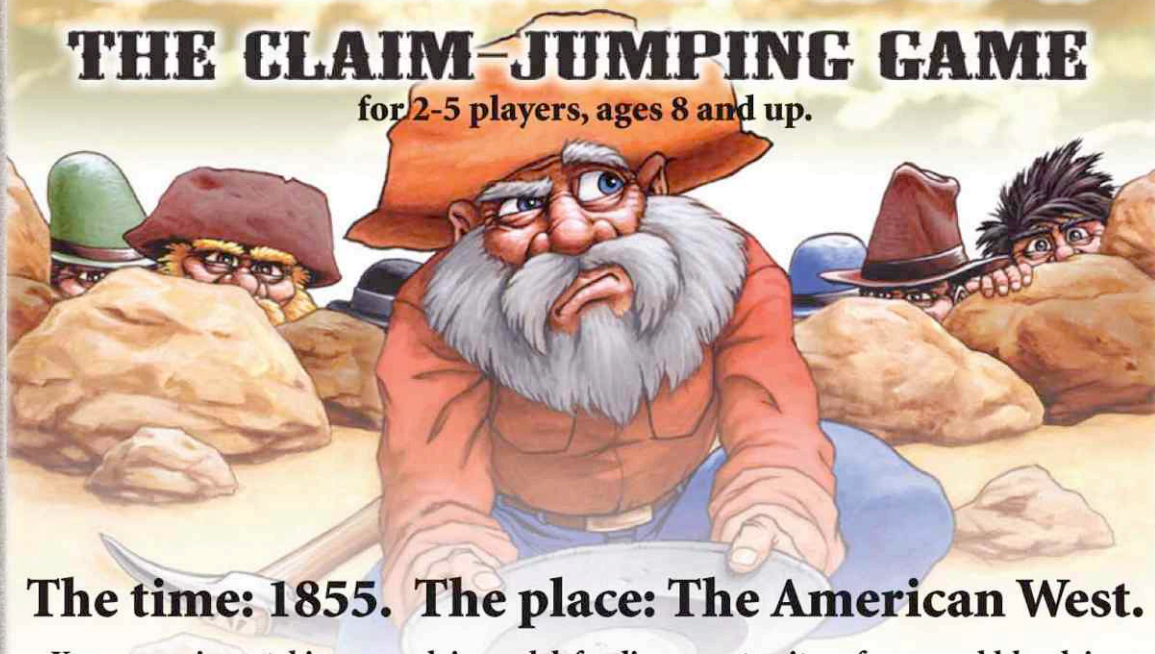


# CLAIM IT!

## THE CLAIM-JUMPING GAME

for 2-5 players, ages 8 and up.



**The time: 1855. The place: The American West.**

You are a miner staking your claim and defending your territory from would-be claim jumpers and squatters. Claim all you can, but don't push your luck too far or you may end up busted! Can you build the largest mine and make your fortune in the wild frontier?

## Contents

  
30 claimstenen  
(zwart)

6 'kraakstenen'  


  
120 gekleurde  
markeerstenen  
in 5 kleuren

  
3 dobbelstenen

  
1 speelbord



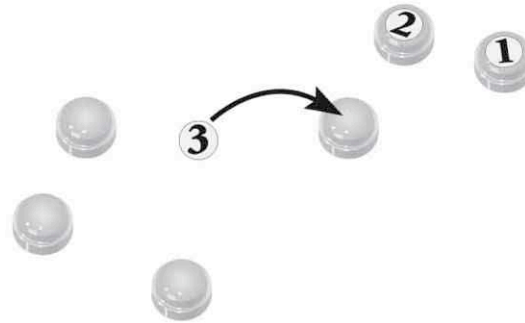
# Setting up

## Voor het eerste spel:

Kleef de 6 stickers (1 tot 6) op de witte markeerstenen.

## Bij elke partij:

Leg het speelbord centraal op tafel.  
De witte en zwarte markeerstenen liggen in het bereik van elke speler.  
Iedereen kiest een kleur en legt de eigen markeerstenen voor zich neer.  
Bepaal a.h.v. de dobbelstenen wie mag beginnen.



# Playing the Game

De spelers claimen gebieden op het bord a.h.v. drie dobbelstenen.  
Na elke geslaagde worp mag een speler opnieuw dobbelen en een extra gebied claimen of stoppen.

Als iemand stopt worden de witte 'kraakstenen' vervangen door markers in de eigen kleur.

Speelt iemand verder, dan loopt hij het gevaar dat alle in die ronde veroverde gebieden opnieuw verloren gaan. Wordt nl. een dobbelcombinatie gegooit die geen extra gebied oplevert, dan worden de 'kraakstenen' zondermeer weg genomen en NIET vervangen door eigen markers.

Op het eind wint de speler met de grootste aaneengesloten groep stenen op het speelbord.

## DOBBELEN EN PLAATSEN VAN EEN MARKER

Bij elke beurt wordt met de 3 dobbelstenen gerold. Eén van de dobbelstenen moet gebruikt worden voor een kolom, een andere voor een rij.  
De derde dobbelsteen wordt gebruikt voor een witte 'kraaksteen' of een zwarte 'claimsteen' (zie verder).  
Op elk veld van het bord worden de bijbehorende coördinaten herhaald. (VOORBEELD 1)

Na elke worp mag slechts één markeersteen (wit of zwart) geplaatst worden!

| CLAIM IT! |   |   |   |   |   |   |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
| 6         | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4         | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3         | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2         | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 1         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
|           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

4 PLAYERS = 7  
5 PLAYERS = 6

2 PLAYERS = 13  
3 PLAYERS = 9



**VOORBEELD 1 - Kolom 5, rij 2.**  
Een kolom wordt onderaan aangeduid en staat verticaal, een rij wordt links aangeduid en verloopt horizontaal.



# CLAIM IT!

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 3 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |   |

4 PLAYERS = 7  
5 PLAYERS = 6

6 PLAYERS = 5  
3 PLAYERS = 9

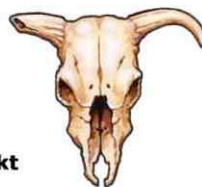
## VOORBEELD 2

Dobbelworp = 2, 3 en 5.

### Mogelijkheden:

- Plaats kraaksteen 2 op het veld 3/5 of 5/3.
- Plaats kraaksteen 3 op het veld 2/5 of 5/2.
- Plaats kraaksteen 5 op het veld 2/3 of 3/2.

Deze speler heeft dus zes verschillende mogelijkheden. Er mag echter slechts op één plaats een kraaksteen geplaatst worden.



Als het veld dat de speler wil claimen LEEG is, dan moet daar een WITTE kraaksteen geplaatst worden. Het cijfer op die steen moet overeenkomen met de waarde op de derde dobbelsteen. (Dit is de dobbelsteen die niet gebruikt werd voor het bepalen van het vak.) (VOORBEELD 2)

Als de betreffende kraaksteen niet meer beschikbaar is, dan kan dat veld niet meer geclaimd worden. Er mag in geen geval een andere markeersteen geplaatst worden. (VOORBEELD 3A)

Als op het betreffende vak reeds EEN GEKLEURDE MARKEERSTEEN van een andere speler ZONDER ZWARTE CLAIMSTEEN voorkomt, dan geldt dit vak als leeg. Plaats ook in dit geval de passende WITTE kraaksteen op dat veld bovenop de gekleurde markeersteen. (VOORBEELD 3B)



# CLAIM IT!

## VOORBEELD 3

De groene speler dobbelt 1, 4 en 5 en beschikt nog over de kraakstenen met cijfers 1, 3, 4 en 6.  
Wat kan hij doen?

A = NEE, hij beschikt niet meer over kraaksteen 5.

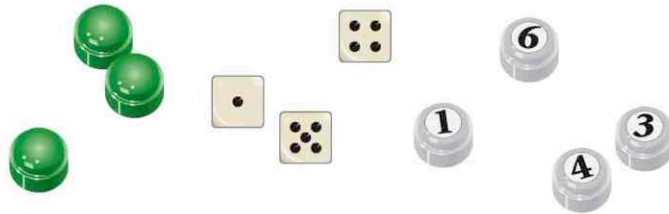
B = JA, het is weliswaar bezet door een tegenspeler maar hij beschikt nog over kraaksteen 4.

C = JA, het was reeds een eigen veld dat nu met een zwarte claimsteen kan bezet worden.

D = JA, hij had het veld reeds eerder in die ronde bezet en plaatst er nu een zwarte claimsteen op.

E = NEE, dit veld is reeds definitief van een tegenspeler.

F = NEE, je hebt dit gebied reeds met een zwarte marker geclaimd.



Als het veld bezet is met een EIGEN MARKEERSTEEN maar ZONDER ZWARTE CLAIMSTEEN, dan moet daar een zwarte claimsteen geplaatst worden. (VOORBEELD 3C)

Als op het betreffende veld REEDS EEN WITTE KRAAKSTEEN voorkomt, dan moet daar een zwarte claimsteen geplaatst worden. (VOORBEELD 3D)  
Het cijfer op de reeds aanwezige witte kraaksteen heeft in deze situatie geen betekenis!

Als op het beoogde vak REEDS EEN EIGEN OF VREEMDE MARKEERSTEEN MET ZWARTE CLAIMSTEEN voorkomt, dan kan daar geen marker meer geplaatst worden. De plaats van de claimsteen (boven of onder) speelt hierbij geen rol. (VOORBEELDEN 3E en 3F)



# CLAIM IT!

## VOORBEELD 4

De groene speler dobbelt 3, 4 en 6. De kraakstenen 3, 4 en 6 zijn niet meer beschikbaar. (Kraaksteen 3 zit verstopt onder de zwarte claimsteen op vak 6/3.)

Kraaksteen 4 kan niet op de vakken 3/6 en 6/3 geplaatst worden omdat daar in beide gevallen reeds een zwarte claimsteen voorkomt.

Gevolg: je verliest alles en moet zowel de twee claimmarkers (op 4/2 en 6/3) als de drie reeds geplaatste kraakstenen (2, 3 en 6) terugnemen!  
Daarmee eindigt je speelbeurt.



### LET OP!

Zolang je doorspeelt worden alleen witte of zwarte stenen geplaatst. In geen geval worden (eigen) markeerstenen op het bord geplaatst of weggenomen!

De witte en zwarte stenen mogen bovenop markeerstenen geplaatst worden.

### ALLES VERLIEZEN...

Als je na een dobbelworp geen enkele kraaksteen of claimsteen kan plaatsen verlies je alles en eindigt je speelbeurt. Dit houdt in dat je alle markers die je tot op dat moment in je speelbeurt plaatste terug moet wegnemen van het bord.

Neem eerste alle zwarte claimstenen weg die bovenaan staan en verwijder vervolgens alle zichtbare witte kraakstenen.



# CLAIM IT!

## VOORBEELD 5

Speler groen beëindigt zijn beurt.  
Wat moet hij allemaal doen?

5/5: vervang kraaksteen 1 door een groene markeersteen.

5/6: neem zowel kraaksteen 6 als de bruine markeersteen weg en vervang door een groene markeersteen. De bruine steen gaat terug naar de eigenaar.

6/2: plaats de zwarte claimsteen bovenop de groene markeersteen.

4/3: neem de witte kraaksteen weg en plaats een groene markeersteen bovenop de zwarte claimsteen.

3/4: neem de oranje markeersteen weg en plaats een eigen markeersteen bovenop de zwarte claimsteen. De oranje markeersteen gaat terug naar de eigenaar.



## BESLIS NA ELKE BEURT: DOORGAAN of STOPPEN...

Na elke geslaagde dobbelworp beslist de speler of hij doorgaat met dobbelen of stopt.

