

# WALKA O TRON CLAIM 2

Nowy król utrzymał się raptem jeden rok na tronie i zmarł! Jego rządy trwały niezbyt długo. Teraz pięć nowych Ludów dołączyło do zmagania o władzę i tron. Czy sprzymierzysz się z Gnomami, zakładając, że obronisz je przed Gigantami? Skorzystasz z mądrości Mędrców? Skusisz nieśmiało Trole, aby się do ciebie przyłączyły? Czy też zawierzysz potężne Smoków? Wybierz swoich sprzymierzeńców i zdobądź tron!

## KOMPONENTY

52 karty - dla 5 Ludów:

13 Gnomów	(3x 1, 3x 3, 3x 5, 3x 7, 1x 9)
9 Gigantów	(2x 1, 2x 3, 2x 5, 2x 7, 1x 9)
10 Smoków	wartości 0-9
10 Troli	wartości 0-9
10 Mędrców	wartości 0-9

2 karty pomocy



## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj wszystkie karty i umieść zakryty stos na środku stołu. Rozdaj każdemu z graczy po 13 kart. Następnie każdy gracz bierze swoje karty do ręki, nie pokazując ich przeciwnikowi.

## ROZGRYWKA

Gra podzielona jest na dwie Fazy. W pierwszej gracie będą rekrutować popleczników z ludów zamieszkujących królestwo. W Drugiej Fазie użyją ich do walki o głosy poparcia każdego z 5 ludów zamieszkujących królestwo. Gracz, który zdobędzie przynajmniej 3 głosy poparcia, zostanie nowym królem i zwycięzca gry.

### FAZA PIERWSZA: REKRUTACJA POPLECNIKÓW

Faza ta składa się z 13 tur, podczas których gracze zagrywają karty trzymane w ręku. Pierwszą turę rozpoczyna najmłodszy gracz. Każdą kolejną turę rozpoczyna ten gracz, który wygrał poprzednią, czyli zrekrutował poplecznika (za wyjątkiem Smoków). Gracz ten nazywany będzie Wodzem. Każda tura rozgrywana jest w trzech krokach:

#### Krok 1. Odkryj jedną kartę

Odwróć wierzchnią kartę z talii na środku stołu i umieść ją pomiędzy graczami. Gracze będą rekrutować tego poplecznika.

#### Krok 2. Zagraj karty

1. Wódz zagrywa jedną, dowolną kartę z ręki (zagrywana karta nie musi być tego samego Ludu co rekrutowany poplecznik).
2. Następnie drugi gracz zagrywa jedną kartę z ręki.

**Ważne:** Jeśli to możliwe, z tego samego Ludu co karta zagrana przez Wodza.

Oznacza to, że jeśli gracz posiada kartę tego samego Ludu na ręce, to **MUSI** ją zagrać. Gracz może zagrać kartę innego Ludu, **TYLKO** jeśli nie posiada na ręku karty odpowiadającej zagranej przez Wodza karcie.

#### Krok 3. Zbierz karty

1. Gracz, który zagrał najwyższą kartę Ludu (0 najniższa, 9 najwyższa), odpowiadającą karcie Wodza, wygrywa odkrytą kartę ze środka stołu. W przypadku remisu, poplecznika rekrutuje Wódz.

**Ważne:** Jeśli drugi gracz zagrał kartę inną niż Lud Wodza, automatycznie przegrywa turę.

2. Zwycięzca kładzie zrekrutowaną kartę zakrytą na swoim stosie Popleczników (za wyjątkiem Mędrców). Przegraný bierze zakrytą kartę z wierzchu talii i (może ją podejrzeć, ale nie pokazuje jej drugiemu graczowi) umieszcza ją zakrytą na swoim stosie Popleczników.

**Ważne:** Karty z twojego stosu Popleczników będą tworzyły twoją rękę w Fазie Drugiej.

3. Odrzuć wszystkie (pozostałe) karty na stos kart odrzuconych.

**Ważne:** Upewnij się, że twój stos Popleczników jest zakryty, a stos Punktów odkryty - w ten sposób się nie pomylisz i zawsze je rozróżnisz.

Faza Pierwsza kończy się, gdy gracze nie będą mieli już kart w ręce (po 13 turach). Gracze przechodzą do Fazy Drugiej.

### FAZA DRUGA: WALKA O GŁOSY LUDÓW

Obaj gracze biorą do ręki 13 kart Popleczników zrekrutowanych w Pierwszej Fазie rozgrywki. Teraz gracze zagrywają kolejne 13 tur. Jednak zamiast walki o konkretną, jedną, widoczną kartę, gracze będą walczyli o obie zagrane w każdej turze karty. Każda tura składa się z dwóch kroków:

#### Krok 1. Zagraj karty

1. Wódz zagrywa jedną, dowolną kartę z ręki.
2. Następnie drugi gracz zagrywa jedną kartę z ręki.

**Ważne:** Jeśli to możliwe, musi to być karta odpowiadająca Ludowi zaganemu przez Wodza.

#### Krok 2. Zbierz karty

1. Określ zwycięzcę tak samo jak w Fазie Pierwszej.
2. Zwycięzca tury umieszcza obie zagrane karty (swoją i przeciwnika) odkryte na swoim stosie Punktów chyba, że działa zdolność Troli lub Gnomów.

Po 13 turach gra się kończy i gracze przechodzą do podliczania zdobytych głosów.

## KONIEC GRY I PUNKJACJA

Gracze liczą, ile posiadają kart każdego z Ludów w swoim stosie Punktów. Gracz posiadający więcej kart danego Ludu, wygrywa jego głos. W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający najwartościowszą kartę danego Ludu. Jeśli nadal jest remis, decyduje druga najwartościowsza karta danego Ludu. Gracz posiadający co najmniej trzy głosy różnych Ludów zwycięża rozgrywkę i zostaje królem!

## SPECJALNE MOCE LUDÓW

Każdy z Ludów posiada specjalną moc, mającą wpływ na rozgrywkę:



### GNOMY

Jeśli wygrasz Gnoma w **Fазie Drugiej**, musisz go umieścić odkrytego przed sobą (zamiast zakrytego na stosie punktów). Na końcu gry wszystkie Gnomy nadal leżące przed tobą umieszczasz na swoim stosie punktów.



### GIGANTCI

Zwycięzca tury, może za każdego Giganta w niej zaganego, odrzucić na stos kart odrzuconych Gnoma leżącego przed przeciwnikiem. Odrzucony Gnom musi mieć taką samą wartość, jak zagrany Gigant.

**Przykład 1:** Gracz A zagrywa Giganta o wartości 3, a gracz B o wartości 5. Gracz B wygrywa turę i może odrzucić Gnomy gracza A o wartości 3 i 5. Przed graczem A leżą dwa Gnomy o wartości 3 i jeden o wartości 7. Gracz B odrzuca zatem Gnoma o wartości 3.

**Przykład 2:** Gracz A zagrywa Giganta o wartości 1. Gracz B nie może podążyć za Ludem i zagrywa Trola o wartości 4. Gracz A wygrywa turę i może rozgnieść Gnoma o wartości 1 Gracza B.

**Przykład 3:** Gracz A zagrywa Smoka o wartości 4. Gracz B nie może podążyć za Ludem i zagrywa Giganta o wartości 3. Gracz A wygrywa turę i może rozgnieść Gnoma o wartości 3 gracza B.

**Ważne:** Jeśli gracz nie posiada Gnoma o tej samej wartości co Gigant, wygrany Gigant jest umieszczany na stosie punktacji bez żadnych dodatkowych efektów.



### SMOKI

Gracz, który jako ostatni zagra Smoka w turze, będzie Wodzem w kolejnej. Niezależnie od wartości zaganego Smoka, ani czy gracz podążył za Ludem. Zwycięzca tury bierze kartę/karty normalnie.

**Przykład 1:** Gracz A zagrywa Smoka o wartości 7. Gracz B zagrywa Smoka o wartości 3. Gracz A wygrywa turę, ale to gracz B będzie Wodzem w kolejnej.

**Przykład 2:** Gracz A zagrywa Giganta o wartości 5. Gracz B nie może podążyć za Ludem i zagrywa Smoka o wartości 4. Gracz A wygrywa turę, ale to gracz B będzie Wodzem w kolejnej.



### TROLE

W **Fазie Drugiej** gracz może wziąć na swój stos Punktacji tylko jedną kartę Trola. Jeśli zostały zagrane dwa Trole, zwycięzca tury bierze kartę o najwyższej wartości, a drugiego Trola odkłada na bok - do wzięcia przez zwycięzcę kolejnej tury. Jeśli kilka tur z rzędu były zagrywane Trole może ich leżeć kilka z boku. Zwycięzca tury zawsze bierze tylko jednego Trola o najwyższej wartości, nawet jeśli Trol ten nie był teraz zagrany, a leży z boku. W ostatniej turze rozgrywki wygrywający gracz bierze wszystkie karty Troli leżące na stole.



### MĘDRCY

Jeśli wygrasz turę w **Fазie Pierwszej** zagrywając Mędrca, możesz podejrzeć wierzchnią kartę talii i zdecydować czy weźmiesz tę kartę, czy odkrytą kartę poplecznika. Jeśli weźmiesz kartę z talii, twój przeciwnik bierze kartę odkrytą. W przeciwnym wypadku bierze kartę z talii jak zawsze.

# ŁĄCZENIE CLAIM 1 ORAZ CLAIM 2

Jeśli posiadasz gry CLAIM 1 oraz CLAIM 2 możesz je połączyć, aby poznać nowe kombinacje Ludów i nowe sposoby interakcji między nimi.

## WARIANT DLA 2 GRACZY

Połącz obie gry, aby stworzyć własną talię CLAIM.  
Zasady pozostają bez zmian z kilkoma wyjątkami:

### PRZYGOTOWANIE GRY

Możesz stworzyć własną talię postępując następująco:

1. Weź wszystkie karty Rycerzy i Goblinów z CLAIM 1 lub Gnomów i Gigantów z CLAIM 2. Nieużywaną parę Ludów odłóż do pudełka. Nie będziesz ich używał w tej rozgrywce.
2. Dobierz dodatkowe 3 Ludy z CLAIM 1 i z CLAIM 2. Niewybrane karty Ludów schowaj do pudełka. Nie będziesz ich używał w tej grze.
3. Potasuj wszystkie wybrane karty Ludów i umieść tak stworzoną talię zakrytą na środku obszaru gry.
4. Rozdaj każdemu z graczy po 13 kart.

## WARIANT DLA 3-4 GRACZY

Połącz talie CLAIM 1 i CLAIM 2, aby móc zagrać nawet w 4 osoby.  
Zasady pozostają bez zmian z kilkoma wyjątkami:

### PRZYGOTOWANIE GRY

Możesz stworzyć własną talię postępując następująco:

1. Weź wszystkie karty Rycerzy i Goblinów z CLAIM 1 ALBO Gnomów i Gigantów z CLAIM 2. Nieużywaną parę Ludów odłóż do pudełka. Nie będziesz ich używał w tej rozgrywce.
2. Dobierz dodatkowych 5 Ludów z CLAIM 1 i z CLAIM 2. Niewybrane karty Ludów schowaj do pudełka. Nie będziesz ich używał w tej grze.
3. Potasuj wszystkie wybrane karty Ludów i umieść tak stworzoną talię zakrytą na środku obszaru gry.
4. Rozdaj każdemu z graczy po 12 kart w grze na 3 osoby albo po 9 kart w grze na 4 osoby.

## ROZGRYWKA

W grze na 3 osoby gracze grają osobno.

W rozgrywce czteroosobowej gracie w drużynach dwuosobowych. Twoim partnerem jest gracz siedzący naprzeciwko ciebie. W ten sposób karty będą zagrywane naprzemiennie przez członków każdej z drużyn.

## FAZA PIERWSZA

W każdej z tur odsłaniane są dwie wierzchnie karty z talii. Umieśćcie je na środku stołu. Najmłodszy gracz zaczyna grę.

Rozpoczynając od Wodza każdy z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zagrywa jedną kartę. Pierwsza zagrana karta w turze określa wiodącego Lud. Gracze muszą podążać za tym Ludem, jeśli tylko mogą.

