

CLAIM IT!

THE CLAIM-JUMPING GAME

Das Goldclaim-Spiel
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 Widersacher verteidigt. Schnapp dir, was du kriegen kannst, aber riskiere nicht zu viel oder du gehst bankrott! Kannst du die größte Mine errichten und im wilden Westen dein Glück machen?

Spielinhalt



30 Besitzsteine
(schwarz)

1 Spielanleitung
(Die lesen Sie gerade.)



6 Anspruchsteine
(weiß mit schwarzen Zahlen)



120 Spielersteine
in 5 Farben



3 Würfel



1 Spielplan



Spielvorbereitung

Legen Sie den Spielplan zwischen alle Spieler in die Mitte. Halten Sie die weißen Anspruchsteine (mit 1 bis 6 nummeriert) und die schwarzen Besitzsteine griffbereit. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt alle Spielersteine dieser Farbe an sich. Würfeln Sie aus, welcher Spieler als erstes an der Reihe ist.



Spielablauf

Die Spieler beanspruchen durch einen Wurf mit den 3 Würfeln ein Feld auf dem Spielplan. Sie können so lange würfeln und Felder beanspruchen, wie Sie möchten, oder aber den Zug jederzeit beenden. Wenn Sie den Zug beenden, ersetzen Sie alle weißen Anspruchsteine durch Spielersteine der eigenen Farbe. Wenn Sie weiter würfeln, riskieren Sie, alle Felder, die Sie in einer Runde gewonnen haben, wieder zu verlieren. Wenn Sie eine Zahlenkombination würfeln, die Sie nicht verwenden können, haben Sie „Pech gehabt!“ und alle Felder, die Sie in einer Runde besetzt haben, sind wieder verloren. Der Spieler mit den meisten aneinander grenzenden Feldern gewinnt das Spiel, er hat die größte Goldmine.

Würfeln und Steine setzen

Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie mit allen 3 Würfeln. Ein Würfel bestimmt die Reihe auf dem Spielplan, ein Würfel die Spalte und der dritte Würfel entweder einen Anspruchstein (weiß) oder einen Besitzstein (schwarz). Die Nummern der Reihen und Spalten sind zur Orientierung auf dem Spielplan aufgedruckt [siehe BEISPIEL 1]. Nach jedem Wurf mit den 3 Würfeln setzen Sie einen einzelnen Stein (Anspruchstein oder Besitzstein) auf den Spielplan.

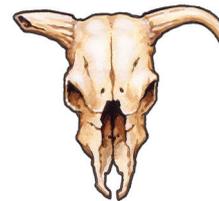


BEISPIEL 1: Spalte 5, Reihe 2. Die Nummern der Spalten sind unten auf dem Spielplan und die Nummern der Reihen seitlich auf dem Spielplan aufgedruckt. Der Schnittpunkt ergibt das Feld 5/2.



CLAIM IT!

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



Wenn das Feld, auf das Sie setzen möchten, frei ist, setzen Sie einen Anspruchstein (weiß) auf das Feld. Die Nummer des Anspruchsteins muss der Augenzahl des dritten Würfels (der weder Spalte noch Reihe angibt) entsprechen [siehe BEISPIEL 2]. Wenn der Anspruchstein mit dieser Nummer nicht mehr verfügbar ist, da er sich bereits auf dem Spielplan befindet, dürfen Sie keinen Stein auf dieses Feld setzen [siehe BEISPIEL 3A].

Wenn das Feld, auf das Sie setzen möchten, mit einem farbigen Stein eines Gegners, aber keinem schwarzen Besitzstein besetzt ist, gehen Sie so vor, als wäre das Feld frei. Setzen Sie einen weißen Anspruchstein oben auf den gegnerischen Stein [siehe BEISPIEL 3B].





CLAIM IT!

BEISPIEL 3: Sie sind Spieler Grün und haben 1, 4 und 5 gewürfelt. Auf welche Felder können Sie setzen?

A: Nein. Das Feld ist zwar frei, aber Anspruchstein 5 ist nicht verfügbar.

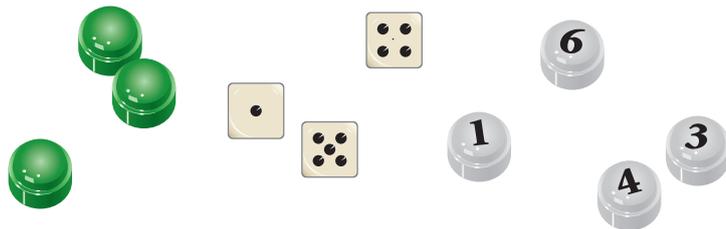
B: Ja. Setzen Sie Anspruchstein 4 oben auf den blauen Stein.

