

# CLAIM 2

O novo Rei morreu e ele só tinha um ano no trono! Uma vida curta para um Rei. Agora, cinco novas facções juntaram-se à disputa de poder para herdar o trono. Você tentará favorecer os Gnomos, assumindo que pode protegê-los dos Gigantes pisoteantes? Utilizará a sabedoria dos Profetas? Conseguirá atrair os tímidos Trolls para sua causa? Ou você confiará na força dos Dragões? Escolha sua preferência com cuidado e reivindique o trono!

## COMPONENTES

52 cartas em 5 facções:

13 Gnomos	(3x 1, 3x 3, 3x 5, 3x 7, 1x 9)
9 Gigantes	(2x 1, 2x 3, 2x 5, 2x 7, 1x 9)
10 Dragões	numerados de 0 a 9
10 Trolls	numerados de 0 a 9
10 Profetas	numerados de 0 a 9

2 Cartas de Ajuda



## PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as cartas e coloque-as viradas para baixo numa pilha no centro da mesa.

Distribua 13 cartas para cada jogador. Estas cartas formam a mão de cada jogador e não devem ser mostradas ao oponente.

## VISÃO GERAL DO JOGO

Uma partida é jogada em duas fases distintas. Na Fase Um, cada jogador recebe uma mão de cartas que usará para recrutar Seguidores. Na Fase Dois, eles usarão os Seguidores recrutados na Fase Um para competir e conquistar as cinco facções do reino. Ao final da partida, o jogador que tiver a maioria de Seguidores de uma facção conquista o voto daquela facção. O jogador que conquistar o voto de, pelo menos, três facções vence o jogo!

## FASE UM: RECRUTAR SEGUIDORES

Esta fase consiste em treze rodadas, uma para cada carta na mão dos jogadores. O Líder em cada rodada é o jogador que venceu a rodada anterior (exceção: Dragões). O primeiro Líder da partida é o jogador mais jovem.

Cada rodada é realizada com os seguintes passos:

### Revele Uma Carta

Revele a carta do topo do baralho de compras no centro da mesa e posicione-a entre os jogadores. Os jogadores competirão para ganhar esta carta.

### Jogue Cartas

1. O Líder joga uma carta de sua mão.

**Nota:** ele pode escolher uma carta de qualquer facção, não é necessário ser da mesma facção da carta pela qual os jogadores estão competindo.

2. Então o outro jogador joga uma carta de sua mão.

**Importante:** se possível, este jogador deve seguir a facção do Líder. Isto significa que, se ele tiver em sua mão alguma carta da mesma facção jogada pelo Líder, então ele deve jogar aquela carta. Em outras palavras, um jogador só pode jogar uma carta de uma facção diferente se nenhuma carta em sua mão corresponder à facção da carta jogada pelo Líder.

### Ganhe Cartas

1. O jogador que tiver jogado a carta de maior valor (0 é a menor, 9 é a maior) da mesma facção jogada pelo Líder ganha a carta em disputa. Em caso de empate, o Líder vence a rodada.

**Nota:** Se o segundo jogador tiver jogado uma carta de uma facção diferente da jogada pelo Líder, o Líder vence a rodada.

2. O vencedor coloca a carta que acabou de ganhar virada para baixo em seu baralho de Seguidores (exceção: Profeta). O perdedor pega uma carta do topo do baralho de compras e coloca-a virada para baixo em seu baralho de Seguidores. Este jogador pode olhar a carta, mas não pode mostrá-la ao outro jogador.

**Nota:** As cartas em seu baralho de Seguidores formarão sua mão na Fase Dois.

3. Descarte todas as cartas restantes jogadas nesta rodada.

**Importante:** Certifique-se de manter sua pilha de Pontuação virada para cima e seu baralho de Seguidores virado para baixo para mantê-los separados.

Continue até o baralho esgotar-se e os jogadores estarem sem cartas na mão. Agora o jogo segue para a Fase Dois.

