

[pg 1]

Claim It!

Lycksökarspelet

för 2-5 spelare, ålder: från 8 år.

Årtalet: 1855. Platsen: Amerikanska västern.

Du är en guldgrävare som stakar ut sitt område och försvarar det mot rivaler och andra motståndare. Muta in vad du kan, men utmana inte ödet, för då kan du gå bankrutt. Klarar du att bygga den största guldgruvan och bli förmögen i Vilda västern?

Innehåll

30 inmutningsmarkörer (svarta)

1 ex. spelregler

(det är den du läser just nu)

6 nybyggarmarkörer (vita med svarta siffror)

120 spelarmarkörer i fem olika färger

3 tärningar

1 spelplan

[page 2]

Spelförberedelser

Spelförberedelse varje gång

Börja med att lägga ut spelplanen mitt på bordet. De vita markörerna med siffrorna 1 till 6 och de svarta inmutningsmarkörerna placeras bredvid spelplanen så att man når dem lätt. Alla spelare väljer var sin färg och tar motsvarande spelarmarkörer. Vem som ska börja spelet avgörs med tärning.

Spelets gång

Spelet går ut på att alla spelare mutar in fält på spelplanen genom att slå tre tärningar. Man kan fortsätta att slå tärningarna och muta in fler fält så länge man vill eller sluta när som helst. När man slutar byter man ut alla vita nybyggarmarkörer mot markörer i den egna färgen. Fortsätter man att slå tärningarna riskerar man att förlora alla fält man vunnit i draget. Om man får upp en sifferkombination som man inte har något nytta av, har man otur och förlorar alla fält man mutat in i draget. Den spelare som har flest fält som gränsar till varandra har vunnit spelet.

Tärningar och markörer

Den som är i tur slår alla tre tärningarna. En tärning bestämmer raden på spelplanen, en annan kolumnen och den tredje vilken markör som ska användas, antingen en nybyggarmarkör (vit) eller en inmutningsmarkör (svart). Numret på raden och kolumnen står också på fälten på spelplanen, så att man lätt hittar rätt fält. [Se EXEMPEL 1.] Varj gång man slår de tre tärningarna får man placera man en markör (vit eller svart) på spelplanen.

EXEMPEL 1: Kolumn 5, rad 2. Kolumnens nummer står längst ner på spelplanen och radnumret på kanten. Fältet 5-2 ligger i deras skärningspunkt.

[pg 3]

EXEMPEL 2: Här har en spelare slagit siffrorna 2, 3 och 5. Han har nu tre alternativ: Antingen kan han sätta nybyggarmarkör #2 på fält 3-5 eller 5-3, eller så kan han sätta nybyggarmarkör #3 på fält 2-5 eller 5-2 eller nybyggarmarkör #5 på fält 2-3 eller 3-2. Man har alltså totalt sex valmöjligheter men får bara sätta en markör varje gång man slår de tre tärningarna.

På tomma fält kan man bara sätta nybyggarmarkörer (vita). Nybyggarmarkören måste ha samma siffra som den tredje tärningen. (Den tärning som inte användes för rad eller kolumn.) [Se EXEMPEL 2.] Om nybyggarmarkören med denna siffra redan står på spelplanen och därför inte kan användas får man inte sätta någon markör alls. [Se EXEMPEL 3A.]

Om man vill sätta en markör på ett fält som är upptaget av en annan spelares markör, men inte av någon inmutningsmarkör (svart), betraktas fältet som ledigt. Då sätter man en vit nybyggarmarkör ovanpå motståndarens markör. [Se EXEMPEL 3B.]

[pg 4]

EXEMPEL 3: Grön spelare har slagit en 1:a, 4:a, och en 5:a. På vilket fält får han sätta en

markör?

A: Nej. Fältet är visserligen tomt men det finns ingen ledig nybyggarmarkör #5.

B: Ja. Han får sätta nybyggarmarkören #4 ovanpå den blå spelpjäsen.

C: Ja. Han får sätta en inmutningsmarkör (svart) ovanpå sin egen spelpjäsa.

D: Ja. Han får sätta en inmutningsmarkör (svart) ovanpå nybyggarmarkör #2.

E: Nej. Orange har en inmutningsmarkör (svart) på fältet.

F: Nej. Grön spelare har redan en inmutningsmarkör här.

Om man vill sätta en markör på ett fält där det står en markör i ens egen färg, men ingen inmutningsmarkör (svart), får man placera en inmutningsmarkör ovanpå den egna markören. [Se EXEMPEL 3C.] Om det står en nybyggarmarkör (vit) på det fält man vill markera får man placera en inmutningsmarkör ovanpå nybyggarmarkören. [Se EXEMPEL 3D.] Om man markerar ett fält med en inmutningsmarkör (svart) spelar det ingen roll vilken siffra som kommer upp på den tredje tärningen.

Om man vill sätta en markör på ett fält som är upptaget av en inmutningsmarkör (svart), antingen ovanpå eller under en annan spelpjäsa, får man inte placera någon markör på detta fält. [Se EXEMPEL 3E och EXEMPEL 3F.]

[pg 5]

EXEMPEL 4: Grön spelare har slagit en 3:a, 4:a, och en 6:a. Nybyggarmarkör #3 och #6 är upptagna båda två. (Nybyggarmarkör #3 står under inmutningsmarkören på fält 6-3.) Man kan inte sätta nybyggarmarkör #4 på 3-6 eller 6-3 eftersom båda dessa fält är markerade med inmutningsmarkörer. Vilken otur för den gröna spelaren! Han måsteta bort sina inmutningsmarkörer från 4-2 och 6-3 och sina nybyggarmarkörer från 2-1 och 6-3 och 4-4. Därmed är hans drag över.

Obs! Så länge man inte har bestämt sig för att avsluta draget får man varken ta bort eller sätta ut spelarmarkörer i egen färg på spelplanen. Det kan sitta vita och svarta markörer ovanpå spelarmarkörerna.

“Bankrutt”

Får man upp en rad- och kolumnkombination med tärningarna som gör att man inte kan sätta ut någon markör är man “bankrutt” och måste stå över. Dessutom måste man ta bort alla svarta markörer (inmutningsmarkörerna) som är staplade ovanpå andra markörer samt alla vita nybyggarmarkörer. Därefter går tärningarna till nästa spelare. [Se EXEMPEL 4.]

[pg 6]

EXEMPEL 5: Den gröna spelaren har bestämt sig för att sluta och ta sina fält i besittning.

5-5: Nybyggarmarkör #1 tas bort och byts ut mot en grön markör.

5-6: Nybyggarmarkör #6 tas bort och den blå markören byts ut mot en grön. Den blå markören lämnas tillbaka till den blå spelaren.

6- 2: Inmutningsmarkören ovanpå den gröna markören byts ut mot en grön markör ovanpå en inmutningsmarkör. (dvs. den svarta markören placeras under den gröna).

4-3: Här måste den vita och svarta markören tas bort och bytas ut mot en grön markör ovanpå en svart.

3-4: Alla tre markörerna tas bort (vit, svart och orange) och orange spelare får tillbaka den orange markören. Därefter placeras en grön markör ovanpå en svart markör på fältet.

Bestäm dig! Ockupera fält eller slå nytt tärningskast.

Om man inte går "bankrutt" i ett speldrag kan man slå tärningarna igen eller avsluta draget och ta de fält man markerat i draget. Om man bestämmer sig för att slå tärningarna riskerar man att förlora alla fält som man markerat i draget. Så länge man inte går "bankrutt" kan man fortsätta att kasta tärning så länge man vill. Draget slutar inte förrän man går "bankrutt" eller bestämmer sig för att sluta och ta sina fält.

Om man bestämmer sig för att sluta måste alla staplar med en svart inmutningsmarkör ovanpå bytas ut mot en markör i ens egen färg ovanpå en svart inmutningsmarkör. Man har då tagit sina inmutningar i besittning och kan aldrig förlora dessa fält igen. På alla fält med en vit nybyggarmarkör ersätts denna med en egen markör. Om det stod en annan spelares markör på ett fält får denne tillbaka sin markör. Därefter går turen till nästa spelare som får tärningarna. [Se EXEMPEL 5.]

[pg 7]

EXEMPEL 6: Poängräkning.

Orange har lyckats muta in nio fält och det är dags för sista spelrundan. När grön, blå och orange har gjort sina sista drag ser spelplanen ut så här.

Den gröna spelarens största guldgruva består av sex fält. Den bruna spelaren har en guldgruva bestående av fem fält medan den orange spelaren har en grupp på sju fält. Den orange spelaren vinner spelet!

Spelslut

Sista spelrundan:

När en spelare har fått ihop det minsta antal inmutade fält som man kan ha (markeras med en svart markör) spelar man en runda till innan spelet är slut. Det antal inmutade fält som erfordras anges på spelplanen.

5 spelare = 6 inmutade fält

4 spelare = 7 inmutade fält

3 spelare = 9 inmutade fält

2 spelare = 13 inmutade fält

OBS! Inmutade fälten behöver inte gränsa till varandra. Om en spelare uppfyller kraven för sista spelrundan när han har gjort sitt drag ropar han: "sista spelrundan!" Alla spelare har då var sitt drag, även den spelare som utlyste sista spelrundan.

[pg 8]

Den spelare som har den största guldgruvan har vunnit. En guldgruva består av sammanhängande fält (vågrätt eller lodrätt men aldrig diagonalt). Obs! Både nybyggarfält (utan svarta markörer) och inmutningar (med svarta markörer) räknas till guldgruvan. [Se EXEMPEL 6.]

Om det slutar oavgjort vinner den spelare som har de flesta svarta (inmutade) markörerna på spelplanen. I detta fall behöver de inte gränsa till varandra. Är det fortfarande oavgjort vinner den spelare som har flest fält totalt på spelplanen.

Alternativa spelregler

Med denna spelvariant kan man muta in fler fält i ett drag. Den rekommenderas inte för fem spelare:

Om en svart inmutningsmarkör placeras ovanpå en vit nybyggarmarkör tas nybyggarmarkören bort från spelplanen och kan användas i samma drag igen.

Produktion & Medverkande

Spelförfattare: Kris Gould

Illustrationer: Mike Raabe

Redaktör: Kristina Raabe

Webbdesign: Keith van Kirk

Produktionsassistent: Steven Roberts

Spelproduktion: LudoFact GmbH

Översättning: Lena Samuelsson

Speltestare:

Dan Roberts

Paula Shoudy-Roberts

T. Brian Wagner

Doug Decker

Carl Olson

Chuck Ledger

© 2006 Wattsalpoag Games

Claim It! har producerats av:

www.wattsalpoag.com