C: Ja. Setzen Sie einen Besitzstein (schwarz) oben auf Ihren eigenen Stein.

D: Ja. Setzen Sie einen Besitzstein (schwarz) oben auf den Anspruchstein 2.

E: Nein. Orange liegt auf einem Besitzstein (schwarz).

F: Nein. Sie haben auf diesem Feld bereits einen Besitzstein (schwarz).



Wenn auf dem Feld, auf das Sie setzen möchten, bereits ein Stein Ihrer Farbe liegt, aber noch kein Besitzstein (schwarz), setzen Sie einen Besitzstein auf Ihren eigenen Stein [siehe BEISPIEL 3C]. Wenn auf dem Feld ein Anspruchstein (weiß) liegt, setzen Sie einen Besitzstein oben auf den Anspruchstein [siehe BEISPIEL 3D]. Wenn ein schwarzer Besitzstein gesetzt wird, ist die Augenzahl des dritten Würfels nicht von Bedeutung.

Wenn auf dem Feld, auf das Sie setzen möchten, ein Besitzstein (schwarz) liegt, egal ob auf oder unter einem anderen Stein, können Sie keinen Stein auf dieses Feld setzen [siehe BEISPIEL 3E und BEISPIEL 3F].





BEISPIEL 4: Sie sind Spieler Grün und haben 3, 4 und 6 gewürfelt. Die Anspruchsteine 3 und 6 sind beide nicht verfügbar (Anspruchstein 3 liegt unter dem Besitzstein auf 6/3). Sie können Anspruchstein 4 nicht auf 3/6 oder 6/3 setzen, da auf beiden Feldern bereits Besitzsteine liegen. Pech gehabt! Sie müssen alle Besitzsteine von 4/2 und 6/3 und alle Anspruchsteine von 2/1, 6/3 und 4/4 entfernen und Ihr Zug ist beendet.



CLAIM IT!

6	1 6	2 6	3 6	4 6	5 6	6 6	4 PLAYERS = 7 5 PLAYERS = 6 2 PLAYERS = 13 3 PLAYERS = 9
5	1 5	2 5	3 5	4 5	5 5	6 5	
4	1 4	2 4	3 4	4 4	5 4	6 4	
3	1 3	2 3	3 3	4 3	5 3	6 3	
2	1 2	2 2	3 2	4 2	5 2	6 2	
1	1 1	2 1	3 1	4 1	5 1	6 1	
	1	2	3	4	5	6	



Bis Sie sich entscheiden, Ihren Zug zu beenden, werden keine Steine Ihrer Farbe gesetzt und es werden keine Steine vom Spielplan entfernt. Anspruchsteine und Besitzsteine können auf den Spielersteinen liegen.

„Pech gehabt!“

Wenn Sie würfeln und den Regeln entsprechend keinen Stein setzen können, haben Sie „Pech gehabt!“ und Ihr Zug ist beendet. Sie müssen alle Besitzsteine (schwarz), die auf anderen Steinen liegen, entfernen. Anschließend werden alle Anspruchsteine (weiß) vom Spielplan entfernt. Der nächste Spieler ist an der Reihe [siehe BEISPIEL 4].



BEISPIEL 5: Sie sind Spieler Grün und haben Ihren Zug rechtzeitig beendet, um Ihre Felder in Besitz zu nehmen.

5/5: Ersetzen Sie Anspruchstein 1 durch einen grünen Stein.

5/6: Ersetzen Sie Anspruchstein 6 und den blauen Stein durch einen grünen Stein. Der blaue Stein geht zurück an den entsprechenden Spieler.

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

4/3: Ersetzen Sie den Anspruchstein und den Besitzstein durch einen Ihrer grünen Steine auf einem Besitzstein. Das Feld kann Ihnen jetzt nicht mehr genommen werden.