## FASE DOIS: REUNIR APOIADORES

Ambos os jogadores pegam as 13 cartas de Seguidores que ganharam durante a Fase Um para formar sua mão. Agora os jogadores jogarão outras 13 rodadas. Contudo, em vez de competir por cartas específicas no centro da mesa, desta vez os jogadores competirão pelas cartas jogadas por eles em cada rodada. Cada rodada é realizada conforme os dois passos a seguir:

### Jogue Cartas

1. O líder joga uma carta de sua mão.

2. Então o outro jogador joga uma carta de sua mão.

**Importante:** As mesmas regras de seguir a facção do Líder valem aqui!

### Ganhe Cartas

1. Determine o vencedor como na Fase Um.

2. O vencedor da rodada coloca ambas as cartas jogadas pelos jogadores viradas para cima em sua pilha de Pontuação, a menos que um poder de facção (Trolls, Gnomos) seja aplicável.

3. Se algum dos jogadores tiver jogado uma carta de Gigante, o jogador que venceu a rodada pode remover uma carta de Gnomo ganha pelo adversário em uma rodada anterior para cada Gigante de mesmo valor jogado nesta rodada.

Após ambos os jogadores terem jogado todas as cartas da mão, as facções são pontuadas.

## FINAL DO JOGO & PONTUAÇÃO

Os jogadores contam quantas cartas de cada facção eles têm em sua pilha de Pontuação. Quem tiver mais cartas de uma facção conquista o voto daquela facção. Se houver empate, quem tiver a carta de valor mais alto daquela facção conquista o voto. Se ainda houver empate, veja quem tem a segunda carta mais alta daquela facção e assim por diante.

O jogador que tiver o voto da maioria das facções, vence o jogo. Em caso de empate na quantidade de facções, o jogador com mais cartas de facções que votaram para ele vence o jogo.

## PODERES ESPECIAIS DAS FACÇÕES

Cada facção tem um poder especial que afeta o jogo. Eles são os seguintes:



### GNOMOS

Sempre que ganhar um Gnomo na Fase Dois, você deve posicioná-lo virado para cima à sua frente em vez de colocá-lo na pilha de Pontuação. Ao final da partida, os Gnomos que ainda estiverem posicionados à sua frente são colocados na sua pilha de Pontuação.



### GIGANTES

Se você vencer uma rodada na Fase Dois, cada Gigante ganho nesta rodada pode esmagar um Gnomo de mesmo valor do adversário. Remova o Gnomo esmagado. Ele não será pontuado ao final do jogo.

**Exemplo 1:** Jogador A joga um Gigante 3. Jogador B joga um Gigante 5. Jogador B vence a rodada e pode esmagar um Gnomo 3 e um Gnomo 5 do Jogador A. Jogador A tem duas cartas Gnomo 3 e uma carta Gnomo 7 à sua frente. Ele remove um Gnomo 3.

**Exemplo 2:** Jogador A joga um Gigante 1. Jogador B não consegue repetir a facção e joga um Troll 4. Jogador A vence a rodada e pode esmagar um Gnomo 1 do Jogador B.

**Exemplo 3:** Jogador A joga um Dragão 4. Jogador B não consegue repetir a facção e joga um Gigante 3. Jogador A vence a rodada e pode esmagar um Gnomo 3 do Jogador B.

**Nota:** Se o perdedor da rodada não tiver um Gnomo de mesmo valor, o Gigante ganho é colocado na pilha de Pontuação do vencedor sem outras consequências. Este Gigante não esmagará nenhum Gnomo nesta partida.



### DRAGÕES

O último jogador a jogar um dragão em uma rodada será o líder na próxima rodada, não importando seu valor ou se o jogador repetiu ou não a facção do líder. O vencedor ganha a(s) carta(s) normalmente.

**Exemplo 1:** Jogador A joga um Dragão 7. Jogador B joga um Dragão 3. Jogador A vence a rodada, mas o Jogador B será líder na próxima rodada.

**Exemplo 2:** Jogador A joga um Gigante 5. Jogador B joga um Dragão 4. Jogador A vence a rodada, mas o Jogador B será líder na próxima rodada.