**Beslist een speler om door te gaan**, dan dobbelt hij opnieuw en neemt het risico alle in die beurt veroverde gebieden terug te verliezen. Dit gebeurt onmiddellijk zodra hij een onbruikbare worp dobbelt. Alle acties van die beurt gaan dan verloren...

**Stopt een speler tijdig**, dan duidt hij alle veroverde gebieden aan in de eigen kleur.

- Op alle gebieden met bovenaan een **ZWARTE** claimsteen wordt een eigen markeersteen geplaatst. De stenen onder de zwarte claimsteen worden daarna weggenomen en indien nodig terug gegeven aan de eigenaar(s). Deze gebieden zijn nu definitief verworven. Op deze velden kan niemand nog een of andere steen plaatsen!

- Van alle gebieden met bovenaan een **WITTE** kraaksteen worden nu alle stenen weggenomen en vervangen door een markeersteen in de eigen kleur. Indien nodig worden vreemde markeerstenen teruggegeven aan hun eigenaar(s). Deze gebieden zijn nu wel eigendom van de speler aan beurt maar nog niet definitief verworven.

Hiermee wordt de speelbeurt beëindigd.



# CLAIM IT!

## VOORBEELD 6

### SPELEINDE (3 spelers)

Oranje bezit op het eind van zijn beurt 9 definitief geclaimde gebieden (= oranje markeersteen bovenop zwarte claimsteen) en kodingt daarmee de laatste speelronde aan.

Alle spelers (oranje inclusief) komen nu nog één keer aan de beurt.

### WINNAAR

Het grootste aaneengesloten groene gebied bestaat uit 6 velden. Bruin bezit slechts een gebied met 5 velden. Oranje is de winnaar met een aaneengesloten gebied van 7 velden.



## End of the Game

### DE LAATSTE RONDE

Zodra een speler een specifiek aantal definitief geclaimde gebieden (dus gebieden met een zwarte claimmarker én een eigen markeersteen) bezit, begint de laatste ronde. Alle spelers komen daarin nog één keer aan de beurt, inclusief de speler die de laatste ronde aankondigde.

Het aantal benodigde gebieden hangt af van het spelersaantal: (zie ook op het speelbord!)

- bij 5 spelers: 6 definitief geclaimde gebieden
- bij 4 spelers: 7 definitief geclaimde gebieden
- bij 3 spelers: 9 definitief geclaimde gebieden
- bij 2 spelers: 13 definitief geclaimde gebieden.

### Opgelet:

Deze definitief geclaimde gebieden moeten niet samenhangend zijn!



## WINNAAR

De speler met de grootse aaneengesloten groep velden (horizontaal en/of verticaal maar niet diagonaal!) wint 'CLAIM IT'. Bij de telling worden zowel de definitief geclaimde als 'gewone' velden meegeteld! (VOORBEELD 6)

Is er gelijkheid tussen twee of meer spelers, dan wint daarbij de speler met de meeste definitief geclaimde velden. (Deze moeten daarbij niet aaneensluitend zijn.) Is er nog gelijkheid, dan wint de speler met de meeste velden op het speelbord.

## Rule Variation

Wie dit spel wil spelen met langere speelbeurten en meer claimmogelijkheden kan volgende regel invoeren. Deze variant is echter niet geschikt voor 5 spelers.

Als iemand een zwarte claimsteen bovenop een witte kraaksteen plaatst, dan neemt hij deze laatste steen weg en kan deze kraaksteen later opnieuw inzetten.

## Credits

Game Design: Kris Gould  
Graphics: Mike Raabe  
Editor: Kristina Raabe  
Web Design: Keith VanKirk  
Production Assistant: Steven Roberts  
Game Production: LudoFact GmbH

Claim It! is produced by:



### Playtesters:

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

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

[www.wattsalpoag.com](http://www.wattsalpoag.com)

Vrije vertaling naar het Nederlands: Hendrik Cornilly, KHBO-Spellenarchief

© 2006 Wattsalpoag Games