3/4: Entfernen Sie alle 3 Steine (orange, weiß und schwarz) und geben Sie den orangefarbenen Stein an den entsprechenden Spieler zurück. Setzen Sie einen Ihrer grünen Steine auf einem Besitzstein auf das Feld. 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 einmal würfeln oder Sie beenden Ihren Zug und besetzen alle Felder, die Sie in dieser Runde markiert haben. Wenn Sie erneut würfeln, riskieren Sie, alle in dieser Runde bisher markierten Felder zu verlieren. Solange Sie nicht „Pech haben“, können Sie so oft würfeln, wie Sie möchten. Ihr Zug endet nur durch einen Fehlwurf (siehe „Pech gehabt!“) oder wenn Sie sich entscheiden, Ihren Zug zu beenden und Ihre Felder zu besetzen.

Wenn Sie sich entscheiden, Ihren Zug zu beenden, werden alle Stapel mit einem oben liegenden schwarzen Besitzstein durch einen Stapel mit einem Stein Ihrer Farbe auf einem schwarzen Besitzstein ersetzt. Somit haben Sie erfolgreich Ihre Goldclaims in Besitz genommen. Diese Felder können Ihnen nicht mehr genommen werden. Bei jedem Feld mit einem weißen Anspruchstein wird dieser durch einen Stein Ihrer Farbe ersetzt. Wenn auf dem Feld außerdem ein andersfarbiger Stein liegt, bekommt der entsprechende Spieler seinen Stein zurück. Ihr Zug ist damit beendet. Geben Sie die Würfel an den nächsten Spieler weiter [siehe BEISPIEL 5].



BEISPIEL 6: Wertung
 Orange hat erfolgreich 9
 Felder besetzt und es beginnt
 die letzte Runde. Nachdem
 Grün, Blau und Orange je-
 weils ihren letzten Zug gemacht
 haben, sieht der Spielplan wie
 dargestellt aus.

Die größte Goldmine von
 Spieler Grün besteht aus 6 Fel-
 dern. Blau hat eine Goldmine
 aus 5 Feldern. Und Orange hat
 eine Goldmine aus 7 Feldern.
 Der Spieler Orange gewinnt!



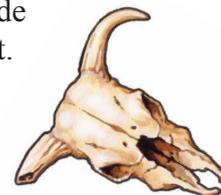
Spielende

Letzte Runde:

Sobald ein Spieler die Mindestanzahl an Goldclaims (mit einem schwarzen Besitzstein markierte Felder) für sich ergattern konnte, findet noch eine letzte Runde statt, bevor das Spiel endet. Die erforderliche Mindestanzahl ist auf dem Spielplan angegeben.

- 5 Spieler = 6 Goldclaims
- 4 Spieler = 7 Goldclaims
- 3 Spieler = 9 Goldclaims
- 2 Spieler = 13 Goldclaims

WICHTIG: Diese Goldclaims können aneinander grenzen, müssen aber nicht. Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges mit der Mindestanzahl an Goldclaims die Bedingung für die letzte Runde erfüllt, gibt er dies durch „Letzte Runde!“ bekannt. Jeder Spieler ist noch einmal an der Reihe, auch der Spieler, der die letzte Runde ausgerufen hat.



Der Spieler mit der größten Goldmine gewinnt. Eine Goldmine besteht aus einer Gruppe aneinander grenzender Felder (senkrecht und waagrecht, aber nicht diagonal). Es zählen sowohl besetzte Felder (ohne schwarzen Besitzstein) als auch Goldclaims (mit schwarzem Besitzstein) zu der Goldmine [siehe Beispiel 6].

Falls es unentschieden steht, gewinnt der Spieler mit den meisten Goldclaims (Felder mit schwarzen Besitzsteinen) auf dem Spielplan. In diesem Fall müssen sie nicht aneinander grenzen. Steht es immer noch unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten Feldern seiner Farbe insgesamt.

Regelvariante

Mit dieser Regelvariante ist es möglich, in einer Runde mehr Felder zu besetzen. Sie wird nicht für 5 Spieler empfohlen.

Wenn ein schwarzer Besitzstein auf einen weißen Anspruchstein gesetzt wird, wird der Anspruchstein vom Spielplan genommen. Er kann im selben Zug wieder eingesetzt werden.

Impressum

Spielauteur: Kris Gould
Illustrationen: Mike Raabe
Lektorat: Kristina Raabe
Webdesign: Keith van Kirk
Deutsche Übersetzung: Tom Hilgert
Kristina Raabe
Marko Kirchner
Judith Brenner

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

Claim It! ist ein Produkt von:



Wattsalpoag Games
1595 NW Gilman Blvd, Suite 7
Issaquah, WA 98027

www.wattsalpoag.com

© 2006 Wattsalpoag Games

