



UKRYCI LIDERZY

Zasady



Dziękujemy każdemu z 12 735 wspierających z Kickstartera, oraz naszej społeczności na Discordzie za to, że umożliwili nam wydanie tej gry. Specjalne podziękowania kierujemy do was: Matthew Fikes, Ilia Silantev, James Krawczyk, Dustin Dowdle, Noah Smith, Cole Fehring, Rui Rodrigues, Antti Vähäkainu, Nate Brackett, Jiego Custodio, Chris Copeland, Nacho Larrodera, Andrew Clifton i wszystkim pozostałym, których mamy w naszych sercach.

Autorzy gry

Raphael Stocker, Andreas Müller,
Markus Müller

Ilustracje

Satoshi Matsuura

Projekt graficzny

Roland MacDonald, Jan
Lipiński, Nacho Larrodera,
Raphael Stocker, Markus Müller

Historia i zawartość

Andreas Müller

Prawa autorskie

©2021 BFF Games GmbH

Więcej informacji na stronie

www.hidden-leaders.com

Skontaktuj się z nami na

info@bffgames.org

Wersja polska: GALAKTA

Tłumaczenie

Łukasz Tkaczyk

Redakcja i korekta

Łukasz Chelmecki, Aleksandra Miszta-Mars

Lokalizacja elementów graficznych

Krzysztof Bernacki



WPROWADZENIE

Wyspa Oshra pogrążona jest w chaosie. Śmierć Cesarza sprawiła, że konflikt pomiędzy Góorskimi Plemionami a Armią Imperialną przybrał na sile. Podczas gdy Wodne Ludy za wszelką cenę próbują utrzymać w ryzach konflikt zwaśnionych rywali, Nieumarli dążą do otwartej wojny. Cała nadzieja spoczywa na sóstce dzieci Cesarza. Które z nich obejmie tron?

CEL GRY

W *Ukrytych Liderach* każdy gracz wciela się w 1 z 6 ukrytych Liderów. Każdy z Liderów sprzymierzony jest z 2 spośród 4 występujących w grze frakcji: **Góorskimi Plemionami** (🌲), **Armią Imperialną** (🏰), **Wodnymi Ludami** (🌊), lub **Nieumarłymi** (👁️).

Podczas rozgrywki gracze, zagrywając karty Bohaterów, będą wpływać na siłę **Góorskich Plemion** (🌲) (zielony znacznik) oraz **Armii Imperialnej** (🏰) (czerwony znacznik).

Gra kończy się, gdy zostanie zagrana odpowiednia (zależna od ilości graczy) liczba Bohaterów. Pozycja 2 znaczników na torze siły określa, która z czterech frakcji odniosła zwycięstwo.

Gracz (lub gracze), którzy są sprzymierzeni ze zwycięską frakcją, mają szansę wygrać grę. Jeśli jest tylko jeden taki gracz, wówczas to on wygrywa. Jeżeli kilku graczy jest sprzymierzonych ze zwycięską frakcją, wówczas wygrywa ten z nich, który ma w swojej drużynie więcej Bohaterów należących do zwycięskiej frakcji.

