



ТАЙНЫЕ ЛИДЕРЫ

— Правила —



От авторов:

Мы благодарны 12 735 участникам кампании на Kickstarter и нашему сообществу в Discord за воплощение нашей мечты в реальность. Выражаем особую благодарность Мэттью Файксу, Илье Силантьеву, Джеймсу Кравчику, Дастину Даудлу, Ною Смиту, Коулу Ферингу, Руи Родригесу, Антти Вахакину, Нейту Брэкетту, Жиго Кустодио, Крису Коупленду, Начо Ларродера, Эндрю Клифону и всем, кто нам помогал.

Над русским изданием игры работали

Лушин Ярослав, Кудрявцева Полина, Мурсеев Илья, Етонова Александра, Пичугин Владислав.

Разработка игры
Рафаэль Стокер, Андреас
Мюллер, Маркус Мюллер

Художественное оформление
Сатоши Мацуура

Графический дизайн
Роланд Макдональд,
Ян Липинский, Начо
Ларродера, Рафаэль
Стокер, Маркус Мюллер

История и сюжет
Андреас Мюллер

Права принадлежат
2021, BFF Games GmbH

Больше информации об игре
www.hidden-leaders.com

Свяжитесь с авторами
info@bffgames.org



ОБ ИГРЕ

На острове Ошра смутное время. После смерти Императора усилился конфликт между Племенами холмов и Армией Императора. Пока Водный народ пытается сохранить баланс между давними соперниками, Нежить стремится развязать настоящую войну. Остаётся надежда лишь на шестерых детей Императора. Кто же из них займёт трон?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

От 2 до 6 участников игры становятся тайными лидерами, каждый из которых состоит в союзе с 2 из 4 фракций: **Племена холмов** 🌲, **Армия Императора** 🏰, **Водный народ** 🌊 и **Нежить** ☠️.

В течение игры участники усиливают или ослабляют влияние **Племени холмов** 🌲 (зелёная фишка) и **Армии Императора** 🏰 (красная фишка), разыгрывая карты героев.

Как только будет разыграно определённое число героев, игра завершится, и позиция 2 фишек на поле укажет на победу 1 из 4 фракций. Игрок(и), состоящие в союзе с победившей фракцией, претендуют на победу в игре. Если такой игрок 1, он и побеждает. Если таких игроков несколько, то побеждает игрок с большим числом карт победившей фракции в своём отряде.

