kraft der Drachen? Überlege gut, auf wessen Seite du dich schlägst, um den Thron zu erringen!

## Inhalt

52 Karten in 5 Fraktionen, 2 Übersichtskarten, 1 Spielregel, 1 Ergänzungsregel



**13 Gnome**  
(3×1, 3×3, 3×5,  
3×7, 1×9)



**9 Riesen**  
(2×1, 2×3, 2×5,  
2×7, 1×9)



**10 Drachen**  
Zahlen von 0-9



**10 Trolle**  
Zahlen von 0-9



**10 Seher**  
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 von euch, danach jeweils der Gewinner der vorigen Runde (Ausnahme: Drachen). 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.



## Kurzübersicht der Fraktionen

Ausführliche Erklärung der Fraktionen siehe Ergänzungen und Varianten

**Gnome**

**Phase 2:** Legt der Rundengewinner offen vor sich ab

**Riesen**

**Phase 2:** Pro gewonnenem Riesen einen Gnom des Gegners (gleicher Wert) aus dem Spiel nehmen.

**Drachen**

Wer als Letztes in einer Runde einen Drachen spielt, ist Startspieler der nächsten Runde.

**Trolle**

**Phase 2:** Pro Runde kann nur 1 Troll zum Punktstapel gelegt werden. Übrige Trolle bleiben für die nächste Runde liegen.

**Seher**

**Phase 1:** Pro gewonnener Runde mit einem Seher darfst du dir die oberste Karte vom Nachziehstapel anschauen und entscheiden: diese Karte oder die aufgedeckte Karte nehmen.

**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:

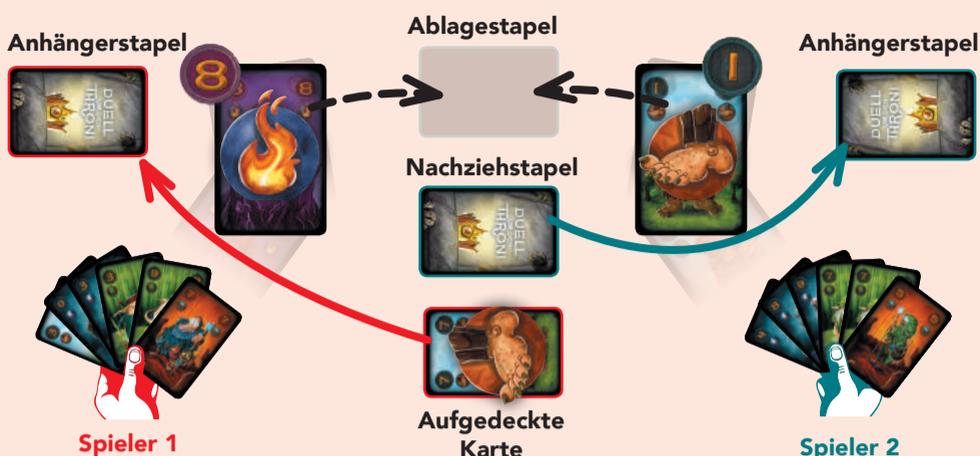
**Bedienregel:** Wenn er kann, muss der zweite Spieler bedienen, d. h. eine Karte der Fraktion ausspielen, die der erste Spieler ausgespielt hat. Er darf also nur dann eine Karte einer anderen Fraktion spielen, wenn er keine Karte der vom ersten Spieler ausgespielten Fraktion auf der Hand hat.

### 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.**

» Legt alle verbliebenen, gespielten Karten auf einen Ablagestapel.