Turę wygrywa gracz, który zagrał najwyższą kartę wiodącego Ludu. Pierwszeństwo mają zagrane karty pasujące do wiodącego Ludu, w kolejności ich wartości. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako pierwszy zagrał swoją kartę. Jeśli wielu graczy zagrało kartę niepasującą do wiodącego Ludu decyduje wartość zagranych kart (od najwyższej w dół), niezależnie od Ludu. Remisy rozstrzyga kolejność zagranych kart.

Gracz wygrywający turę jako pierwszy, wybiera jedną z odkrytych kart na środku stołu. Drugą kartę bierze drugi gracz. Pozostali gracze biorą wierzchnią, zakrytą kartę z talii (trzeci gracz weźmie kartę przed czwartym graczem). Wszystkie wzięte karty są dołączane do talii Popleczników każdego z graczy.

Gdy gracze już wzięli swoje karty, zwycięzca tury będzie Wodzem w kolejnej. Gracze kontynuują Fazę Pierwszą, aż talia się wyczerpie i gracze nie będą mieli kart w rękę.

## FAZA DRUGA

Wszyscy gracze biorą do ręki wszystkich swoich Popleczników.

W fazie tej zwycięzca tury zabiera wszystkie zagrane karty chyba, że zadziałały specjalne moce Ludów.

## KONIEC GRY I PUNKTACJA

W rozgrywce na 3 osoby gracz, który zdobył najwięcej głosów różnych Ludów zwycięzca. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający najwięcej kart Ludów na niego głosujących. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze sumują wartość kart Ludów na nich głosujących i zwycięzca osoba z najwyższą łączną wartością.

W grze na 4 osoby gracze z jednej drużyny łączą swoje karty. Drużyna, która zdobyła najwięcej głosów zwycięzca.

## SPECJALNE MOCE LUDÓW

Specjalne moce niektórych Ludów działają nieco inaczej w grze na 3 i 4 graczy:



### RYCERZE

Jeśli Gobliny są Ludem wiodącym i w tej turze zostanie później zagrany Rycerz, Rycerz wygrywa turę. Jeśli w tej turze zagrano wielu Rycerzy, ten o najwyższej wartości wygrywa.

**Ważne:** Jeśli Gobliny nie są Ludem wiodącym, moc Rycerzy nie działa.



### ZMIENNOKSZTAŁNI

Jeśli Zmiennokształtni nie są ludem wiodącym, są uznawani za kartę pasującą do Ludu wiodącego.

**Ważne:** Zmiennokształtny nie posiada mocy specjalnych Ludu wiodącego, ani żadnego innego.



### MĘDRCY

Jeśli turę podczas Fazy Pierwszej wygra gracz, zagrywając Mędrcza, może on podejrzeć wierzchnią kartę z talii. Gracz ten może wziąć tę kartę albo jedną z kart odkrytych. Jeśli weźmie kartę z talii, drugi gracz bierze kartę odkrytą i trzeci gracz bierze drugą odkrytą kartę. Czwarty gracz bierze wierzchnią kartę z talii.



### KRĄSNOLUDY

W Fazy Drugiej gracz, który zagrał kartę o najniższej wartości (niezależnie od Ludu), zabiera wszystkie Krasnoludy zagrane w tej turze. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako ostatni zagrał swoją kartę.



### GIGANTY

Jeśli gracz wygrywa turę zawierającą jednego lub więcej Gigantów w Fazy Drugiej, każdy z Gigantów zagranych w tej turze odrzuca jednego Gnoma o tej samej wartości u każdego z przeciwników zwycięcy.

**Ważne:** Giganci nigdy nie odrzucają Gnomów zwycięcy tury, ani jego partnera z drużyny przy rozgrywce czteroosobowej.

**Ważne:** Możliwe jest, że wiele Gnomów tego samego gracza zostanie odrzuconych, bo może zostać zagranych wielu Gigantów o tej samej wartości.

Autor Gry: Scott Almes  
Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski  
Projekt: Martijn Haddering, Jeroen Hollander

Edycja Polska: Czacha Games  
Tłumaczenie: Paweł Bedź  
Korekta: Michał Solan, "Winiarz"



© 2019 Czacha Games  
www.czachagames.pl



© 2018 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com