



ТАЙНЫЕ ЛИДЕРЫ

Правила



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта

Александра Етонова,
Владислав Пичугин,
Ярослав Лушин

Переводчик

Илья Мурсеев

Редактор

Полина Кудрявцева

Вёрстка

OWL Agency



Низа Гамс

nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595

Авторы игры

Рафаэль Стокер,
Андреас Мюллер,
Маркус Мюллер

Художник

Сатоши Мацуура

Графический дизайн

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

Автор художественного текста

Андреас Мюллер

Правообладатель

2021, BFF Games GmbH



ОБ ИГРЕ

После смерти правителя в Ошре настали тёмные времена. Между племенами холмов и армией Императора разразилась ожесточённая борьба за влияние. Водный народ уже не раз пытался разрешить давний конфликт, в то время как нежить вновь и вновь стремилась развязать настоящую войну. Теперь все надежды острова связаны с шестью наследниками Императора. Кто же из них взойдёт на трон?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале партии каждый игрок получает одну из шести карт тайных лидеров. На ней могут быть изображены значки следующих фракций: племена холмов 🏔️, армия Императора 🏰, водный народ 🌊 и нежить 💀.

Каждый лидер стремится к победе двух из них, что и отражено на его карте с помощью соответствующих символов.

Чтобы добиться необходимого преимущества, соперники разыгрывают с руки карты героев, что позволяет изменить положение красного (армия Императора 🏰) и зелёного (племена холмов 🏔️) маркеров на шкале силы.

Как только определённое количество карт героев будет разыграно, игра завершится, а взаимное расположение красного и зелёного маркеров ознаменует победу одной из фракций.

Игроки, на картах лидеров которых будет изображён символ победившей фракции, суммируют карты соответствующего цвета, выложенные в личную игровую область. Игрок с наибольшим количеством таких карт побеждает.

