

CLAIM 2

Claim 2 se joue exactement comme Claim . Les règles de base pour jouer à 2 ne sont donc pas reproduites.

Vous trouverez ici les pouvoirs spéciaux des nouvelles factions ainsi que les règles pour jouer avec Claim et Claim 2 pour 3 ou 4 joueurs.

Vous trouverez 2 aides de jeu.

Pouvoirs spéciaux des factions de Claim 2



Gnomes

Si vous gagnez un gnome dans une pli en phase 2 , vous le placez devant vous , face visible , au lieu de la placer dans votre pile de score. A la fin du jeu , tous les gnomes restant devant vous seront placés dans votre pile de score.



Géants

Si vous gagnez un pli dans la phase 2, chaque géant gagné peut détruire un gnome de l'adversaire de même valeur. Défaussez cette carte gnome qui ne sera pas comptabilisée à la fin du jeu.

Exemple 1: Joueur A joue Géant3 .Joueur B joue Géant5 . Joueur B gagne le pli et peut détruire un Gnome3 ou un Gnome5 du joueur A .Joueur A a deux gnomes 3 et un gnome 7 devant lui. Il détruit un gnome3 .

Exemple 2: joueur A a Géant 1.Joueur B ne peut fournir cette faction et joue Troll 4 . Joueur A gagne le pli et peut détruire Gnome 1 du joueur B .

Exemple 3: Joueur A joue un Dragon 4 .Joueur B ne peut fournir cette faction et joue Géant 3. Joueur A gagne le pli et peut détruire un gnome 3 du joueur B.

Note : Si un joueur n'a pas de gnome de même valeur , le géant est placé dans la pile de score sans effet. Ce Géant ne détruit aucun Gnome dans cette partie.



Dragons

Le dernier joueur qui joue un dragon dans un pli sera le premier à jouer le pli suivant , quelque soit le score.

Exemple 1:Joueur A joue Dragon 7. Joueur B joue Dragon 3. Joueur A gagne le pli , mais Joueur B prendra la main pour le pli suivant.

Exemple 2:Joueur A joue Géant 5. Joueur B joue Dragon 4. Joueur A gagne le pli , mais joueur B commencera le premier au prochain pli.



Trolls

Dans la phase 2 , les joueurs ne peuvent ranger qu'un seul Troll dans leur pile de score.Si

deux Trolls sont joués ,le gagnant prend le Troll qui a la valeur la plus élevée et laisse l'autre de côté . Ce dernier sera gagné par le gagnant du pli suivant.Si plusieurs plis de trolls sont joués , il est possible que de multiples trolls soient sur le côté , attendant d'être pris. Le gagnant prend toujours la valeur la plus élevée , même si celle -ci n'a pas été jouée dans le pli. Le gagnant du dernier pli remporte tous les trolls qui restent.



Voyants

Si vous gagnez un pli dans la phase 1 en jouant un Voyant , vous pouvez regarder la carte du dessus de la pioche et décider de la prendre . L'adversaire prend l'autre .Sinon , jouez comme d'habitude.

Mélanger Claim et Claim 2

Si vous possédez Claim et Claim2 , vous pouvez mélanger les deux pour explorer les combinaisons des factions et les nouvelles interactions entre ces factions.

Variante pour 2 joueurs

Mélanger les deux jeux afin de constituer une nouvelle pioche.

Les règles sont identiques.

Préparation :

1. Choisissez les“ Chevaliers & Gobelins” (Claim) ou les “Gnomes & Géants” (Claim2).

Placez l'autre paire dans la boîte , elle ne sera pas utilisée dans cette partie.

2. Choisissez 3 factions de Claim et/ou Claim2.

Rangez toutes les autres cartes dans la boîte .Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.

3. Mélangez toutes les cartes choisies et procédez comme d'habitude .

4. Distribuez 13 cartes à chacun....

Variante pour 3 et 4 joueurs

Mélangez les deux jeux pour jouer jusqu'à 4 joueurs.
Les règles restent identiques .

