

CLAIM IT!

THE CLAIM-JUMPING GAME

Für 2-5 Spieler, ab 8 Jahre.



Die Zeit: 1855. Der Ort: Der Amerikanische Westen

Du bist ein Goldgräber, der sein Schürfgebiet absteckt und es gegen Rivalen und Besitzlose verteidigt. Beanspruche alles, was Du kriegen kannst, aber riskier nicht zu viel oder Du gehst bankrott! Kannst Du die größte Mine errichten und machst Du Dein Glück in der Wildnis?

Spielinhalt


30 Besitz-Steine
(schwarz)

1 Spielregel
(Sie lesen Sie gerade)

1 Bogen mit 6 Nummeraufklebern
(für die Anspruch-Steine)


6 Anspruch-Steine
(weiß)


120 Spielmarker in 5
Farben


3 Würfel



1 Spielbrett

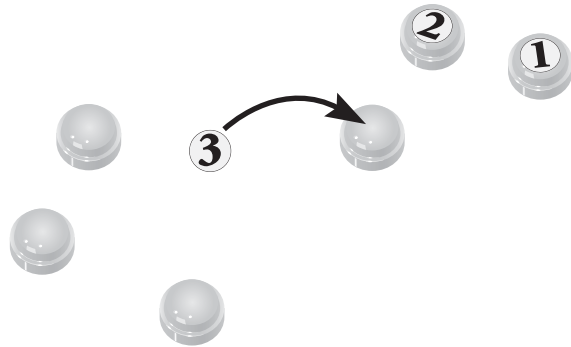


Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel

Die 6 Ziffernkleber auf die 6 weißen Anspruchsteine kleben.

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Legen Sie die weißen Anspruchsteine (mit 1 bis 6 markiert) und die schwarzen Steine griffbereit. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt alle Steine dieser Farbe zu sich. Würfeln Sie den Startspieler aus.



Spielablauf

Die Spieler beanspruchen durch einen Wurf mit den drei Würfeln ein Feld auf dem Spielplan. Man kann so lange würfeln, solange man will, und jederzeit aufhören. Wenn man aufhört, werden alle weißen Anspruchsteine durch Steine der eigenen Farbe ersetzt. Wenn man weiterwürfelt, geht man aber ein Risiko ein, alles, was man in dieser Runde gewonnen hat, wieder zu verlieren. Wenn Sie eine Zahlenkombination würfeln, die Sie nicht verwenden können, haben Sie „Pech gehabt!“ und alle Felder, die Sie in dieser Runde markiert haben, sind wieder verloren. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der die meisten Felder miteinander verbunden hat.

Würfeln und Steine platzieren

Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie mit allen 3 Würfeln. Sie müssen einen Würfel einer Reihe, einen einer Spalte und den dritten entweder einem Anspruchstein (weiß) oder einem Besitzstein (schwarz) zuordnen. Die Reihe und Spaltenzahlen sind auf dem Brett aufgedruckt, um sie leichter zu finden [Siehe BEISPIEL 1]. Bei jedem Wurf (mit den 3 Würfeln) platzieren Sie einen und nur einen Stein (weiß oder schwarz) auf dem Brett.



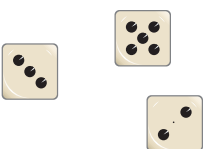
BEISPIEL 1: Spalte 5, Reihe 2. Die Zahl der Spalte ist unten am Brett und die der Reihe seitlich am Brett angezeigt. Der Schnittpunkt ergibt das Feld 5,2.

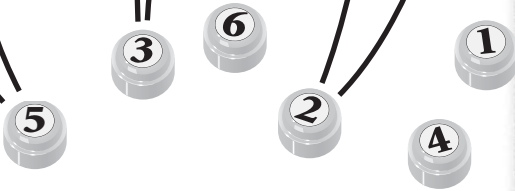


BEISPIEL 2: Sie würfeln die Zahlen 2,3, und 5. Sie können jetzt entweder den Anspruchstein #2 auf dem Feld 3,5 oder 5,3 platzieren ODER den Anspruchstein #3 auf Feld 2,5 oder 5,2 ODER den Anspruchstein #5 auf 2,3 oder 3,2. Sie haben also 6 Möglichkeiten, aber sie dürfen nur einen Stein pro Wurf setzen.

CLAIM IT!

	6	6	6	6	6	6	6
5	1	5	3	5	5	5	5
4	1	4	4	4	4	4	4
3	1	3	3	3	3	3	3
2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	2	3	4	5	6	1
	1	2	3	4	5	6	





Wenn das Feld, auf das Sie setzen wollen, LEER ist, MÜSSEN Sie einen Anspruchstein (weiß) dorthin setzen. Die Zahl auf dem Anspruchstein muss der Zahl auf dem dritten Würfel entsprechen (der nicht als Spalte oder Reihe benutzt wurde). [Siehe BEISPIEL 2]
 Wenn der Anspruchstein mit der Zahl nicht mehr verfügbar ist, da er sich schon auf dem Brett befindet, dürfen Sie keinen Marker auf diesem Feld einsetzen. [Siehe BEISPIEL 3A]



Wenn das Feld, auf das Sie setzen wollen, von einem gegnerischen Stein, der NICHT auf einem schwarzen sitzt, besetzt ist, dann behandeln Sie es, wie wenn es leer wäre, und setzen einen Anspruchstein auf den gegnerischen Stein. [Siehe BEISPIEL 3B]



BESPIEL 3: Sie sind der grüne Spieler und haben 1, 4 und 5 gewürfelt. Auf welchen Feldern können Sie setzen ?

A: NEIN. Das Feld ist zwar leer, aber Anspruchstein #5 ist nicht verfügbar.

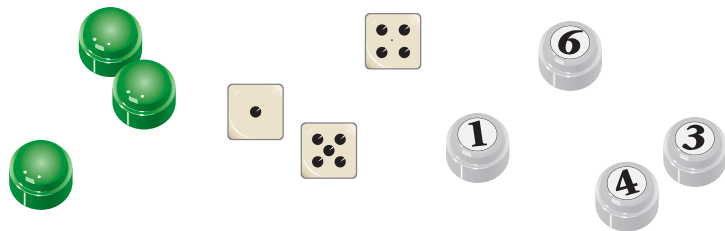
B: JA. Setzen Sie Anspruchstein #4 auf den braunen Stein

C: JA. Setzen Sie einen Besitzstein (schwarz) auf ihren eigenen Stein

D: JA. Setzen Sie einen Besitzstein (schwarz) auf den KS #2.

E: NEIN. Orange sitzt auf einem Besitzstein (schwarz)

F: NEIN. Sie haben dort schon einen Besitzstein (schwarz)

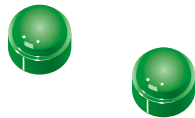


Wenn auf dem Feld, auf das Sie setzen wollen, sich bereits ein Stein der eigenen Farbe befindet, aber noch ohne Besitzstein (schwarz), dann wird ein Besitzstein darauf gesetzt [Siehe BEISPIEL 3C]. Wenn schon auf dem betreffenden Feld ein Anspruchstein (weiß) ist, wird der Besitzstein auf den Anspruchstein gesetzt [Siehe Beispiel 3D]. Wenn ein Besitzstein gesetzt wird, ist es egal, welche Zahl auf dem dritten Würfel ist.

Wenn sich schon auf dem Feld, auf das Sie setzen wollen, ein Besitzstein (schwarz) befindet, egal ob auf oder unter einem anderen Stein, dürfen sie KEINEN Stein auf dieses Feld setzen. [Siehe BEISPIEL 3E und BEISPIEL 3F]



BEISPIEL 4: Sie sind der grüne Spieler und haben 3, 4 und 6 gewürfelt. Anspruchstein #3 und #6 sind beide nicht verfügbar. (Anspruchstein #3 befindet sich unter Besitzstein auf 6,3). Man kann den Anspruchstein #4 nicht auf 3,6 oder 6,3 setzen, weil auf beiden Feldern sich schon Anspruchsteine befinden. Pech gehabt ! Sie müssen alle Besitzsteine von 4,2 und 6,3 und alle Anspruchsteine von 2,1 und 6,3 und 4,4 entfernen und ihr Zug ist vorbei.



Bitte beachten Sie, dass bis Sie sich entscheiden, ihren Zug zu beenden, keine Steine Ihrer Farbe eingesetzt oder andere Steine entfernt werden. Weiße und schwarze Steine können auf den farbigen Spielsteinen sitzen.

“Pech gehabt!”

Wenn sie würfeln und können keinen Stein laut den Regeln einsetzen, haben Sie “Pech gehabt!” und ihr Zug ist vorbei. Sie müssen alle schwarzen Steine (Besitzsteine), die auf anderen Steinen sitzen, entfernen. Dann werden alle weißen (Anspruchsteine) vom Brett genommen. Geben Sie die Würfel an den nächsten Spieler weiter. [Siehe BEISPIEL 4]



BEISPIEL 5: Sie sind der grüne Spieler, haben rechtzeitig aufgehört und besetzen ihre Felder.

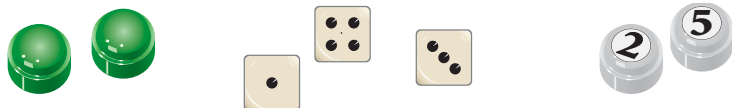
5,5: Anspruchstein #1 wird durch einen grünen Stein ersetzt.

5,6: Entferne Anspruchstein #6 und den braunen Stein. Ein grüner Stein wird auf das Feld gesetzt und der braune Stein dem braunen Spieler zurückgegeben.