ZAWARTOŚĆ GRY



6 kart
Liderów



77 kart
Bohaterów



1 plansza,
2 specjalne znaczniki



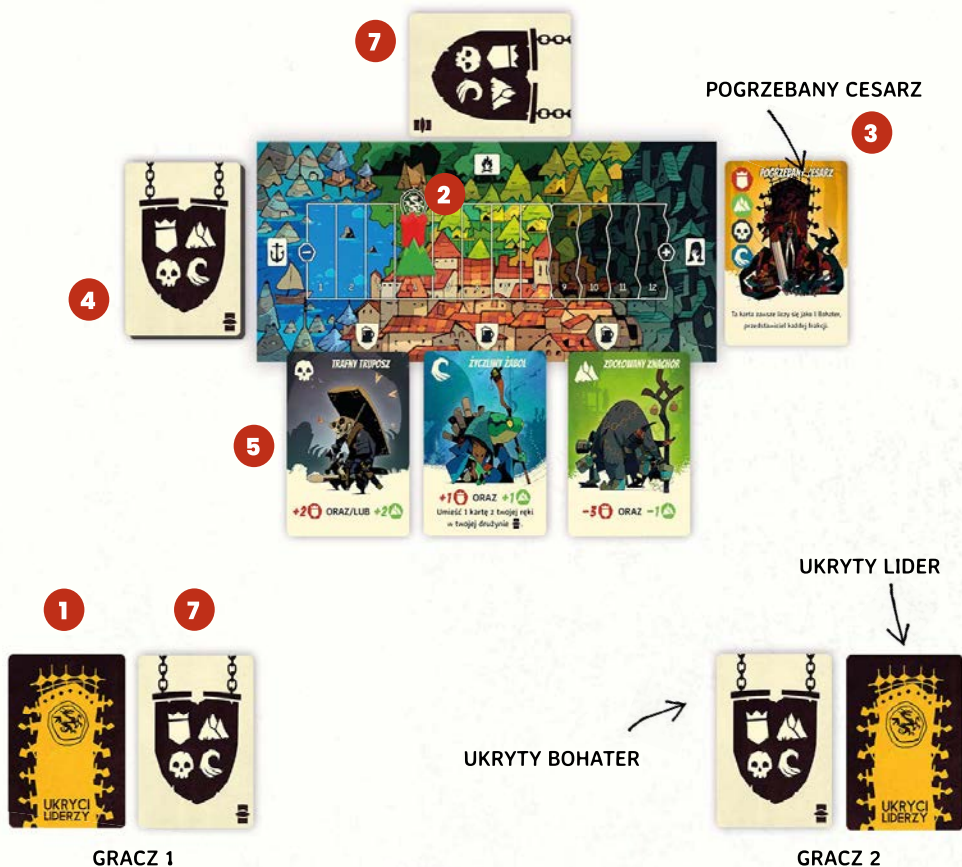
6 kart pomocy

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Potasuj **6 kart Liderów** i rozdaj każdemu graczowi 1 zakrytą kartę.
Możesz w dowolnym momencie podejrzeć swoją kartę, lecz nie możesz ujawniać jej treści. Twój Lider określa, z którymi 2 frakcjami jesteś sprzymierzony.
- 2** Umieść dwa znaczniki (czerwony i zielony) na **pozycji początkowej**  na torze siły.
- 3** Znajdź specjalną **kartę Bohatera „Pogrzebany Cesarz”** i umieść ją odkrytą na planszy obok pola **Cmentarzyska** , tworząc w ten sposób Cmentarzysko.
- 4** Potasuj pozostałe **karty Bohaterów** i umieść je zakryte na planszy obok pola **Portu** , tworząc w ten sposób stos dobierania.
- 5** Dobierz 3 karty Bohaterów z Portu  i umieść po jednej odkrytej karcie na każdym z 3 pól **Karczmy**  na planszy.
- 6** Losowo wybierzcie pierwszego gracza.
- 7** Każdy gracz otrzymuje **5 kart Bohaterów**. Po zapoznaniu się z nimi, po kolei każdy gracz **musi wykonać poniższe kroki w podanej kolejności**:
 - a.** Umieścić 1 zakrytą kartę  przed sobą (umieszcza ją w swojej drużynie Bohaterów).
 - b.** Umieścić 1 zakrytą kartę na planszy obok pola **Dziczy** , tworząc w ten sposób stos kart odrzuconych.
 - c.** Zatrzymać pozostałe 3 karty jako swoją początkową rękę.



PRZYKŁAD ROZGRYWKI PRZYGOTOWANEJ DLA 2 GRACZY



Proponujemy, aby nowi gracze zastosowali dwie poniższe zmiany. Ułatwi to rozpoczęcie przygody z grą.

1. Usuńcie z gry wszystkie zaawansowane karty, oznaczone symbolem (+) po lewej stronie. Po tym kroku powinny wam zostać 53 karty Bohaterów.
2. Koniec gry następuje o 1 kartę szybciej niż wskazuje to tabela na stronie 11.



ROZGRYWKA

Gra trwa kilka rund, rozgrywanych zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

TURA GRACZA

W swojej turze wykonaj 4 kroki w podanej niżej kolejności:

1. Zagraj 1 kartę z ręki do swojej drużyny i rozpatrz zdolności tej karty.
ALBO
Odrzuć do 3 kart do **Dziczy** 🔥.
2. Dobierz karty z **Karczmy** 🍷 i/lub **Portu** ⚓
tak, abyś miał łącznie 4 karty na ręce.
3. Odrzuć karty do **Dziczy** 🔥 tak, abyś miał łącznie 3 karty na ręce.
4. Uzupełnij puste pola **Karczmy** 🍷 kartami dobranymi z **Portu** ⚓.

1 Zagraj 1 kartę z ręki do swojej drużyny, a następnie rozpatrz zdolności tej karty.

Zagraj wybraną kartę **odkrytą przed sobą**. Wszyscy Bohaterowie znajdujący się przed tobą tworzą twoją **drużynę**. Następnie przesun zielony i/lub czerwony znacznik w lewo (-) i/lub w prawo (+) zgodnie ze wskazaniem na karcie. Rozpatrz dodatkowe zdolności przedstawione na karcie.

UWAGA: Ruch znaczników jest ograniczony przez początek i koniec toru siły.



ALBO

Odrzuć do 3 kart Bohaterów do Dziczy 🔥.


Zamiast zagrywać 1 kartę Bohatera możesz zdecydować się odrzucić do 3 kart ze swojej ręki do **Dziczy** 🔥.




2 Dobierz karty z Karczmy i/lub Portu tak, abyś miał łącznie 4 karty na ręce.

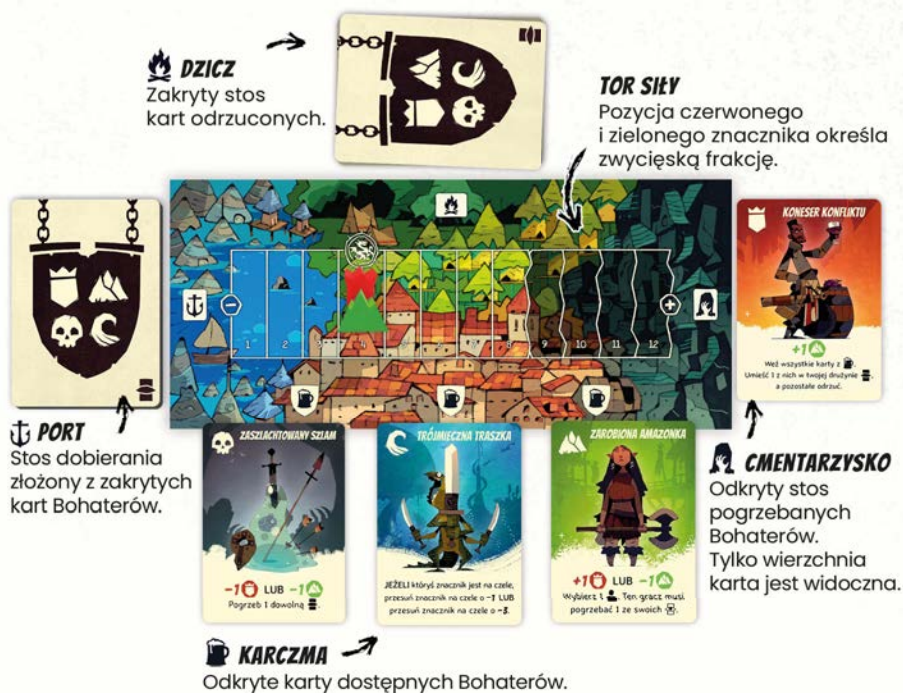
Możesz dobierać karty z **Karczmy**  i/lub **Portu**  w dowolnej kolejności.
Uwaga: Nie uzupełniaj pustych miejsc w Karczmie w czasie wykonywania tego kroku. Zrobisz to w kroku 4.