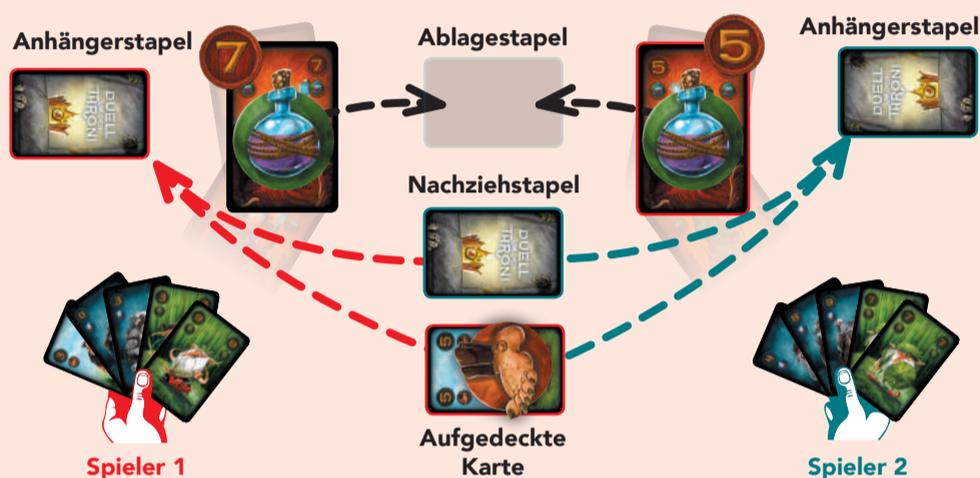


**Spieler 1 gewinnt. Er nimmt die Karte aus der Mitte. Spieler 2 nimmt eine Karte vom Nachziehstapel. Die ausgespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.**

» Der Sieger der Runde legt die gewonnene Karte verdeckt auf einen Stapel mit Anhängern, den er in Phase 1 bildet (Ausnahme: Seher). 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.



**Spieler 1 gewinnt und darf aussuchen (Seher), ob er die oberste Karte des Nachziehstapels auf seinen Anhängerstapel legt (nach Anschauen) oder den Riesen 5 aus der Mitte. Spieler 2 nimmt dann die andere Karte.**

» Der Gewinner einer Runde ist Startspieler der nächsten Runde (Ausnahme: Drache). 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 Anhänger-Karten. 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.

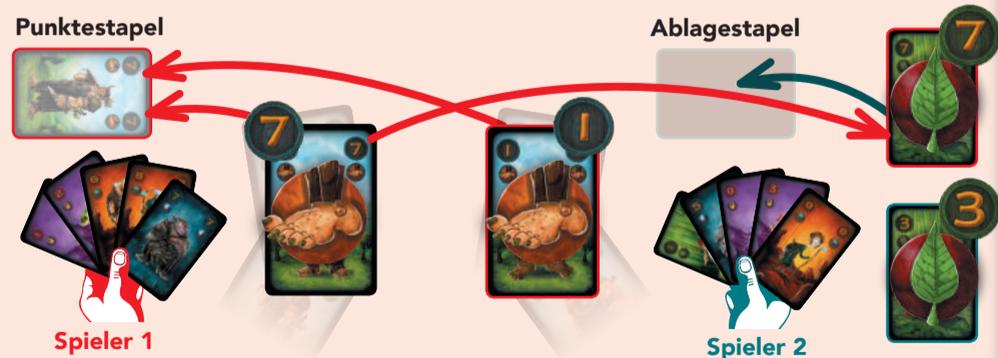
**Wichtig: Die Bedienregeln (s. Kasten oben) gelten auch in dieser Phase!**

### 2. Karten einsammeln

» Ermittelt den Sieger (wie in Phase 1).

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

» Wurde ein Riese gespielt, darf der Rundengewinner eine der Gnome-Karten mit gleichem Wert aus dem Spiel nehmen, die vor seinem Gegner liegen.



**Spieler 1 gewinnt beide Karten, legt sie auf seinen Punktstapel und darf zusätzlich den offenen 7er-Gnom von Spieler 2 aus dem Spiel nehmen. Der 3er-Gnom bleibt beim Spieler 2 liegen.**

## Spielende und Wertung

Habt ihr beide eure 13 Karten gespielt, zählt ihr, wie viele Karten von jeder Fraktion in euren Punktstapeln 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. Besteht auch dort ein Unentschieden, gewinnt derjenige mit der zweithöchsten Karte usw. 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 Punktsomme aller Karten der von ihm gewonnenen Fraktionen.

## CLAIM 2

Ergänzungen und Varianten



## Die Fähigkeiten der Fraktionen

**Gnome**

**Nur in Phase 2:** Gewinnst du eine Runde mit einem Gnom, legst du ihn offen vor dich hin. Am Ende des Spiels legst du alle Gnome, die noch vor dir liegen, auf deinen Punktstapel.

**Riesen**

**Nur in Phase 2:** Gewinnst du eine Runde mit Riesen, darfst du für jeden Riesen einen offen ausliegenden Gnom mit gleichem Wert beim Gegner aus dem Spiel nehmen. Diese Gnome zählen in der Endwertung nicht mit. Die Riesen werden wie gewohnt auf den Punktstapel gelegt.

**Beispiel:** Spieler A spielt einen Riesen „3“. Spieler B spielt einen Riesen „5“. Spieler B gewinnt die Runde und darf einen Gnom „3“ und einen Gnom „5“ von Spieler A aus dem Spiel nehmen. Spieler A hat zwei Gnome „3“ und einen Gnom „7“ vor sich liegen. Er legt einen Gnom „3“ aus dem Spiel.

Hat ein Spieler keinen Gnom mit dem gleichen Wert, wird der gewonnene Riese ohne weitere Aktion auf den Punktstapel des Rundengewinners gelegt.

**Drachen**

Der letzte Spieler, der in einer Runde einen Drachen spielt, ist Startspieler für die nächste Runde, unabhängig vom Wert des Drachens oder ob der Spieler die Fraktion bedient hat. Der Rundengewinner nimmt trotzdem wie gewohnt die Karte(n).

**Beispiel 1:** Spieler A spielt den Drachen „7“. Spieler B spielt den Drachen „3“. Spieler A gewinnt die Runde, aber Spieler B ist Startspieler in der nächsten Runde. **Beispiel 2:** Spieler A spielt einen Riesen „5“. Spieler B spielt den Drachen „4“. Spieler A gewinnt die Runde, aber Spieler B ist Startspieler in der nächsten Runde.

**Trolle**

**Nur in Phase 2:** Der Gewinner darf maximal 1 Troll pro Runde auf seinen Punktstapel legen. Werden zwei Trolle in einer Runde gespielt, nimmt der Gewinner der Runde nur den höherwertigen Troll und lässt den anderen für den Gewinner der nächsten Runde liegen. Werden mehrere Runden mit Trollen nacheinander gespielt, kann es mehrere Trolle für den Gewinner der nächsten Runde zur Auswahl geben. Aus diesen mehreren Trollen nimmt der Rundengewinner der nächsten Runde immer den Troll mit dem höchsten Wert, unabhängig davon, wann dieser beiseitegelegt wurde. Der Sieger der allerletzten Runde nimmt sich alle noch ausliegenden Trolle.

**Seher**

**Nur in Phase 1:** Gewinnst du eine Runde mit einem Seher, darfst du dir die oberste Karte des Nachziehstapels anschauen. Du darfst entscheiden, ob du diese Karte oder die aufgedeckte Karte auf deinen Anhängerstapel legst. Nimmst du die Karte vom Nachziehstapel, erhält dein Gegner die aufgedeckte Karte, ansonsten erhält er wie gewohnt die oberste Karte vom Nachziehstapel.



Kennst du bereits?

CLAIM  
mit 5 neuen Fraktionen!

CLAIM

&amp;

CLAIM 2

Spielregeln für 2 Spieler

**Du kannst CLAIM und CLAIM 2 miteinander kombinieren und neue Zusammenstellungen und Interaktionen der Fraktionen entdecken.**

Kombiniert beide Spiele und erschafft euer individuelles CLAIM-Kartendeck. Die Regeln bleiben unverändert, bis auf folgende Änderungen:

**Spielvorbereitung**

Ihr könnt euer individuelles Deck zusammenstellen, und zwar mit folgenden Bedingungen:

1. Wählt entweder Ritter & Kobolde (aus CLAIM) oder Gnome & Riesen (aus CLAIM 2). Legt die Karten der beiden nicht gewählten Fraktionen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.
2. Wählt drei weitere Fraktionen aus CLAIM und/oder CLAIM 2 aus. Legt alle Karten der nicht benutzten Fraktionen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.
3. Mischt alle ausgewählten Karten zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
4. Verteilt an beide Spieler jeweils 13 Karten.

# CLAIM & CLAIM 2

Spielregeln für 3 und 4 Spieler

Kombiniert beide Spiele und spielt CLAIM mit bis zu vier Spielern. Die Regeln bleiben unverändert, bis auf folgende Änderungen:

## Spielvorbereitung

Stellt euer Deck unter den folgenden Bedingungen zusammen:

1. Wählt entweder Ritter & Kobolde (aus CLAIM) oder Gnome & Riesen (aus CLAIM 2). Legt die Karten der beiden nicht gewählten Fraktionen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.
2. Wählt fünf weitere Fraktionen aus CLAIM und/oder CLAIM 2 aus. Legt alle Karten der nicht benutzten Fraktionen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.
3. Mischt alle ausgewählten Karten zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte.
4. Je nach Spielerzahl erhalten die Spieler:  
bei 3 Spielern je 12 Karten/ bei 4 Spielern je 9 Karten

## Spielübersicht

In einer Partie mit drei Spielern spielt jeder für sich. Bei vier Spielern spielt ihr jeweils mit einem anderen Spieler zusammen. Beide Spieler eines Teams sollten sich dabei gegenüber sitzen. Dadurch spielen die Teams abwechselnd Karten aus.

## Spielablauf

Es gelten die allgemeinen Regeln für 2 Spieler mit folgenden Änderungen:

### PHASE 1 – Anhänger rekrutieren

- Anstelle einer Karte werden immer zwei Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt, um die gespielt wird.
- Nachdem alle Spieler eine Karte gespielt haben, wählt der Rundengewinner eine Karte aus der Mitte, danach nimmt der Spieler mit der nächsthöheren Karte die zweite Karte aus der Mitte. Alle übrigen Spieler nehmen eine Karte vom Nachziehstapel – dabei zieht der Spieler mit der dritthöchsten Karte der Runde vor dem Spieler mit der viert-höchsten Karte.
- Haben mehrere Spieler nicht bedient, geht die Reihenfolge von der höchsten zur niedrigsten Karte, unabhängig von der Fraktion – Unentschieden werden auch hier zugunsten der zuerst gespielten Karte entschieden.

### PHASE 2 – Die Gunst der Fraktionen gewinnen

Alle Spieler nehmen die Karten ihres Anhängerstapels aus Phase 1 auf die Hand: Bei 3 Spielern 12 Karten, bei 4 Spielern 9 Karten

## Spielende und Wertung

Bei drei Spielern gewinnt, wer die Unterstützung der meisten Fraktionen hat. Bei vier Spielern zählen die Spieler beider Teams jeweils die Karten ihrer Punktstapel zusammen. Das Team mit der Gunst der meisten Fraktionen gewinnt.

## Die Fähigkeiten der Fraktionen

Das ändert sich, wenn ihr CLAIM & CLAIM 2 kombiniert, wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt!



### Ritter

Wird ein Kobold als erste Karte einer Runde gespielt und im weiteren Verlauf der Runde wird ein Ritter gespielt, gewinnt der Ritter die Runde. Werden mehrere Ritter nach einem Kobold gespielt, gewinnt der Ritter mit dem höchsten Wert. **Wichtig: Wird eine Runde nicht mit einem Kobold eröffnet, haben die Ritter in dieser Runde keine Sonderfunktion.**



### Doppelgänger

Wurde kein Doppelgänger als erste Karte der Runde gespielt, gelten danach gespielte Doppelgänger als von der gleichen Fraktion wie die erste Karte der Runde. **Wichtig: Ein Doppelgänger übernimmt nie die Sonderfunktion einer anderen Karte.**



### Seher

**Nur in Phase 1:** Gewinnt ein Spieler, der einen Seher gespielt hat, die Runde, darf er sich die oberste Karte des Nachziehstapels anschauen. Er darf entscheiden, ob er diese Karte oder eine der beiden aufgedeckten Karten nimmt. Nimmt er die Karte vom Nachziehstapel, wählt der zweitplatzierte Spieler der Runde eine der beiden aufgedeckten Karten aus. Der Drittplatzierte nimmt die andere aufgedeckte Karte und der letzte Spieler eine Karte vom Nachziehstapel.



### Zwerge

**Nur in Phase 2:** Der Spieler mit der niedrigsten gespielten Karte nimmt – unabhängig von den gespielten Fraktionen – alle Zwerge dieser Runde. Bei einem Unentschieden nimmt der Spieler unter den Beteiligten die Zwerge, der als Letztes eine Karte gelegt hat.



### Riesen

**Nur in Phase 2:** Gewinnt ein Spieler eine Runde, in der ein oder mehrere Riesen gespielt wurden, darf der Spieler für jeden Riesen dieser Runde einen Gnom bei seinen Gegnern aus dem Spiel nehmen.

**Wichtig: Bei vier Spielern eliminieren Riesen niemals einen Gnom des Rundengewinners oder einen Gnom seines Partners.**

**Hinweis:** Es ist möglich, dass mehrere Gnome eines Spielers aus dem Spiel genommen werden, wenn nämlich mehrere Riesen mit gleichen Werten, wie die ausliegenden Gnome in einer Runde gespielt werden.

