



ЛИДЕРЫ



ЮГО ФРЕНУА



NAÏADE



15 мин.



2



14 +

ПРАВИЛА ИГРЫ

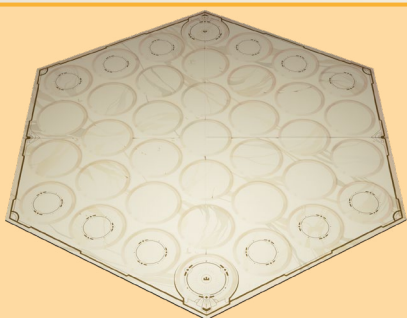
В чём секрет этого королевства, где вот уже тысячи лет царит мир?

Каждую весну претенденты на власть призывают по 4 союзника и проводят необычную дуэль: без армий, без крови. Побеждает тот, кто первым захватит в плен соперника. Ваше время пришло! Смелость, тактика и стратегия помогут вам стать новым лидером!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите команду из уникальных персонажей, чтобы победить лидера соперника! Для победы вам необходимо либо расположить двух своих союзников на соседних клетках с лидером соперника, и таким образом захватить его в плен, либо создать ситуацию, когда лидер соперника будет полностью окружён (как вашими союзниками, так и его собственными) и не сможет перемещаться по полю.

СОСТАВ ИГРЫ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



18 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ, ВКЛЮЧАЯ 2 КАРТЫ ЛИДЕРОВ



19 ФИГУРОК ПЕРСОНАЖЕЙ, ВКЛЮЧАЯ 2 ФИГУРКИ ЛИДЕРОВ



2 КАРТЫ-ПАМЯТКИ
С ЭФФЕКТАМИ СОЮЗНИКОВ

ПРИМЕЧАНИЕ Перед первой игрой вставьте фигурки персонажей в деревянные подставки. После этого вы можете хранить фигурки, не разбирая их.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле между игроками.
- 2 Поставьте все фигурки персонажей рядом с игровым полем так, чтобы обоим игрокам было легко до них дотянуться.
- 3 Игроки берут по 1 фигурке лидера и выставляют их на стартовые клетки лидеров с символом 🏰. Игроки забирают соответствующие карты лидеров и кладут их на стол перед собой.

ВАЖНО Выставляя фигурку на поле, всегда ставьте её стороной с тёмным фоном к себе, а стороной со светлым фоном — к сопернику.



- 4 Перемешайте 16 карт персонажей и положите в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возьмите 3 верхние карты и разместите их лицевой стороной вверх в ряд справа или слева от стопки.
- 5 При необходимости возьмите карту-памятку и положите её перед собой.
- 6 Выберите первого игрока. Например, им может стать тот, кто быстрее назовёт имя известного исторического лидера. Теперь вы готовы начать игру!



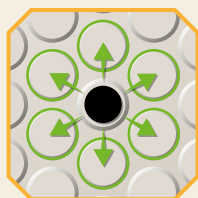
ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока, пока не наступят условия окончания игры, описанные на следующей странице (смотри «Конец игры» на стр. 5).

Ход игрока состоит из 2 фаз: **ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ** и **ФАЗЫ ПРИЗЫВА**. Затем ход переходит к его сопернику. Выложив перед собой 5-ю карту персонажа (1 карта лидера и 4 карты союзника), игрок до конца игры в свой ход пропускает фазу призыва.

I ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Игрок может, но не обязан, выполнить **1 действие** для **каждого** своего персонажа.



**ПЕРЕДВИНУТЬ
ПЕРСОНАЖА
НА СОСЕДНЮЮ
ПУСТУЮ КЛЕТКУ**

ИЛИ



**ИСПОЛЬЗОВАТЬ
АКТИВНУЮ
СПОСОБНОСТЬ
ПЕРСОНАЖА
(если она есть)**

Выполнив все желаемые возможные действия, он переходит к фазе призыва.

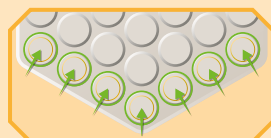
СОВЕТ Выполнив действие для персонажа, поверните его карту горизонтально. Таким образом вы будете видеть, каких персонажей вы уже задействовали в течение хода, а для каких ещё можно выполнить действие. В начале вашего следующего хода верните все карты в вертикальную позицию.



II ФАЗА ПРИЗЫВА

ВАЖНО Пропустите эту фазу, если перед вами уже лежат 5 карт персонажей (1 карта лидера и 4 карты союзников).

1 Игрок выбирает 1 из 3 карт персонажей, лежащих лицевой стороной вверх, и размещает её перед собой – теперь это его союзник. Он берёт соответствующую фигурку союзника и размещает её на одной из стартовых клеток со своей стороны поля.



На стартовых клетках изображён золотой круг. Призвав союзника, игрок может разместить его на стартовых клетках только со своей стороны поля.

2 Затем игрок открывает верхнюю карту из стопки карт персонажей вместо той, которую забрал. Игрокам всегда должны быть доступны 3 карты на выбор.

ВАЖНО Если вы второй игрок, в свой первый ход выполните фазу призыва 2 раза. Это компенсация за возможные недостатки того, что вы ходите вторым.

ПРИМЕР Валерия ходит первой. Она передвигает своего лидера на 1 клетку влево (1) и переходит к фазе призыва. Валерия выбирает Гарпунщика (2) и размещает его на стартовой клетке (3). Затем она открывает новую карту взамен той, которую она забрала (4), и на этом её ход заканчивается.

Ход переходит к её сопернику. Артём также передвигает своего лидера на 1 клетку вперёд (5). Затем в фазе призыва он выбирает Лучницу (6) и размещает соответствующую фигурку на стартовой клетке поля со своей стороны (7). После чего он открывает новую карту персонажа (8).

Так как это первый ход Артёма и он второй игрок, он выполняет фазу призыва ещё раз. Он выбирает Пивовара (9) и размещает его на поле (10). Перед тем как закончить ход, Артём открывает новую карту взамен той, которую он забрал (11). Ход снова переходит к Валерии.



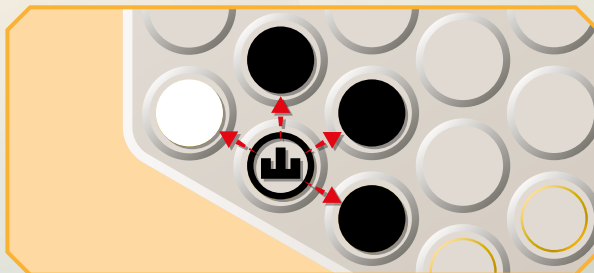
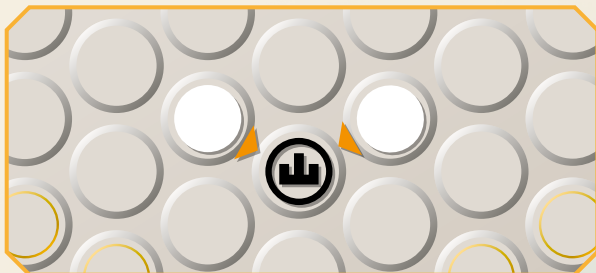
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра сразу же заканчивается, если после выполнения действия персонажа или после фазы призыва выполняется 1 из 2 условий, описанных ниже.

ВЗЯТ В ПЛЕН один из лидеров:
на соседних с лидером клетках
находятся 2 союзника
противника.

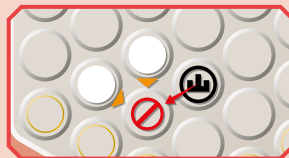
ИЛИ

ОКРУЖЁН один из лидеров:
все соседние с лидером клетки
заняты персонажами, как
соперника, так и самого игрока.



Побеждает игрок, который смог взять в плен или окружить лидера соперника.

ВАЖНО В свой ход вы не можете выполнять действия, которые приведут к тому, что ваш лидер будет взят в плен или окружён.



ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Персонажи: союзники, враги, лидеры.

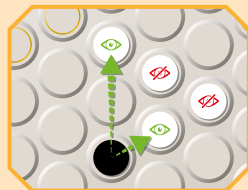
Враги: персонажи вашего соперника, включая его лидера.

Союзники: ваши персонажи, включая вашего лидера.

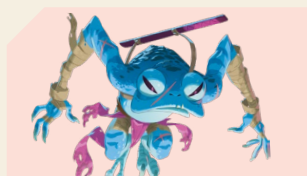
Передвижение: персонаж может передвинуться во время фазы действий игрока, а также благодаря

своим способностям или способностям другого персонажа.

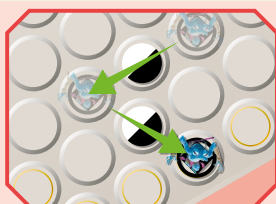
Видимый: один персонаж считается видимым для другого, если они расположены на одной прямой линии и между ними нет других персонажей.



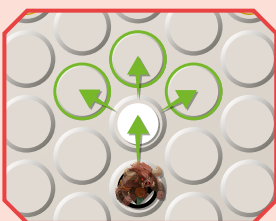
• АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ



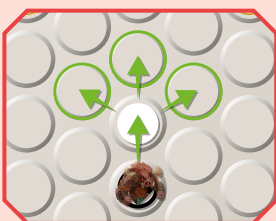
АКРОБАТ Перепрыгивает по прямой через персонажа на соседней клетке. Может сделать 2 прыжка подряд.



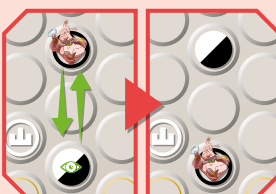
НАЕЗДНИК Передвигается на 2 клетки по прямой.



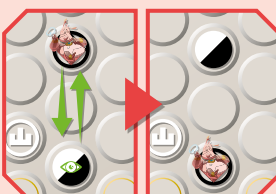
ГРОМИЛА Передвигается на соседнюю клетку, где находится враг, отталкивая его на 1 из 3 противоположных клеток на ваш выбор.



СТРАЖ Передвигается с любой клетки на клетку, соседнюю с вашим лидером. Затем может передвинуться дополнительно ещё на 1 клетку.



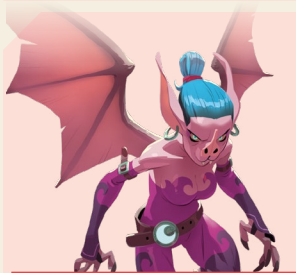
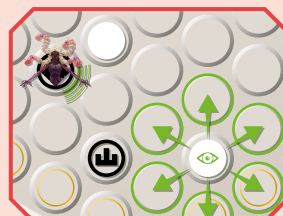
ИЛЛЮЗИОНИСТ Выбирает видимого персонажа, который находится не на соседней с Иллюзионистом клетке, и меняется с ним местами.



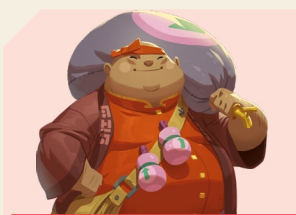
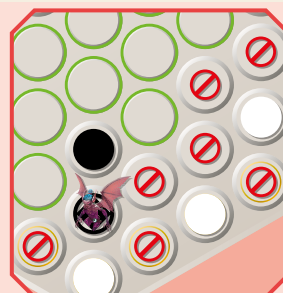
ГАРПУНЩИК Передвигается по прямой на соседнюю клетку с видимым персонажем ИЛИ передвигает видимого персонажа по прямой на соседнюю с собой клетку.



МАНИПУЛЯТОР Выбирает видимого врага, который находится не на соседней с Манипулятором клетке, и передвигает его на 1 клетку.



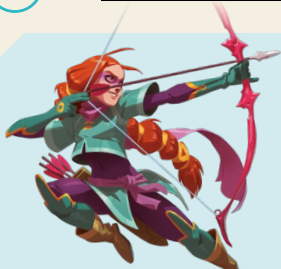
СТРАННИЦА Передвигается на любую клетку, у которой на соседних с ней клетках нет врагов.



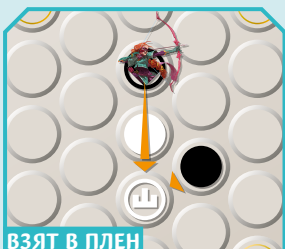
ПИВОВАР Передвигает союзника, находящегося на соседней с ним клетке, на 1 клетку.



• ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

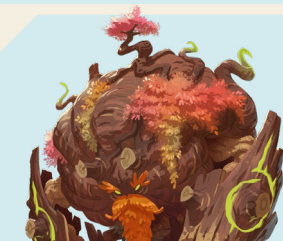


ЛУЧНИЦА Должна находиться через 1 клетку по прямой от лидера соперника, чтобы участвовать в его захвате в плен. При этом лидер может не быть видимым. Однако не может участвовать в захвате лидера в плен, если находится на соседней с ним клетке.



ТЮРЕМЩИК Враги на соседних с ним клетках не могут использовать свои активные способности.

ВАЖНО Способность Тюремщика не влияет на уже выполняемое действие врага, если враг передвигается на соседнюю с ним клетку во время действия. Например, если Акробат после первого прыжка, оказывается на соседней с Тюремщиком клетке, он всё ещё может совершить второй прыжок.



ЗАЩИТНИК Враги не могут передвинуть Защитника или его союзников, стоящих на соседних с ним клетках, с помощью своих способностей.



ВИЗИРЬ Ваш лидер может передвигаться на 1 дополнительную клетку в фазе действий.



• ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



ОТШЕЛЬНИК С ПИТОМЦЕМ Если вы призываете их, возьмите 2 фигурки (Отшельника и его Питомца) и разместите их на пустых стартовых клетках, не обязательно соседних.

Эти 2 персонажа считаются за одного во время фазы призыва.

Во время фазы действий вы можете передвинуть Отшельника или Питомца, или обоих. Питомец не может участвовать в захвате лидера соперника в плен.



МСТИТЕЛЬ Не выполняет действия во время фазы действий. Но после каждого действия, в результате которого во время вашего хода

или хода соперника лидер соперника передвигается хотя бы на 1 клетку, Мститель ДОЛЖЕН передвинуться на 2 клетки.

Мститель не может передвинуться на 1 клетку и затем вернуться назад. Если Мститель не может передвинуться на 2 клетки, он передвигается на 1 клетку. Если и это невозможно, он не передвигается.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Мститель может быть передвинут несколько раз за один ход игрока, если лидер соперника передвигается в результате разных действий (например, сперва лидер соперника передвигается сам, а затем в результате способности Иллюзиониста).
- Вне зависимости от количества клеток, на которое передвинулся лидер соперника во время действия, Мститель совершает только 1 передвижение на 2 клетки. Мститель передвигается сразу же, как закончилось действие, заставляющее передвинуться лидера соперника.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Рекомендуем вам попробовать этот режим после того, как вы лучше познакомитесь со способностями различных персонажей. Это режим **АБСОЛЮТНОГО ЛИДЕРА**: все персонажи доступны для призыва уже с начала игры. Тактика и стратегия – вот ключ к победе!

Выполните подготовку к игре по основным правилам со следующими изменениями. Во время шага 4 разложите все карты персонажей лицевой стороной вверх и поставьте на них соответствующие фигурки. Фаза действий проходит без изменений. Во время фазы призыва выберите любого доступного персонажа.

В игре появляется новая фаза: ФАЗА ИЗГНАНИЯ.

Первый раз фаза изгнания проходит в самом начале игры: перед первым ходом первого игрока, а затем

ещё раз, когда у каждого игрока будет по 3 карты персонажей (1 карта лидера и 2 союзника).

ФАЗА ИЗГНАНИЯ Начиная с первого игрока, оба игрока изгоняют по одному доступному персонажу. Поместите изгнанных персонажей и их карты в коробку. Их нельзя будет призвать во время этой игры.

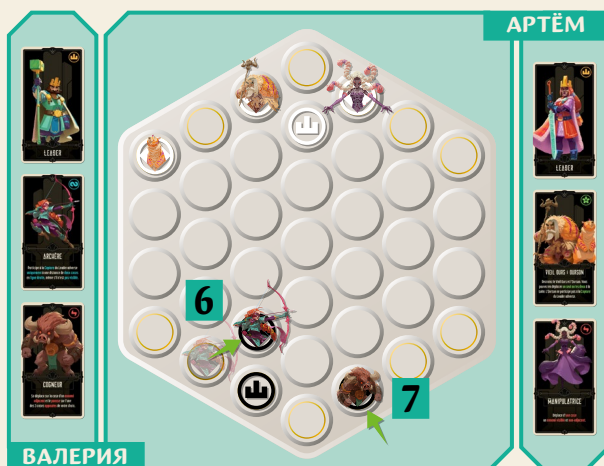
Как только у ОБОИХ игроков будет по три персонажа (включая вашего лидера), ещё раз сыграйте фазу изгнания.

ПРИМЕР Во время первой фазы изгнания **Валерия** делает выбор первой и изгоняет Акробата. Её соперник **Артём** изгоняет Ассасина. Обе карты и фигурки персонажей убираются из игры.

В свой следующий ход **Валерия** решает не передвигать своего лидера. Она передвигает Лучницу на 1 клетку (6), а затем призывает Громилу (7).



В свой ход **Валерия** передвигает своего лидера (1) и призывает Лучницу (2). **Артём** передвигает своего лидера (3) и призывает Отшельника и его Питомца (4). Так как это его первый ход и он ходит вторым, он выполняет призыв ещё раз и выбирает Манипулятора (5).



Теперь у обоих игроков есть по 3 персонажа, а значит, наступает ещё одна фаза изгнания. Игроки должны изгнать по 1 из оставшихся доступных персонажей. **Валерия** изгоняет Иллюзиониста, а **Артём** – Мстителя. Обе карты и фигурки персонажей убираются в коробку.



Ход переходит к **Артёму**.

