

Claim It! - KSR

Ziel: Erlange die meisten Goldclaims, also bei 2 / 3 / 4 / 5 Spielern dann 13 / 9 / 7 / 6 Stück.
Die Claims müssen nicht zwingend alle zusammenhängen.

Je Spieler gibt es 24 Steine in seiner Farbe und für alle Spieler 30 schwarze Besitzsteine.

Ablauf eines Zuges:

- Die 6 weißen Anspruchsteine (von 1 - 6 nummeriert) liegen bereit.
- Du würfelst mit 3 Würfeln, von denen 2 Würfel für Reihe und Spalte verwendet werden. Der 3. Würfel bestimmt den Anspruchstein/Besitzstein, der auf ein Feld im 6x6-Raster eingesetzt wird.

Nun gibt es 3 Situationen:

- a. Liegt dort 1 Spielerstein (egal, von wem) mit schwarzem Besitzstein, ist das Feld tabu.
 - b. Sollte dort schon ein gegnerischer Stein (ohne schwarzen Besitzstein) liegen, kommt zunächst 1 weißer Anspruchstein dorthin darauf.
 - c. Liegt schon ein eigener Stein auf dem Zielfeld, kommt nun 1 schwarzer Stein darauf. Das gilt auch, wenn 1 weißer Anspruchstein aus diesem Zug auf dem Zielfeld liegt.
- Kannst Du Deine Würfel nicht einsetzen, hast Du PECH und alle von Dir in Deinem Zug platzierten Anspruch- und Besitzsteine verfallen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.
 - Konntest Du aber regelkonform den 3. Würfel platzieren, darfst Du ENTWEDER
AUFHÖREN und sichern: eigene Steine einsetzen, wo weiße Anspruchsteine liegen und jeden oben liegenden schwarzen Besitzstein unter nun 1 eigenen Stein schieben.
Evtl. durch Anspruchsteine abgedeckte gegnerische Steine entfernen (an Besitzer).
Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.
ODER erneut würfeln.

Spielende:

- Ist nach dem Zug eines Spielers die Mindestanzahl an durch ihn besetzten Claims (mit schwarzem Besitzstein) erreicht (z.B. 13 bei 2 Spielern), beginnt die letzte Runde, in der auch der Auslöser noch 1 letzten Zug hat.
- Gewinner ist, wer die **größte zusammenhängende Mine** (nicht diagonal) aus eigenen Claims besitzt, mit oder ohne Besitzstein. *Patt: Der Beteiligte mit mehr schwarzen Besitzsteinen in seinen Claims siegt. Danach gilt, wer mehr Felder in seiner Farbe hat.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.05.22