КОМПОНЕНТЫ



6 карт лидеров



77 карт героев



1 игровое поле,
2 маркера силы



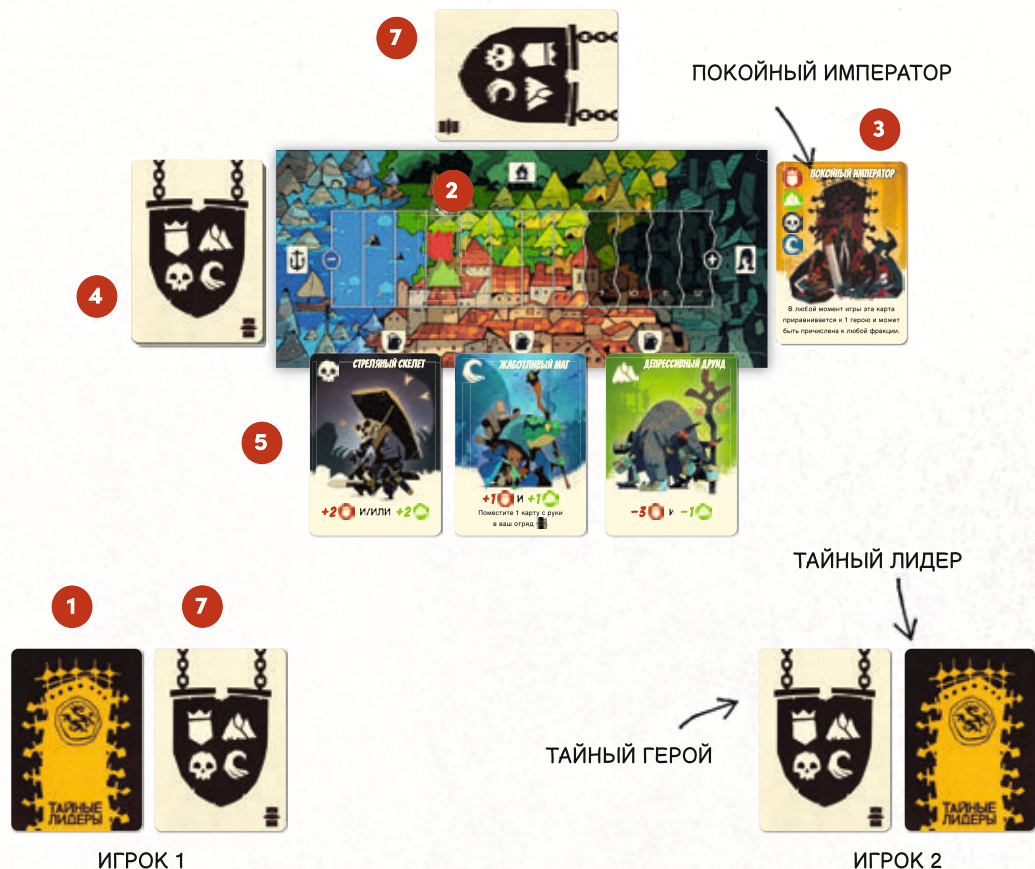
6 карт-памяток

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Перемешайте все карты лидеров и раздайте каждому игроку по одной лицевой стороной вниз.
В любой момент партии вы можете смотреть свою карту лидера, но не показывайте её другим игрокам. Эта карта содержит секретную информацию, к победе каких двух фракций вам надо стремиться.
- 2** Установите 2 маркера силы (красный и зелёный) на **начальную позицию** на шкале силы, отмеченную символом .
- 3** Найдите особую карту героя «**Покойный Император**» и поместите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, справа от символа . Это **усыпальница**.
- 4** Перемешайте все остальные **карты героев**, сформируйте колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, слева от символа **порта** . Это **основная колода**.
- 5** Три верхние карты основной колоды поместите лицевой стороной вверх в область **таверны**, обозначенную тремя символами .
- 6** Случайным образом выберите первого игрока.
- 7** В **порядке очерёдности хода** каждый игрок берёт **5 карт героев** с верха основной колоды, после чего смотрит их и делает следующее:
 - помещает 1 карту лицевой стороной вниз  в личную игровую область, формируя **отряд героев**;
 - помещает 1 карту лицевой стороной вниз рядом с символом **костра** , формируя **колоду сброса**;
 - оставляет 3 карты себе, формируя **стартовую руку игрока**.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ



Если это ваша первая партия, мы рекомендуем внести следующие изменения:

1. Уберите в коробку все карты, отмеченные символом (+).
Без них в основной колоде должно остаться 53 карты героев.
 2. Партия завершится, когда один из игроков разыграет в личную игровую область на 1 карту меньше, чем указано в таблице на стр. 11.
- Эти изменения помогут быстрее понять основные принципы игры.



ХОД ИГРЫ

Партия длится несколько раундов, в каждом из которых игроки ходят по часовой стрелке.

ХОД ИГРОКА

В свой ход вы последовательно выполняете следующие шаги:

1. Разыграйте 1 карту с руки, пополнив ваш отряд героев, и примените её эффект.
или
Сбросьте в **костёр** 🔥 от 1 до 3 карт.
2. Доберите на руку до 4 карт. Можете пополнять руку как из области **таверны** 🍺, так и из области **порта** ⚓. Если к началу этого шага у вас на руке уже есть 4 карты или больше, не берите новые карты.
3. Сбросьте в костёр 🔥 такое количество карт, чтобы у вас на руке осталось только 3 карты.
4. Пополните область **таверны** 🍺 картами из области **порта** ⚓.

1 Разыграйте 1 карту с руки, пополнив ваш отряд героев, и примените её эффект.

Разыграйте выбранную карту в личную игровую область **лицевой стороной вверх**. Все выложенные туда карты героев формируют ваш **отряд**. Затем, следуя эффекту разыгранной карты, переместите зелёный и/или красный маркер(ы) влево (–) и/или вправо (+) по шкале силы. После этого выполните все остальные действия, указанные в эффекте карты.

