

GAME FACTORY: **CLAIM** von Scott Almes für 2 Stecher und Sammler

ICH ERHEBE ANSPRUCH AUF ...

...mehr Fraktionen als Du. Fünf sind im Spiel, jede in leicht unterschiedlicher Zusammensetzung und Anzahl. Manche können was, manche können nichts. Stechen aber können alle, wenn ihr Wert größer ist als die ausgespielte Karte derselben Fraktion. Und sonst?

In 13 Stichen wird um jeweils eine aufgedeckte Karte gespielt. Der Sieger bekommt sie, der Verlierer bekommt die oberste vom Nachziehstapel. Nicht zu stechen ist also nicht unbedingt von Nachteil. Am Ende der ersten Runde hat jeder wieder 13 Karten und die zweite Etappe wird damit gespielt.

REIZVOLLE SONDERFÄHIGKEITEN

Die Sonderfähigkeiten der Karten machen den Reiz dieses Stichspiels in zwei Etappen für zwei Spieler aus. Kobolde können nichts, es gibt aber ein paar mehr von ihnen als von den anderen Fraktionen. Jeder Ritter besiegt jeden Gnom. Untote werden in Teil 1 nicht zur Seite gelegt, sondern wandern in den Punktstapel des Stichgewinners und zählen bei Spielende für ihre Fraktion. Zwerge spielen erst in Teil 2 ihre besondere Fähigkeit aus. Der Verlierer des Stichs bekommt beide für die Wertung. Das geht sogar so weit, dass der Gewinner eines reinen Zwergenstichs keine

Karte bekommt, der Verlierer beide. Da generell Fraktionszwang besteht – das klingt ein wenig nach parteipolitischer Gepflogenheit – kommen auch den Doppelgängern eine wesentliche Bedeutung zu. Sie kopieren die ausgespielte Fraktion, nicht jedoch ihre spezielle Eigenschaft. Mit einem nachgespielten Doppelgänger gibt man demnach immer „Farbe“ zu.

PLANBARE ETAPPEN?

In der ersten Etappe erspielt man sich Karten für die zweite oder auch schon Untote für die Wertung. Um gute Karten kann man kämpfen, auf schlechte verzichtet man gerne. Aber: So klar ist nicht, welche Karten in der zweiten Etappe wirklich schlecht sein werden. Eigentlich ist es sogar ziemlich unklar. Das Glück hat nicht nur eine, sondern beide Hände mit im Spiel. Die kurze Spieldauer macht das aber erträglich. Schließlich ist das Glück ein Vogerl und wechselt schon mal die Seiten.



FAZIT

6

JÖRG DOMBERGER

CLAIM funktioniert. Das ist bei einem Stichspiel für 2 Personen nicht selbstverständlich. Es macht auch Spaß. Umdenken ist für klassische Stichspieler nötig, manchen fällt das richtig schwer. Die Regeln sind etwas „hintenrum“, mit der Faust durch die Brust ins Aug! Mittlerweile gibt es auch *CLAIM 2* mit neuen Fraktionen. Es kann eigenständig gespielt oder auch mit dem Grundspiel gemischt werden.

Wie bei anderen Stichspielen auch ist es dennoch von Vorteil, sich bereits gefallene Karten zu merken. Sehr ehrgeizige Spieler können hiermit deutliche Vorteile erringen, das geht aber wohl zu Lasten von Spielspaß und Spieldauer.