СОСТАВ ИГРЫ



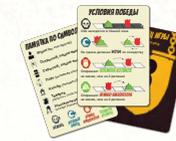
6 карт лидеров



77 карт героев



1 игровое поле,
2 фишки силы



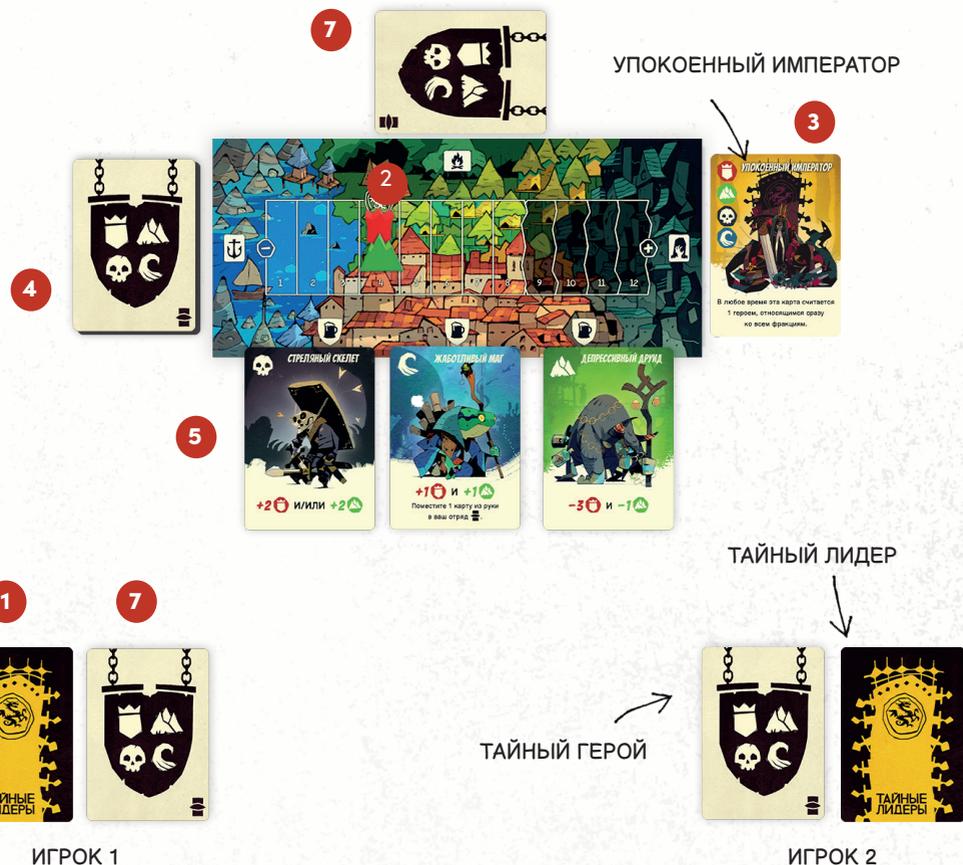
6 карт-памяток

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте все 6 карт лидеров и раздайте по одной лицом вниз каждому игроку.
Вы можете смотреть свою карту лидера в любое время, но храните её в тайне от соперников. Ваша карта лидера определяет 2 фракции, с которыми вы состоите в союзе.
- 2 Поместите 2 фишки силы (красную и зелёную) на начальную позицию шкалы силы.
- 3 Возьмите особую карту героя «Упокоенный Император» и поместите её лицом вверх рядом с символом  на игровом поле — это усыпальница.
- 4 Перемешайте оставшиеся карты героев и поместите их лицом вниз рядом с символом порта  — это основная колода.
- 5 Возьмите 3 карты героев из порта  и поместите по одной лицом вверх под символы таверн .
- 6 Случайным образом выберите первого игрока.
- 7 Раздайте игрокам по 5 карт героев. После изучения полученных карт каждый игрок должен сделать следующее в порядке очерёдности:
 - а. поместить 1 карту лицом вниз  перед собой (в свой отряд героев);
 - б. поместить 1 карту лицом вниз рядом с символом костра  — это колода сброса;
 - в. оставить 3 карты в руке — это начальные карты игрока.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ



ИГРОК 1

ИГРОК 2

ТАЙНЫЙ ЛИДЕР

ТАЙНЫЙ ГЕРОЙ

Для первой игры мы рекомендуем использовать следующие изменения. С ними проще освоиться в игре.

1. Уберите из игры все карты, помеченные символом (+). Таким образом должно быть убрано 24 карты героев.
2. Завершите игру, когда разыграете на 1 карту меньше, чем указано в таблице на стр. 11.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, в которых игроки ходят по часовой стрелке..

ХОД ИГРОКА

В свой ход совершите 4 шага в следующем порядке:

1. Разыграйте 1 карту с руки в ваш отряд и примените её способности.
ИЛИ
Сбросьте до 3 карт в **костёр** 🔥.
2. Доберите из **таверны** 🍺 и/или из **порта** ⚓ до 4 карт на руку.
3. Сбросьте карты в костёр 🔥, чтобы в вашей руке осталось 3 карты.
4. Поместите под опустевшие символы **таверны** 🍺 карты из **порта** ⚓.

1 Разыграйте 1 карту героя с руки, добавьте её в ваш отряд и примените её способности

Разыграйте выбранную карту **лицом вверх перед собой**. Все герои перед вами формируют ваш **отряд**. Затем переместите зелёную и/или красную фишку влево (-) и/или вправо (+) по шкале силы, как указано на карте. Примените любые дополнительные способности, описанные на карте.

Примечание: перемещение фишек ограничено краями шкалы силы.

ИЛИ

Сбросьте до 3 карт героев в **костёр** 🔥

Вместо розыгрыша 1 карты героя вы можете сбросить до 3 карт с руки в **костёр** 🔥.



2 Доберите из таверны 🍺 и/или из порта ⚓ до 4 карт на руку.