3 ODRZUĆ KARTY DO DZICZY .

Odrzuć zakryte karty Bohaterów z ręki do **Dziczy**  tak, abyś miał łącznie 3 karty na ręce.

4 Uzupełnij puste pola Karczmy .

Uzupełnij puste pola Karczmy, dobierając karty z **Portu** . Umieść je odkryte.
UWAGA: Jeżeli musisz dobrać kartę z Portu , a stos kart jest pusty, zbierz i potasuj wszystkie karty z Dziczy  i utwórz z nich nowy stos w Porcie .






DZICZ
Zakryty stos kart odrzuconych.





TOR SIĘ
Pozycja czerwonego i zielonego znacznika określa zwycięską frakcję.

PORT
Stos dobierania złożony z zakrytych kart Bohaterów.



KARCZMA
Odkryte karty dostępnych Bohaterów.

ZASŁACHTOWANY SZLAM
-1  LUB -1 
Pogrzeb 1 dowolny 

TRÓJMIECZNA TRĄSKA
JEŻELI któryś znacznik jest na czole, przesuw znacznik na czole o -1 LUB przesuw znacznik na czole o -2

ZAROBIONA AMAZONKA
+1  LUB -1 
Wybierz 1 . Ten gracz musi pogrzebać 1 ze swoich 


CMENTARZYSKO
Odkryty stos pogrzebanych Bohaterów. Tylko wierzchnia karta jest widoczna.


KONESER KONFLIKTU
+1 
Weź wszystkie karty z  Umieść 1 z nich w swojej dzicyze a pozostałe odrzuć.

ZDOLNOŚCI BOHATERÓW


Zdolności odkrytych Bohaterów muszą być rozpatrzone natychmiast po umieszczeniu ich w twojej drużynie. Dotyczy to zarówno przesunięcia czerwonego i/lub zielonego znacznika, jak i tekstu, który znajduje się na karcie. Jeżeli nie możesz rozpatrzyć jakiejś zdolności Bohatera, nadal możesz zagrać takiego Bohatera do swojej drużyny. Zignoruj wówczas zdolności, których nie możesz rozpatrzyć.

Przykład: „Pogrzeb Nieumarłego Bohatera”. Możesz zagrać tę kartę nawet wtedy, gdy nie ma żadnego odkrytego Nieumarłego Bohatera w żadnej drużynie. Jeżeli w grze znajduje się jeden lub więcej Nieumarłych Bohaterów, musisz któregoś pogrzebać, nawet wtedy, gdy jest to twój własny Bohater. Karta może obrać za cel nawet samą siebie.

Pogrzeb: Umieść kartę z drużyny gracza odkrytą na , chyba że karta wyraźnie wskazuje inaczej.



Odrzuć: Umieść zakrytą kartę w .

Zamień: Zamień miejscami 2 karty bez rozpatrywania ich zdolności oraz bez odwracania ich, chyba że karta wyraźnie wskazuje inaczej.

Umieść: Umieść kartę w danej lokalizacji (np. w twojej drużynie, w  itp.) bez rozpatrywania jej zdolności, chyba że karta wyraźnie wskazuje inaczej.

Dobierz: Dobierz wierzchnią kartę ze wskazanego stosu lub losową kartę z ręki innego gracza.

Losowo: Potasuj wskazane karty i dobierz jedną z nich.

Odwróć: Jeżeli karta Bohatera jest zakryta , odwróć ją by była odkryta  lub odwrotnie.