Préparation :

1. Choisissez les "Chevaliers & Gobelins" (Claim) ou les "Gnomes & Géants" (Claim2).
Placez l'autre paire dans la boîte , elle ne sera pas utilisée dans cette partie.
2. Choisissez 5 factions de Claim et/ou Claim2.
Rangez toutes les autres cartes dans la boîte .Elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
3. Mélangez toutes les cartes choisies et procédez comme d'habitude .
4. Pour un jeu à 3 joueurs , distribuez 12 cartes à chacun.
Pour un jeu à 4 joueurs , distribuez 9 cartes à chacun.

PRINCIPE DU JEU

Dans un jeu à trois joueurs , c'est chacun pour soit.

Dans un jeu à quatre joueurs , vous jouez en équipe de deux. Les joueurs diagonalement opposés sont ensemble. Les joueurs jouent alternativement .

Phase un

A chaque pli , révéléz les deux premières cartes de la pioche et placez- les face visible au milieu de la table.

Le joueur le plus jeune commence . Le gagnant de chaque pli commence , puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. La première carte jouée détermine la faction demandée. Les joueurs doivent jouer cette faction quand ils le peuvent. Après que tous les joueurs aient joué leur carte , le gagnant de ce pli choisit en premier une des cartes visibles du milieu de la table. Puis le joueur suivant choisit l'autre carte visible . Les joueurs restant prennent la carte du dessus de la pioche (le 3ème joueur tire avant le 4ème). Toutes les cartes prises sont ajoutées à sa pile de Partisans .

Pour décider l'ordre des joueurs à prendre ces cartes, les joueurs qui ont joué la faction demandée commencent par celui qui a la plus grande valeur. En cas d'égalité , c'est le joueur qui a joué sa carte en premier qui gagne. Les autres joueurs qui n'ont pas joué la faction demandée sont rangés dans l'ordre des valeurs.On commence par le plus fort.On ne tient pas compte des factions.En cas d'égalité , le premier à avoir posé la carte passe avant.

Le gagnant du pli est le leader du pli suivant . Continuez ainsi jusqu'à ce que la pioche soit vide et que les joueurs n'aient plus de carte en main.

Phase deux

Chaque joueur prend les cartes de sa pile de Partisans en main.

Pendant cette phase , le gagnant d'un pli gagne toutes les cartes jouées , à moins qu'elles ne soient prises par les pouvoirs spéciaux des factions .

Fin de la partie

A trois joueurs , celui qui a le plus de factions gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes dans la faction remporte la victoire . Si il y a encore égalité , additionnez les valeurs et celui qui en a le plus gagne.

A quatre joueurs , les joueurs de chaque équipe rassemblent leurs cartes .L'équipe qui a le plus de factions gagne.

Pouvoir spécial des factions

Il y a quelques changements .

Chevaliers

Si les Gobelins sont les leaders et qu'un Chevalier soit joué , le Chevalier gagne le pli. Si plusieurs Chevaliers sont joués , c'est le plus fort qui remporte.

Important: Si les Gobelins ne sont pas les leaders , le pouvoir du Chevalier est sans effet.

Doppelgänger

Si Doppelgängers ne sont pas leaders ,ils sont considérés comme étant de la faction leader.

Important: Doppelgänger ne prend aucun pouvoir des factions jouées .

Voyant

En phase 1 , le joueur qui joue un Voyant peut prendre la première carte de la pioche après l'avoir vue. Le deuxième joueur prendra alors une carte face visible , le troisième prendra l'autre carte face visible et le quatrième piochera.

Nain

En phase 2 , le joueur qui joue la carte de la plus petite valeur (sans tenir compte des factions) ramasse tous les Nains joués dans ce pli. Si égalité , le joueur qui a joué sa carte en dernier gagne le pli .

Géants

En phase 2 , si un joueur gagne le pli avec un ou plusieurs Géants , tous les Géants détruisent un Gnome de la même valeur dans chaque camp adverse.

Important: Dans un jeu à quatre , Géant ne détruit jamais un Gnome de son jeu ou du jeu de l'équipier.

Note: Plusieurs Gnomes d'un même joueur peuvent être détruits.