6, 2: Setzen Sie den Besitzstein (schwarz) unter den grünen Marker. Das Feld kann Ihnen jetzt nicht mehr genommen werden.

4,3: Ersetzen Sie den weißen und schwarzen Stein durch einen Ihrer grünen Steine auf einem schwarzen Stein. Das Feld kann Ihnen jetzt nicht mehr genommen werden.

3,4: Entfernen Sie den orangen und den weißen Stein (Oranger Stein an Spieler Orange zurückgeben) und setzen Sie einen grünen auf den schwarzen Stein. Das Feld kann Ihnen jetzt nicht mehr genommen werden.



Wer die Wahl hat ...:

Felder besetzen oder nochmal würfeln

Wenn Sie bei Ihrem Wurf nicht „Pech haben“, können Sie noch mal würfeln ODER Sie beenden ihren Zug und besetzen alle Felder, die Sie in dieser Runde markiert haben. Wenn Sie weiterwürfeln, riskieren Sie, alle Felder, die Sie in dieser Runde bis dahin markiert haben, zu verlieren. Solange Sie nicht „Pech haben“, können Sie weiterwürfeln, solange Sie wollen. Ihr Zug endet nur durch einen Fehlwurf (Siehe „Pech gehabt!“) oder wenn Sie sich entscheiden, aufzuhören und Ihre Felder zu besetzen.

Wenn Sie freiwillig aufhören, werden alle Stapel mit einem oben liegenden schwarzen Marker durch einen Stapel mit einem Stein Ihrer Farbe auf einem schwarzen Stein auf diesem Feld ersetzt (Sie haben erfolgreich einen Claim abgesteckt). Diese Felder können Ihnen nicht mehr genommen werden. Bei jedem Feld mit einem weißen Anspruchstein wird dieser durch einen Stein Ihrer Farbe ersetzt. Wenn das Feld einen andersfarbigen Stein enthält, bekommt der betreffende Spieler diesen Stein zurück. Ihr Zug ist damit zu Ende. Geben Sie die Würfel an den nächsten Spieler weiter [Siehe BEISPIEL 5]



BEISPIEL 6: Wertung
 Orange hat erfolgreich neun (sichere) Felder besetzt und es beginnt die letzte Runde. Nachdem Grün, Braun und Orange ihren letzten Zug gemacht haben, sieht das Brett wie folgt aus.

Die größte grüne Gruppe besteht aus sechs. Braun hat eine 5er Gruppe. Und Orange hat eine Gruppe mit sieben. Der Orange Spieler gewinnt!



Spielende

Letzte Runde

Sobald ein Spieler die Minimalzahl an sicheren Felder (mit einem schwarzen Stein markiert) erreicht hat, gibt es noch EINE letzte Runde, bevor das Spiel endet. Die erforderliche Anzahl ist auf dem Brett angegeben

- 5 Spieler = 6 sichere Felder
- 4 Spieler = 7 sichere Felder
- 3 Spieler = 9 sichere Felder
- 2 Spieler = 13 sichere Felder

WICHTIG: Die sicheren Felder müssen nicht miteinander verbunden sein. Wenn ein Spieler die Bedingung für die letzte Runde erreicht hat, gibt er dies durch „Letzte Runde!“ bekannt. Jeder Spieler ist noch einmal dran, auch der Spieler, der die letzte Runde ausgerufen hat.



Der Spieler mit der größten Gruppe verbundener Felder (senkrecht und waagrecht, aber nicht diagonal) gewinnt. Es gelten sowohl Felder mit einem Stein der eigenen Farbe (ohne schwarzen Stein) als auch sichere Felder (mit schwarzem Stein) als verbundene Gruppe [siehe Beispiel 6].

Falls es unentschieden steht, gewinnt der Spieler mit den meisten schwarzen (sicheren) Feldern auf dem Brett (diese müssen nicht verbunden sein). Steht es immer noch unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten besetzten Feldern.

Regelvariante

Die folgende Regelvariante erlaubt Ihnen, mehr Felder in einer Runde zu markieren. Sie wird nicht für 5 Spieler empfohlen.

Wenn Sie einen schwarzen Besitzstein auf einen weißen Anspruchstein setzen, dann nehmen sie den Anspruchstein vom Brett und können ihn wieder einsetzen.

Credits

Game Design: Kris Gould
Graphics: Mike Raabe
Editor: Kristina Raabe
Web Design: Keith van Kirk
Production Assistant: Steven Roberts
Game Production: LudoFact GmbH
Deutsche Übersetzung: Tom Hilgert
Additional translation: Kristina Raabe
Marko Kirchner

Claim It! is produced by:



Wattsalpoag Games
4957 Lakemont Blvd
Suite C-4 #185
Bellevue, WA 98006

www.wattsalpoag.com

Playtesters:
Dan Roberts
Paula Shoudy-Roberts
T. Brian Wagner
Doug Decker
Carl Olson
Chuck Ledger

© 2006 Wattsalpoag Games