UKRYCI BOHATEROWIE

- W trakcie przygotowania gry umieściliście 1 ze swoich 5 początkowych kart zakrytą  w swojej drużynie. Jest to wasz Ukryty Bohater.
- W czasie gry niektóre zdolności pozwolą wam dodawać nowych Ukrytych Bohaterów do waszych drużyn, odwracać Bohaterów lub podglądać Ukrytych Bohaterów należących do innych graczy.
- **Kiedy Ukryty Bohater jest odkrywany** (odwracany na stronę z widoczną grafiką postaci), jego zdolności **NIE** są rozpatrywane, chyba że karta wyraźnie wskazuje inaczej.
- **Ukryci Bohaterowie nie liczą się** do liczby Bohaterów wymaganych do **uruchomienia zakończenia gry**. Liczą się natomiast na potrzeby rozstrzygnięcia ewentualnego remisu przy końcu gry.
- Ukryci Bohaterowie w drużynie muszą być umieszczeni w stosie nachodzących na siebie kart tak, aby inni gracze mogli zobaczyć, w jakiej kolejności te karty zostały zagrane. Nie możecie tasować swoich Ukrytych Bohaterów, chyba że jakaś zdolność wyraźnie na to pozwala.
- Możecie w dowolnym momencie przeglądać stos swoich Ukrytych Bohaterów, ale musicie odłożyć ich na miejsce w tej samej kolejności.

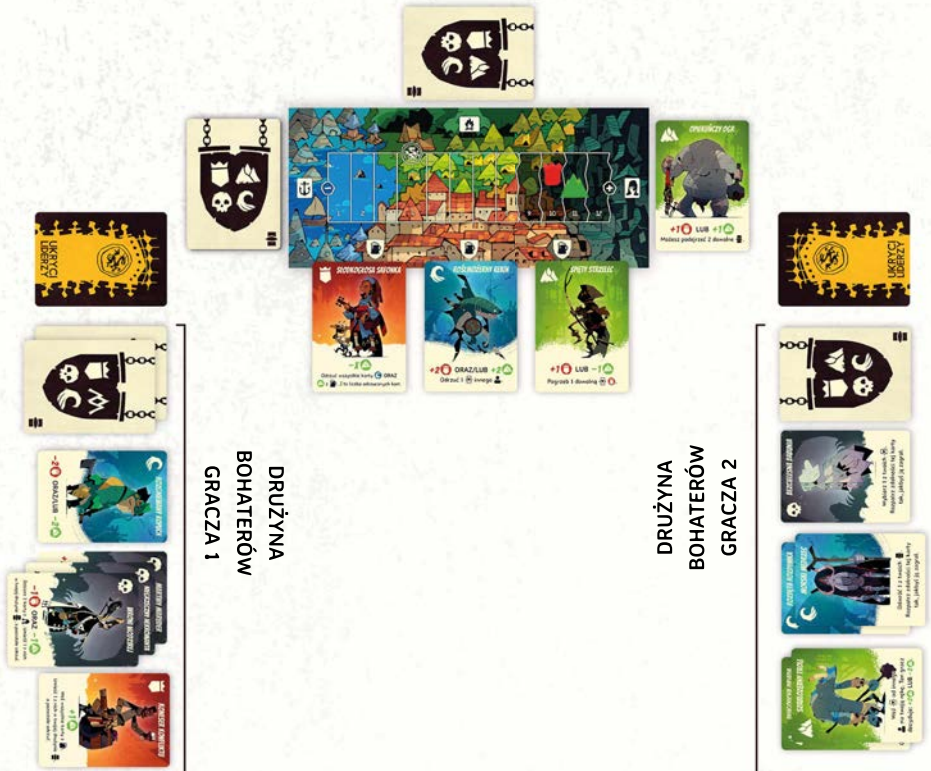


Odkryta karta Bohatera
w drużynie gracza.



Zakryta karta Bohatera
w drużynie gracza.











Przykład obszaru gry po 5 rundach w rozgrywce dla 2 graczy.



KONIEC GRY

Gra kończy się, jeżeli na końcu tury dowolnego gracza którykolwiek z graczy posiada w swojej drużynie odkryte karty Bohaterów  w liczbie wskazanej przez poniższą tabelkę:

2 GRACZY	8  Bohaterów
3 GRACZY	7  Bohaterów
4 GRACZY	7  Bohaterów
5 GRACZY	6  Bohaterów
6 GRACZY	5  Bohaterów



Zakryci Bohaterowie  nie wliczają się do tej liczby.

Uwaga: Może się zdarzyć, że gracz inny niż aktualnie rozgrywający swoją turę osiągnie liczbę Bohaterów wymaganą do zakończenia gry (np. dzięki zdolności Bohatera). Wówczas rozgrywka również dobiega końca.

Przykład zakończenia gry: Do zakończenia rozgrywki dla 4 graczy jeden z graczy musi mieć co najmniej 7 odkrytych Bohaterów w swojej drużynie. Andrzej ma 5 odkrytych Bohaterów, Luiza 6, Marek 4, a Rafał 5. W swojej turze Rafał zagrywa „Szalonego Szamana” i odwraca na odkrytą stronę 1 ukrytego Bohatera z drużyny Luizy. Na końcu tury Rafała to Luiza ma 7 odkrytych Bohaterów, więc gra dobiega końca.

Rafał mógł również zakończyć grę, zagrywając „Wątpiącego Wikarego”, który umożliwiłby mu zagranie kolejnego Bohatera. Wówczas to on miałby 7 odkrytych Bohaterów na końcu swojej tury.



Tylko 1 z 4 frakcji może wygrać. Kiedy gra dobiegnie końca, musicie określić, która z frakcji wygrała wojnę. W tym celu sprawdźcie warunki wygranej **w podanej kolejności**:

- 1 Nieumarli** ☠️ zwyciężają, jeżeli zarówno czerwony, jak i zielony znacznik znajdują się w ciemnej strefie wojny na torze siły.
Uwaga: Warunek wygranej dla Nieumarłych ma priorytet w stosunku do warunków wygranej pozostałych 3 frakcji.
- 2 Wodne Ludy** 🌊 zwyciężają, jeżeli czerwony i zielony znacznik znajdują się na sąsiadujących polach na torze siły lub jeżeli znajdują się na tym samym polu.
- 3 Armia Imperialna** 🏰 zwycięża, jeżeli czerwony znacznik znajduje się co najmniej 2 pola przed zielonym znacznikiem.
- 4 Górskie Plemiona** 🏔️ zwyciężają, jeżeli zielony znacznik znajduje się co najmniej 2 pola przed czerwonym znacznikiem.

Następnie każdy gracz odrzuca wszystkie karty z ręki i odkrywa **kartę swojego ukrytego Lidera**.

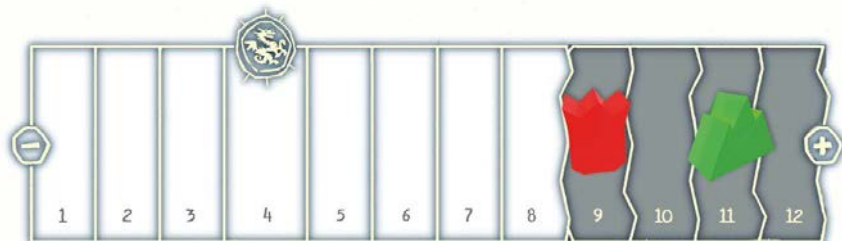
Jeżeli tylko 1 gracz posiada kartę Lidera, który jest sprzymierzony ze zwycięską frakcją, wówczas ten gracz wygrywa grę.


Jeżeli 2 lub więcej graczy jest sprzymierzonych ze zwycięską frakcją, przejdźcie do sekcji „Rozstrzygnięcie remisów” na stronie 14.

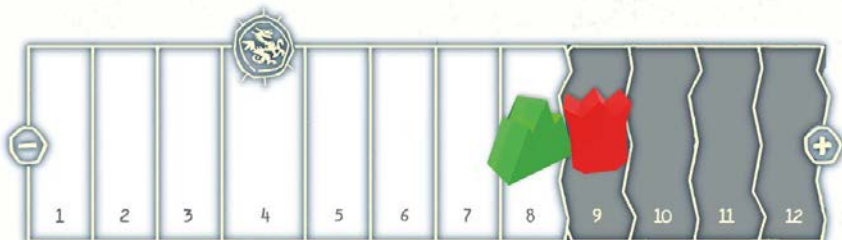
Jeżeli żaden gracz nie jest sprzymierzony ze zwycięską frakcją, wówczas żaden gracz nie wygrywa.




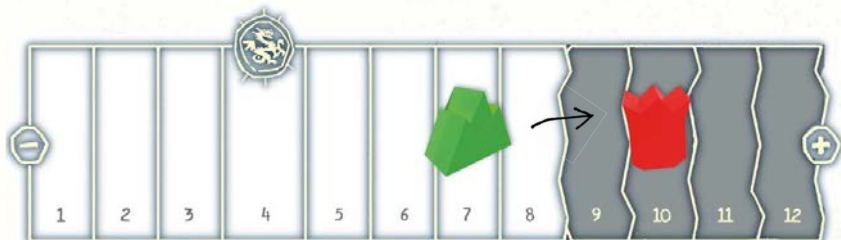
PRZYKŁADY OKREŚLANIA ZWYCIĘSKIEJ FRAKCJI




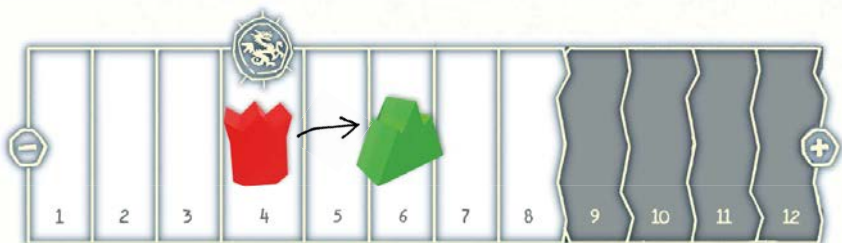
Nieumarli  zwyciężają: Oba znaczniki znajdują się w ciemnej strefie wojny.




Wodne Ludy  zwyciężają: Znaczniki znajdują się obok siebie i tylko czerwony znacznik znajduje się w ciemnej strefie wojny.







Armia Imperialna  zwycięża: Czerwony znacznik znajduje się na czele o więcej niż 1 pole i tylko czerwony znacznik znajduje się w ciemnej strefie wojny.



Górskie Plemiona  zwyciężają: Zielony znacznik jest na czele o więcej niż 1 pole i żaden znacznik nie znajduje się w ciemnej strefie wojny.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeżeli 2 lub więcej graczy jest sprzymierzonych ze zwycięską frakcją, rozstrzygnijcie remis pomiędzy tymi graczami, rozpatrując po kolei poniższe kroki do czasu, aż wyłonicie zwycięzcę:

- 1** Gracz, który ma w swojej drużynie **więcej Bohaterów należących do zwycięskiej frakcji**, wygrywa. Liczą się zarówno odkryci , jak i zakryci  Bohaterowie.
- 2** Jeżeli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada **mniejszą liczbę wszystkich Bohaterów** w swojej drużynie ( + , niezależnie od frakcji).
- 3** Jeżeli nadal jest remis, remisujący w poprzednim kroku gracze porównują numer w lewym dolnym rogu ich kart Liderów. Gracz, którego **Lider posiada najwyższy numer**, zostaje zwycięzcą.



SŁOWNICZEK

Lider: Każdy gracz na początku gry otrzymuje 1 kartę Lidera. Twój Lider określa, z którymi 2 frakcjami jesteś sprzymierzony. Nie ujawniaj innym graczom informacji o swoim Liderze.

Bohater: Każdy Bohater należy do 1 z 4 frakcji i posiada określone zdolności (poza Pogrzebanym Cesarzem). W swojej turze możesz zagrać jedną kartę Bohatera.

Drużyna: Kiedy zagrywasz kartę Bohatera, umieszczasz ją przed sobą. Wszyscy Bohaterowie (zarówno odkryci, jak i zakryci) znajdujący się przed Tobą tworzą twoją drużynę.

Frakcje: W grze występują 4 frakcje, a każdą z nich określa kolor, symbol, odmienni Bohaterowie i unikatowe warunki wymagane do osiągnięcia zwycięstwa.

Pogrzebany Cesarz: Ta specjalna karta Bohatera jest umieszczana odkryta na Cmentarzysku podczas przygotowania rozgrywki. Inni Bohaterowie mogą umożliwić pozyskanie jej do drużyny lub na rękę gracza. Na potrzeby obierania za cel przez zdolności Bohaterów i rozstrzygnięcia remisów uznaje się, że ta karta liczy się jako pojedyncza karta należąca do każdej z 4 frakcji. Możesz zagrać tę kartę z ręki tak samo, jak zagrywasz dowolną inną kartę Bohatera z tym wyjątkiem, że nie posiada ona zdolności ani żadnego dodatkowego efektu. Z tego powodu nie może być skopiovana przez inne karty.

Znaczniki: W grze znajdują się dwa znaczniki (czerwony i zielony). Mogą być poruszane w lewo (-) i w prawo (+) na torze siły i pomagają określić zwycięską frakcję.

Na czele/Z tyłu: Znacznik, który znajduje się na dalszym polu w prawo na torze siły to znacznik znajdujący się na czele. Znacznik znajdujący się na dalszym polu w lewo na torze siły to znacznik znajdujący się z tyłu. *Uwaga: Jeżeli oba znaczniki znajdują się na tym samym polu, wówczas żaden z nich nie jest na czele ani z tyłu.*



PODSUMOWANIE

PRZYGOTOWANIE GRY (STR. 4)


- 1 Rozdaj każdemu graczowi 1 kartę Lidera.
- 2 Umieść 2 znaczniki na planszy, 3 karty Bohaterów w Karczmie i „Pogrzebanego Cesarza” na Cmentarzysku.
- 3 Rozdaj każdemu graczowi 5 kart. Każdy gracz odrzuca 1 kartę i umieszcza 1 zakrytą kartę w swojej drużynie.






TURA GRACZA (STR. 6)

- 1 Zagraj 1 kartę z ręki **LUB** odrzuć do 3 kart.
- 2 Dobierz karty z Karczmy i/lub Portu tak, abyś miał łącznie 4 karty na ręce.
- 3 Odrzuć karty tak, abyś miał łącznie 3 karty na ręce.
- 4 Uzupelnij puste pola Karczmy.





ZAKOŃCZENIE GRY (STR. 11)

Gra kończy się, jeżeli na końcu tury dowolnego gracza co najmniej 1 z graczy posiada w swojej drużynie odkryte karty Bohaterów  w liczbie wskazanej przez tabelkę obok:


2 GRACZY	8  Bohaterów
3 GRACZY	7  Bohaterów
4 GRACZY	7  Bohaterów
5 GRACZY	6  Bohaterów
6 GRACZY	5  Bohaterów

ZWYCIĘSTWO (STR. 12)

Nieumarli  zwyciężają, jeżeli zarówno czerwony, jak i zielony znacznik znajdują się w ciemnej strefie wojny na torze siły.

Wodne Ludy  zwyciężają, jeżeli czerwony i zielony znacznik znajdują się na sąsiadujących polach na torze siły lub jeżeli znajdują się na tym samym polu.

Armia Imperialna  zwycięża, jeżeli czerwony znacznik znajduje się co najmniej 2 pola przed zielonym znacznikiem.

Górskie Plemiona  zwyciężają, jeżeli zielony znacznik znajduje się co najmniej 2 pola przed czerwonym znacznikiem.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW (STR. 14)

Gracz, który jest sprzymierzony ze zwycięską frakcją, wygrywa grę.

- 1 Remisujący gracz, który ma w swojej drużynie więcej Bohaterów należących do zwycięskiej frakcji, wygrywa.
- 2 Remisujący gracz z niższą liczbą wszystkich Bohaterów wygrywa.
- 3 Remisujący gracz z wyższym numerem na swojej karcie Lidera wygrywa.