Примечание. Маркеры силы всегда должны оставаться в границах шкалы силы.

или

Сбросьте в **костёр** 🔥 от 1 до 3 карт.

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



2 Доберите на руку до 4 карт. Можете пополнять руку как из области таверны , так и из области порта .

Карты из этих областей берите в любом порядке, каждую новую карту добавляйте на руку, прежде чем брать следующую.

Примечание. Не выкладываете новые карты в область таверны при розыгрыше этого шага. Таверна пополнится в шаге 4.

3 Сбросьте карты в костёр .

Сбросьте в **костёр**  такое количество карт героев лицевой стороной вниз, чтобы у вас на руке осталось только 3 карты героев.

4 Пополните область таверны картами из области порта .

Возьмите до 3 карт из области **порта**  и выложите их на освободившиеся места в области таверны лицевой стороной вверх.

Примечание. Если основная колода (область порта ) закончилась, а вам нужно взять карту, перемешайте все карты, сброшенные в костёр , и сформируйте из них новую основную колоду.

КОСТЁР

Колода сброса, карты лежат лицевой стороной вниз



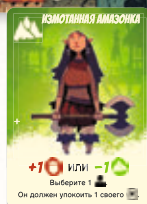
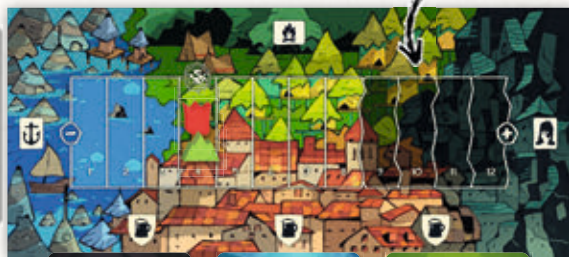
ШКАЛА СИЛЫ

Взаимное расположение красного и зелёного маркеров определит победившую фракцию



ПОРТ

Основная колода, карты героев лежат лицевой стороной вниз



УСПАЛЬНИЦА

Лежащая лицевой стороной вверх колода упокоенных героев. Только верхняя карта колоды видна игрокам

ТАВЕРНА

3 карты героев, лежащие лицевой стороной вверх, формируют эту область

ЭФФЕКТЫ КАРТ ГЕРОЕВ

Вы применяете эффект карты героя в тот момент, когда разыгрываете её в личную игровую область лицевой стороной вверх. Это правило распространяется как на перемещение красного и/или зелёного маркера(ов) на шкале силы, так и на все прочие действия, указанные в эффекте. Вы можете добавить карту в свой отряд героев даже в том случае, если какое-либо (или ни одно из них) действие, описанное в эффекте карты, не может быть выполнено.

Пример. Вы выкладываете карту с эффектом «Упокойте 1 ☠».

Вы можете разыграть её, даже если ни у кого в отряде нет карт нежити, лежащих лицевой стороной вверх. Если же в игровой области есть как минимум одна такая карта, вы обязаны отправить её в усыпальницу, даже если она является частью вашего отряда. Эффект может распространяться в том числе и на саму разыгрываемую карту.

Взять: вытяните карту с верха указанной колоды или случайную карту с руки другого игрока.

Перевернуть: карту, лежащую лицом вверх 🃏, переверните на обратную сторону или сделайте то же самое с картой, лежащей лицевой стороной вниз 🃏.

Поменять: не разыгрывая и не переворачивая на обратную сторону, поменяйте местами 2 карты, если в эффекте не указано иное.

Поместить: выложите карту в игровую область (в ваш отряд, в 🏠 и т. д.), не разыгрывая её, если на карте не указано иное.

Сбросить: поместите карту лицевой стороной вниз в 🏠.

Случайным образом: перемешайте указанные карты и возьмите одну из них.

Упокоить: переместите карту лицевой стороной вверх из отряда любого игрока в 🏠, если на карте не указано иное.



- Во время подготовки к партии вы добавляете в свой отряд одну из пяти начальных карт лицевой стороной вниз . Это ваш тайный герой.
- Эффекты некоторых карт позволяют вам добавить ещё одного тайного героя в ваш отряд, сделать тайного героя соперника видимым или подсмотреть карты тайных героев других игроков.
- **Когда тайный герой становится видимым** (переворачивается на лицевую сторону), его эффект не применяется, если на разыгрываемой карте не указано иное.
- Когда вы подсчитываете, сколько карт уже выложено в личную игровую область игрока, **не учитывайте тайных героев**. При разрешении ничьей и определении победителя в конце игры они учитываются.
- Своих тайных героев выкладывайте в личную игровую область так, чтобы другие игроки понимали, в каком порядке были разыграны эти карты. Не перемешивайте и не перемещайте их после розыгрыша, кроме тех случаев, когда это прописано в эффекте карты.
- Вы можете смотреть свои карты тайных героев в любой момент партии, но не должны перемещать и перемешивать их, возвращая в личную игровую область.

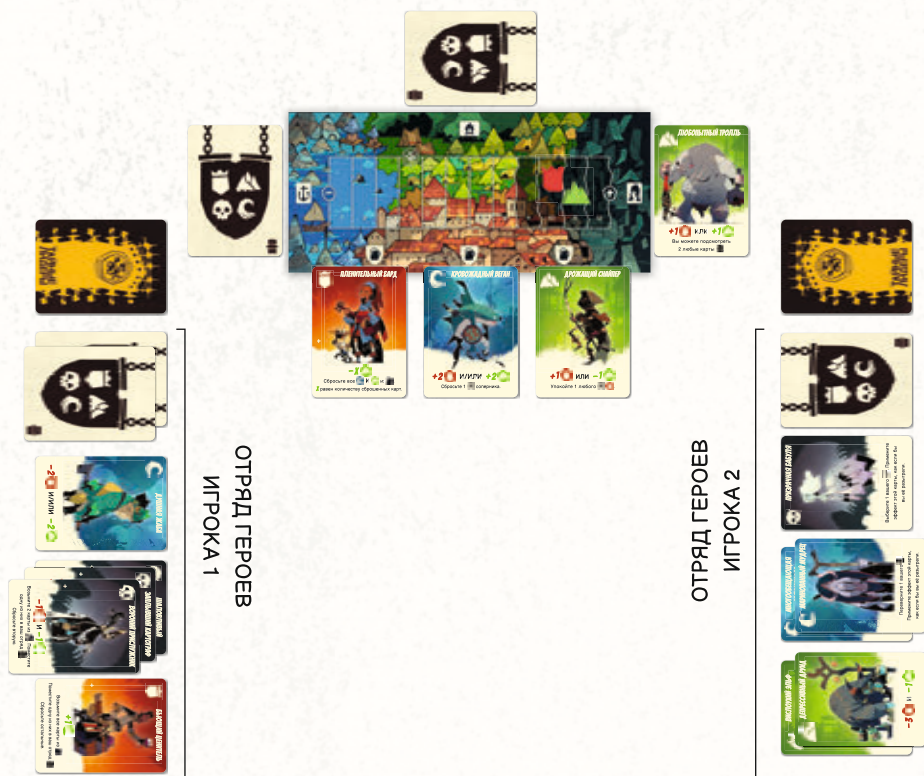


Видимый герой,
лежащий лицевой
стороной вверх
в отряде игрока



Тайный герой,
лежащий лицевой
стороной вниз
в отряде игрока



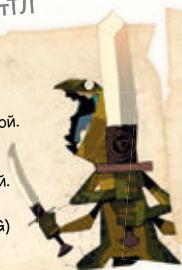


Так может выглядеть игровая область после
5 раундов в дуэльном режиме игры.

#Поэтический баттл

С тремя мечами игуана
Вступить готова в смертный бой.
Убив кровавого тирана,
Четвёртый меч забрать с собой.

by @mfrankenstein (IG)



Рыбку поймала рыбортовговка,
Голову, хвост отрубила ей ловко.
Съела уху и оставила кость:
К престолу ведёт её дикѧ злость.

by @very.awful (IG)



А какие стихотворения о героях нашей
игры сможете придумать вы?
Лучшие опубликуем в нашей группе ВКонтакте.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда один из игроков выкладывает в личную игровую область столько карт героев , сколько должно быть выложено при игре этим составом:

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



Тайные герои  при подсчёте не учитываются.

Обратите внимание! Если необходимое для окончания игры количество карт в личную игровую область выложил пассивный игрок (то есть тот, кто в данный момент не совершает ход), партия также завершается. Переходите к определению победителя.

Пример окончания игры. При игре вчетвером в личную игровую область одного из игроков должно быть выложено не менее 7 видимых героев. У Влада 5 видимых героев, у Саши их 6, у Ильи 4, а у Наташи 5. Наташа в свой ход разыгрывает карту «Одурманенный шаман» и делает 1 тайного героя в отряде Саши видимым. В конце хода Наташи в отряде Саши оказывается 7 видимых героев, поэтому игра завершается.

Наташа могла завершить игру иначе, разыграв карту «Сомневающийся священник», которая позволила бы ей разыграть ещё одного героя. Тогда в конце хода в её отряде оказалось бы 7 видимых героев.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

В игре всегда побеждает только **одна** из четырёх фракций. Чтобы определить её, после завершения партии **в следующем порядке** проверьте, выполнены ли победные условия:

- 1 **Нежить** ☠️ побеждает, если оба маркера силы находятся в зоне хаоса на шкале силы (отмечена более тёмным цветом).

Примечание. Если положение маркеров силы соответствует этому условию, остальные победные условия проверять не нужно.

- 2 **Водный народ** 🐟 побеждает, если красный и зелёный маркеры силы находятся на одном и том же или на соседних делениях шкалы силы.

- 3 **Армия Императора** 🏯 побеждает, если красный маркер опережает зелёный маркер не менее чем на 2 деления по шкале силы.

- 4 **Племена холмов** 🏔️ побеждают, если зелёный маркер опережает красный маркер не менее чем на 2 деления по шкале силы.

Затем каждый игрок сбрасывает оставшиеся на руке карты героев и **раскрывает свою карту тайного лидера**. Если есть только один лидер, на карте которого изображён символ победившей фракции, раскрывший его игрок побеждает в игре.

Если таких лидеров несколько, разрешите ничью, следуя указаниям в разделе «Ничья» на стр. 14.

Если таких лидеров нет, в этой партии нет победителя.



ПРИМЕРЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ФРАКЦИИ-ПОБЕДИТЕЛЬНИЦЫ



Нежить победила: оба маркера силы находятся в зоне хаоса.



Водный народ победил: маркеры находятся на соседних делениях шкалы силы, при этом только красный маркер находится в зоне хаоса.



Армия Императора победила: красный маркер опережает зелёный маркер более чем на 1 деление, при этом только красный маркер находится в зоне хаоса.



Племена холмов победили: зелёный маркер опережает красный маркер более чем на 1 деление, при этом ни один из них не находится в зоне хаоса.

НИЧЬЯ

Если сразу несколько игроков раскрывают карты лидеров, на которых изображён символ победившей фракции, ничья между ними разрешается по следующим правилам:

- 1** Игрок, в чьём отряде больше всего героев с символом победившей фракции, побеждает. Учитываются все видимые  и тайные  герои.
- 2** Если ничья сохраняется, игроки подсчитывают все карты в личной игровой области вне зависимости от фракции ( + ). Игрок с наименьшим количеством разыгранных карт побеждает.
- 3** Если ничья по-прежнему сохраняется, игроки оглашают номер своей карты лидера, который находится в её левом нижнем углу. Тот игрок, на карте лидера которого окажется наибольший номер, побеждает.