## TROLLS

Na Fase Dois, os jogadores só podem ganhar 1 Troll por vez. Se dois Trolls forem jogados, o vencedor da rodada só ganha o Troll de maior valor e deixa o outro aguardando o vencedor da próxima rodada. Se várias rodadas de trolls forem jogadas em sequência, é possível que muitos trolls fiquem aguardando serem ganhos. Se houver mais de um troll para ser ganho, o vencedor sempre ganha o de maior valor dentre os trolls jogados na rodada atual e aqueles que aguardam desde rodadas anteriores. Quando a última rodada da partida for jogada, o vencedor ganha todas as cartas de troll ainda restantes.



## PROFETAS

Se vencer uma rodada na Fase Um jogando um Profeta, você pode espiar a carta do topo do baralho de compras e decidir entre ganhar a carta virada para cima ou a carta do topo do baralho. Se ganhar a carta do topo do baralho, seu adversário ganha a carta virada para cima. Do contrário, o adversário ganha a carta do topo do baralho, como sempre.

# COMBINANDO CLAIM E CLAIM 2

Se possuir tanto o Claim quanto o Claim 2, você poderá combiná-los para explorar novas combinações de facções e novas interações entre facções, além de poder jogar com mais pessoas!

### VARIANTE PARA 2 JOGADORES

Combine as duas caixas para montar seu baralho personalizado de Claim.

As regras permanecem as mesmas com as seguintes alterações:

#### PREPARAÇÃO

Você pode montar um baralho personalizado seguindo estas regras:

1. Escolha entre “Cavaleiros e Goblins” (Claim) ou “Gnomos e Gigantes” (Claim 2).

Coloque o outro par de volta na caixa. Aquelas cartas não serão usadas nesta partida.

2. Escolha 3 facções de Claim e/ou Claim 2.

Coloque todas as cartas das facções não utilizadas de volta em suas caixas. Elas não serão utilizadas nesta partida.

3. Embaralhe todas as cartas escolhidas e coloque-as viradas para baixo, formando uma pilha no centro da mesa.

4. Distribua 13 cartas para cada jogador.

### VARIANTE PARA 3 E 4 JOGADORES

Combine as duas caixas para jogar Claim com até 4 jogadores.

As regras permanecem as mesmas com as seguintes alterações:

#### PREPARAÇÃO

Monte um baralho seguindo estas regras:

1. Escolha entre “Cavaleiros e Goblins” (Claim) ou “Gnomos e Gigantes” (Claim 2).

Coloque o outro par de volta na caixa. Aquelas cartas não serão usadas nesta partida.

2. Escolha 5 facções de Claim e/ou Claim 2.

Coloque todas as cartas das facções não utilizadas de volta em suas caixas. Elas não serão utilizadas nesta partida.

3. Embaralhe todas as cartas escolhidas e coloque-as viradas para baixo, formando uma pilha no centro da mesa.

4. Distribua para cada jogador:

- em uma partida de 3 jogadores: 12 cartas para cada
- em uma partida de 4 jogadores: 9 cartas para cada

## VISÃO GERAL DO JOGO

Em uma partida de 3 jogadores, cada um joga por si.

Em uma partida de 4 jogadores, você joga em parceria com outro jogador. O jogador sentado diagonalmente oposto a você é seu parceiro. Desta maneira, as cartas são jogadas alternadamente entre os parceiros de cada time.

### FASE UM

Em cada rodada, as duas cartas do topo do baralho são reveladas e posicionadas viradas para cima no centro da mesa.

O jogador mais jovem lidera a primeira rodada.

Começando com o líder da rodada, no sentido horário, cada jogador joga uma carta. A carta jogada pelo líder determina a facção a ser seguida. Os jogadores devem repetir aquela facção se possível.

Após todos os jogadores terem jogados suas cartas, aquele que tiver vencido a rodada escolhe primeiro qual carta do centro da mesa ganhar. Então, o segundo colocado escolhe a outra carta da mesa. Os jogadores restantes recebem as cartas do topo do baralho (o jogador em 3º lugar compra antes do jogador em 4º lugar). As cartas recebidas são incluídas no baralho de Seguidores de cada jogador.