Из **таверны** 🍺 и/или из **порта** ⚓ можно брать карты в любом порядке. *Примечание: не пополняйте опустевшие места таверны на этом шаге. Это делается на шаге 4.*

3 Сбросьте карты в костёр 🔥

Сбросьте в **костёр** 🔥 столько карт героев лицом вниз, чтобы в вашей руке осталось 3 карты героев.

4 Пополните опустевшие места таверны 🍺

Возьмите карты из **порта** ⚓ и положите их лицом вверх под опустевшие символы таверны 🍺.

Примечание: если колода порта ⚓ закончилась, и вам нужно взять карту, перемешайте все карты, находящиеся в костре 🔥, и сформируйте из них новую колоду порта ⚓.

🔥 КОСТЁР
Колода сброса, в которой карты лежат лицом вниз.

ШКАЛА СИЛЫ
Позиции красной и зелёной фишек силы определяют побеждающую фракцию.

⚓ ПОРТ
Основная колода, откуда вы берёте карты героев, лежащие лицом вниз.

🍺 ТАВЕРНА
Область с 3 картами героев, которые лежат лицом вверх.

БЫЮЩИЙ ЦЕНТЕЛЪ
+1 🍺
Возьмите все карты из колоды. Поместите 1 из них в ваш отряд. Сбросьте остальные.

НЕУСЗЫВАЕМЫЙ СЛИЗНЯК
-1 🍺 ИЛИ -1 🌿
Захороните 1 любого 🍺.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГУАНА
ЕСЛИ на шкале силы есть лидирующая фишка силы, то +1 лидирующей фишке силы ИЛИ -3 отставшей фишке силы.

ИЗМОЩЕННАЯ АМАЗОНКА
+1 🍺 ИЛИ -1 🌿
Выберите 1 любого 🍺. Он должен захоронить 1 своего 🍺.

УСПАЛЬНИЦА
Колода упокоенных героев, лежащих лицом вверх. Только верхняя карта должна быть видна.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Способности карт героев, лежащих лицом вверх, должны быть применены немедленно после их добавления в ваш отряд. Это относится и к перемещению красной и/или зелёной фишки силы в соответствии с текстом карты. Если какие-либо способности героев не могут быть применены, просто игнорируйте их, добавляя героя в ваш отряд.

Например: «Захороните героя нежити»: вы можете разыграть эту карту, даже если ни у кого в отряде нет нежити, лежащей лицом вверх. Если же в игре есть один или более героев нежити, то вы обязаны закопать одного из них, даже если этот герой ваш. Способность карты также может относиться к самой себе.

Захороните: переместите карту героя, лежащую лицом вверх из отряда любого игрока в , если иное явно не указано на карте.

Сбросьте: поместите карту в  лицом вниз.

Поменяйте: поменяйте местами 2 карты, не применяя их способности и не переворачивая их, если иное явно не указано на карте.

Поместите: поместите карту в локацию (в ваш отряд, в  и т. д.), не применяя её способность, если иное явно не указано на карте.

Возьмите: возьмите верхнюю карту из указанной колоды или случайную карту из руки другого игрока.

Случайно: перемешайте указанные карты и возьмите одну из них.

Переверните: переверните карту героя, лежащую лицом вниз  так, чтобы она лежала лицом вверх  или наоборот.



ТАЙНЫЕ ГЕРОИ

- Во время подготовки к игре вы помещаете 1 из 5 полученных карт лицом вниз  в ваш отряд. Это тайный герой.
- В игре некоторые способности героев позволяют вам добавить нового тайного героя в ваш отряд, перевернуть героя или подсмотреть тайных героев других игроков.
- **Когда тайный герой раскрывается** (переворачивается лицом вверх), его способность **не** применяется, если иное явно не указано на карте.
- **Тайные герои не учитываются** при подсчёте числа героев, **необходимых для завершения игры**. Однако они учитываются, когда нужно разрешить ничью при определении победителя.
- Группируйте тайных героев в вашем отряде, накладывая карты друг на друга со смещением. Другие игроки должны видеть, в каком порядке вы разыграли эти карты. Вы не можете перемешивать ваших тайных героев, если на иное явно не указывает какая-либо способность.
- Вы можете смотреть своих тайных героев в любое время, но должны возвращать их на место в прежнем порядке.



Открытый, лежащий лицом вверх герой в отряде игрока



Тайный, лежащий лицом вниз герой в отряде игрока



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце хода любого игрока, в отряде которого находится не менее следующего числа открытых героев:

2 ИГРОКА	8
3 ИГРОКА	7
4 ИГРОКА	7
5 ИГРОКОВ	6
6 ИГРОКОВ	5

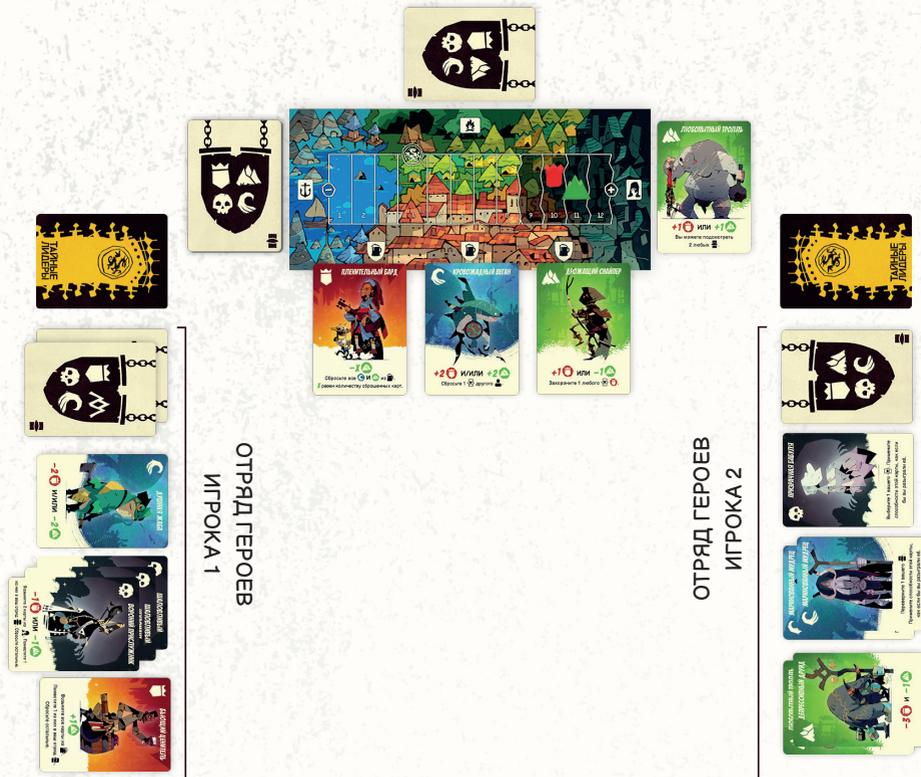


Тайные герои не учитываются.

Примечание: возможно, что у кого-то, кроме активного игрока, в отряде окажется необходимое число открытых героев (из-за способности героя). В таком случае игра также завершается.

Пример завершения игры: при игре вчетвером одному игроку необходимо собрать не менее 7 открытых героев. У Влада 5 открытых героев, у Саши 6, у Ильи 4 и у Наташи 5. Наташа в свой ход разыгрывает «Одурманенного шамана» и переворачивает лицом вверх 1 тайного героя в отряде Саши. В конце хода Наташи в отряде Саши оказывается 7 открытых героев, и игра завершается.

Наташа могла завершить игру иначе, разыграв «Сомневающегося священника», который позволял ей разыграть ещё одного героя. Тогда в конце хода уже в её отряде оказалось бы 7 открытых героев.



Так может выглядеть игра 2 участников после 5 раундов.

#PoetryContestNL

С тремя мечами на войну
С ухмылкой шествует варан,
Поскольку знает, что ему
Перепадёт четвёртый там.

by @very.awful (IG)



Однажды рыболов молился Посейдону,
И щедрый, наконец, улов собрал.
Всё съел, а кость выбрасывать не стал —
Ведь нужно ему как-то пробиваться к трону.

by @mfranckenstein (IG)



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Только 1 из 4 фракций может победить. Чтобы определить, какая именно, по завершении игры сверьтесь с условиями победы **в следующем порядке**:

- 1 **Нежить** ☠️ побеждает, если обе фишки силы — красная и зелёная — находятся в тёмной зоне войны на шкале силы.
Примечание: если это условие выполнилось, то остальные условия победы проверять не нужно.
- 2 **Водный народ** 🌊 побеждает, если красная и зелёная фишки силы находятся на соседних делениях или на одном делении шкалы силы.
- 3 **Армия Императора** 🏰 побеждает, если красная фишка силы опережает зелёную фишку не менее, чем на 2 деления.
- 4 **Племена холмов** 🏞️ побеждают, если зелёная фишка силы опережает красную фишку не менее, чем на 2 деления.

Затем каждый игрок сбрасывает оставшиеся на руке карты и **раскрывает свою карту тайного лидера**.

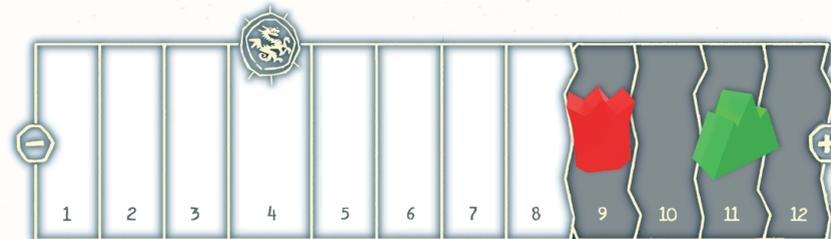
Если только у 1 игрока есть лидер, который состоит в союзе с победившей фракцией, этот игрок побеждает в игре.

Если 2 или более игроков состоят в союзе с победившей фракцией, разрешите ничью, следуя указаниям в разделе «Разрешение ничьей» на стр. 14.

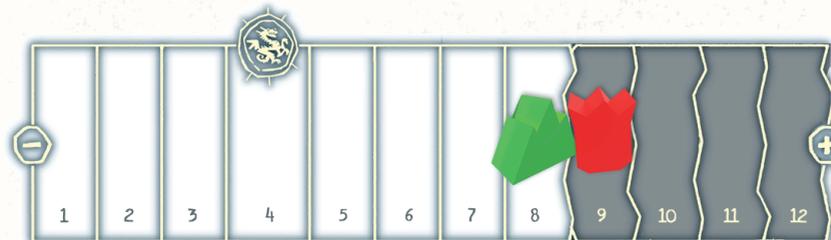
Если ни один игрок не состоит в союзе с победившей фракцией, в игре нет победителя.



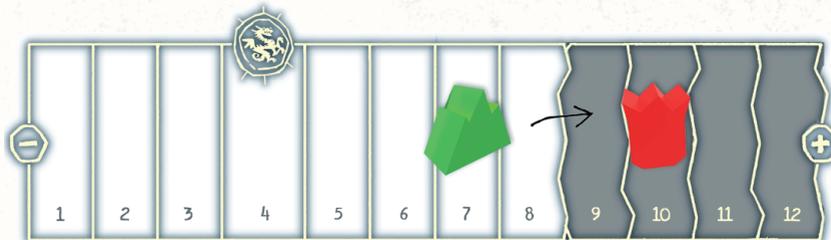
ПРИМЕРЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИВШЕЙ ФРАКЦИИ



Нежить ☠️ победила: обе фишки силы находятся в тёмной зоне войны.



Водный народ 🌊 победил: фишки силы находятся на соседних делениях шкалы, и только красная фишка находится в тёмной зоне войны.



Армия Императора 🏰 победила: красная фишка силы опережает зелёную фишку более, чем на 1 деление, и только красная фишка находится в тёмной зоне войны.



Племена холмов 🏞️ победили: зелёная фишка силы опережает красную фишку более, чем на 1 деление, при этом ни одна из них не находится в тёмной зоне войны.

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬЕЙ

Если 2 или более игроков состоят в союзе с победившей фракцией, ничья между ними разрешается в следующем порядке:

- 1** Игрок с **большим числом героев победившей фракции** в отряде побеждает. Учитываются все открытые  и тайные  герои.
- 2** Если ничья сохраняется, игрок с **меньшим числом всех героев** в отряде побеждает ( +  независимо от фракции).
- 3** Если ничья по-прежнему сохраняется, претенденты сверяют номера в левых нижних углах своих карт лидеров. Игрок с **наибольшим номером на карте лидера** побеждает.



ГЛОССАРИЙ

Лидер: каждый игрок получает 1 карту лидера в начале игры. Ваш лидер определяет, с какими фракциями вы состоите в союзе. Храните вашего лидера в тайне от соперников.

Герой: каждый герой принадлежит к 1 из 4 фракций и обладает определёнными способностями (исключая упокоенного Императора). В свой ход можно разыграть одну карту героя.

Отряд: когда вы разыгрываете карту героя, помещайте её перед собой. Все герои, лежащие перед вами лицом вверх и лицом вниз, формируют ваш отряд.

Фракции: в игре 4 фракции, отличающиеся цветом, символом, разными героями и уникальными условиями победы.

Упокоенный Император: в начале игры эта особая карта героя лежит лицом вверх в усыпальнице. Способности других карт героев позволяют вам добавить упокоенного Императора в ваш отряд или в руку. В случаях применения способностей героев и разрешения ничьей при определении победителя эта карта относится ко всем 4 фракциям. Вы можете разыграть эту карту с руки как любого другого героя, но у неё нет способностей или дополнительных эффектов. Поэтому эту карту нельзя копировать другими картами.

Фишки силы: в игре 2 фишки силы — красная и зелёная. Они перемещаются влево (-) и вправо (+) по шкале силы игрового поля, чтобы в итоге определить победившую фракцию.

Лидирующая/отстающая фишка силы: фишка силы, которая находится ближе к правому краю шкалы — это лидирующая фишка силы; фишка силы, которая находится ближе к левому краю шкалы — это отстающая фишка силы. Примечание: если обе фишки силы занимают одно деление шкалы, ни одна из них не считается лидирующей или отстающей.

По остальным вопросам и спорным игровым ситуациям пишите на info@nizagams.ru



ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА (СТР. 4)

- 1 Раздайте каждому игроку по 1 лидеру.
- 2 Поместите 2 фишки силы на игровое поле, 3 карты героев в таверну  и карту «Упокоенного Императора» в усыпальницу .
- 3 Раздайте игрокам по 5 карт. Каждый игрок сбрасывает 1 карту и ещё 1 карту помещает в свой отряд лицом вниз .

ХОД ИГРОКА (СТР. 6)

- 1 Разыграйте 1 карту перед собой лицом вверх  ИЛИ сбросьте до 3 карт в .
- 2 Доберите из таверны  и/или порта  до 4 карт на руку.
- 3 Сбросьте столько карт, чтобы в руке осталось 3 карты.
- 4 Пополните ячейки в таверне .



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ (СТР. 11)

Игра завершается в конце хода любого игрока, в отряде которого находится не менее следующего числа открытых  героев:

1 ИГРОК	8  героев
3 ИГРОКА	7  героев
4 ИГРОКА	7  героев
5 ИГРОКОВ	6  героев
6 ИГРОКОВ	5  героев

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ (СТР. 12)

Нежить  побеждает, если обе фишки силы — красная и зелёная — находятся в тёмной зоне войны на шкале силы.

Водный народ  побеждает, если красная и зелёная фишки силы находятся на соседних делениях или на одном делении шкалы силы.

Армия императора  побеждает, если красная фишка силы опережает зелёную фишку силы не менее, чем на 2 деления.

Племена холмов  побеждают, если зелёная фишка силы опережает красную фишку силы не менее, чем на 2 деления.

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬЕЙ (СТР. 19)

Игрок, который состоит в союзе с победившей фракцией, побеждает в игре.

- 1 Среди нескольких претендентов побеждает игрок с бóльшим числом героев победившей фракции.
- 2 Если ничья сохраняется, побеждает игрок с меньшим числом всех героев.
- 3 Если ничья по-прежнему сохраняется, побеждает игрок с наибольшим номером на карте лидера.