ГЛОССАРИЙ

Лидер. Каждый игрок получает 1 карту лидера в начале игры. Ваш лидер определяет, к победе каких двух фракций вы стремитесь. Не показывайте эту карту соперникам.

Герой. Любой герой принадлежит к одной из четырёх фракций. Каждая такая карта, кроме карты «Покойный Император», обладает уникальным эффектом. В свой ход можно разыграть одну карту героя.

Отряд. Когда вы разыгрываете карту героя, выложите её в личную игровую область. Все лежащие там герои, видимые и тайные, формируют ваш отряд.

Фракции. В игре 4 фракции, которые отличаются уникальным символом, цветом и условием победы. Для каждой фракции создан индивидуальный набор героев.

Покойный Император. В начале игры эта особая карта героя лежит лицевой стороной вверх в усыпальнице. Эффекты других карт героев позволяют вам добавить карту «Покойный Император» к вашему отряду или взять её на руку. При применении эффектов карт, определении победителя и разрешении ничьей эта карта может быть причислена к любой фракции. Разыгрывайте эту карту с руки так же, как любую другую карту героя, но имейте в виду, что она не обладает собственным эффектом. Кроме того, она не может быть скопирована с помощью эффектов других карт героев.

Маркеры силы. В игре 2 маркера силы — красный и зелёный. Они перемещаются влево (–) и вправо (+) по шкале силы на игровом поле, чтобы в конце игры определить победившую фракцию.

Лидирующий/отстающий маркер силы. Маркер, который находится правее на шкале силы, — это лидирующий маркер силы. Маркер, который находится левее на шкале силы, — это отстающий маркер силы.

***Примечание.** Если оба маркера находятся на одном и том же делении на шкале силы, ни один из них не считается лидирующим или отстающим.*

Если после изучения правил у вас остались вопросы, напишите нам на электронный адрес: info@nizagams.ru

Мы постараемся вам помочь!



ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (СТР. 4)

- 1 Раздайте каждому игроку по 1 карте лидера.
- 2 Поместите 2 маркера силы на игровое поле, 3 карты героев — в таверну , а карту «Покойный Император» — в усыпальницу .
- 3 Раздайте игрокам по 5 карт героев. Каждый игрок отправляет 1 карту в , ещё 1 карту он выкладывает  в личную игровую область.

ХОД ИГРОКА (СТР. 6)

- 1 Разыграйте 1 карту с руки и примените её эффект **ИЛИ** сбросьте в костёр  от 1 до 3 карт.
- 2 Доберите на руку до 4 карт из области таверны  и/или из области порта .
- 3 Сбросьте в костёр  такое количество карт, чтобы у вас на руке осталось только 3 карты.
- 4 Пополните область таверны  картами из области порта .



КОНЕЦ ИГРЫ (СТР. 11)

Игра завершается, когда один из игроков выкладывает в личную игровую область столько карт героев , сколько должно быть выложено при игре этим составом:

2 ИГРОКА	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 оба маркера силы находятся в зоне хаоса на шкале силы.

Водный народ  побеждает, если красный и зелёный маркеры силы находятся на одном и том же или на соседних делениях на шкале силы.

Армия императора  побеждает, если красный маркер опережает зелёный маркер не менее чем на 2 деления по шкале силы.

Племена холмов  побеждают, если зелёный маркер опережает красный маркер не менее чем на 2 деления по шкале силы.

НИЧЬЯ (СТР. 14)

Игрок, на карте лидера которого присутствует символ победившей фракции, побеждает в игре.

- 1 Среди нескольких претендентов побеждает игрок, в чьём отряде больше всего героев с символом победившей фракции.
- 2 Если ничья сохраняется, побеждает игрок с наименьшим количеством разыгранных карт.
- 3 Если ничья по-прежнему сохраняется, побеждает игрок, на карте лидера которого окажется наибольший номер.