Para decidir a ordem de ganhar as cartas, os jogadores que seguiram a facção do líder são ordenados da maior para a menor carta jogada. Em caso de empate, o jogador empatado que jogou sua carta primeiro vence. Em seguida, os jogadores que não repetiram a facção do líder são ordenados da maior para a menor carta jogada, não importando a facção jogada, com empates favorecendo quem jogou a carta primeiro.

Uma vez que todos tenham ganho sua carta (do centro da mesa ou do topo do baralho), o vencedor daquela rodada será o líder na próxima.

Continue até o baralho esgotar-se e os jogadores estarem sem cartas na mão.

### FASE DOIS

Cada jogador pega as cartas em seu baralho de Seguidores e forma uma mão de cartas.

Durante esta fase, o vencedor de uma rodada ganha todas as cartas jogadas naquela rodada, com exceção daquelas ganhas pelo poder especial de uma facção.

## FINAL DO JOGO & PONTUAÇÃO

Em uma partida de 3 jogadores, o jogador que conquistou mais facções é o vencedor. Em caso de empate no número de facções, o jogador empatado com mais cartas de facções que votaram nele vence a partida. Se o empate persistir, cada jogador empatado soma o valor das cartas de facções que votaram nele e o jogador com o maior total vence a partida.

Em uma partida de 4 jogadores, os parceiros de cada time combinam suas cartas ganhas. O time que conquistou mais facções é o vencedor.

## PODERES ESPECIAIS DAS FACÇÕES

Algumas facções sofrem algumas mudanças para fazê-las funcionar em partidas de 3 e 4 jogadores:



### CAVALEIROS

Se Goblins forem a facção do líder e um Cavaleiro for jogado naquela rodada, o Cavaleiro vence a rodada. Se múltiplos Cavaleiros forem jogados naquela rodada, o Cavaleiro de valor mais alto vence.

**Importante:** Se os Goblins não forem a facção do líder, então o poder do Cavaleiro não tem efeito.



### DOPPELGÄNGER

Se Doppelgängers não forem a facção do líder, eles são considerados como sendo da mesma facção do líder.

**Importante:** Um Doppelgänger não assume os poderes especiais da facção do líder ou de nenhuma outra carta jogada durante a rodada.



### PROFETA

Na Fase Um, quando um jogador vence a rodada tendo jogado um Profeta, apenas ele pode espiar a carta do topo do baralho. Ele pode escolher ganhar aquela carta ou uma das cartas viradas para cima. Se ele escolher ganhar a carta do baralho, o 2º lugar pega uma das cartas do centro, o 3º lugar pega a outra carta do centro e o 4º lugar recebe uma carta do topo do baralho.



### ANÕES

Na Fase Dois, o jogador que jogou a carta de menor valor (não importa a facção) ganha todos os Anões jogados nesta rodada. Em caso de empate na carta de menor valor, o jogador empatado que tiver jogado sua carta por último ganha os Anões.



### GIGANTES

Se um jogador vencer uma rodada na Fase Dois onde um ou mais Gigantes estejam presentes, todos os Gigantes jogados nesta rodada esmagam um Gnomo de mesmo valor de cada um dos adversários do vencedor.

**Importante:** Gigantes nunca esmagam os Gnomos do vencedor da rodada ou, em uma partida de 4 jogadores, do seu parceiro.

**Nota:** É possível que múltiplos Gnomos do mesmo jogador sejam esmagados, se múltiplos Gigantes de mesmo valor forem jogados na mesma rodada.



Design do jogo: Scott Almes  
Ilustrações: Mihajlo Dimitrievski  
Design gráfico: Martijn Haddering  
Livro de regras: Jeroen Hollander  
Gerente de projeto: Jonny de Vries

Tradução: Gabriel C. Schweitzer  
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino  
Edição e Produção: Eduardo Cella  
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original © 2018 White Goblin Games. Todos os direitos reservados.  
Versão Brasileira © 2020 PaperGames. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira