



HIDDEN LEADERS

— RÈGLES DU JEU —



Merci à nos 12,735 soutiens sur Kickstarter et à notre communauté Discord pour avoir permis de faire de ce jeu une réalité. Remerciements tout particuliers à : 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, ainsi qu'à tous ceux que nous portons dans nos cœurs.

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot.



Matagot

Auteurs

Raphael Stocker, Andreas Müller, Markus Müller

Artiste

Satoshi Matsuura

Design graphique

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

Contenu et histoire

Andreas Müller

Traduction française

Raphaël Biolluz

Copyright

2021, BFF Games GmbH.

Plus d'information sur

www.hidden-leaders.com

Contact

info@bffgames.org

Règles Version 26 - 2021-06-03



L'HISTOIRE

L'île d'Oshra est dans la tourmente. À la suite du décès de l'Empereur, le conflit entre les Tribus des Collines et l'Armée Impériale a dégénéré. Alors que le Peuple des Eaux essaie de maintenir l'équilibre entre les vieux rivaux, les Morts-Vivants cherchent à déclencher une guerre totale. L'espoir repose sur les 6 enfants de l'Empereur : qui prétendra au trône ?

BUT DU JEU

Dans Hidden Leaders, chaque joueur incarne 1 des 6 Leaders cachés. Chaque Leader est allié à 2 des 4 factions : les **Tribus des Collines** (jeton vert), l'**Armée Impériale** (jeton rouge), le **Peuple des Eaux** (jeton bleu) et les **Morts-Vivants** (jeton noir).

Durant la partie, les joueurs jouent des cartes Héros pour influencer sur la puissance des **Tribus des Collines** (jeton vert) et l'**Armée Impériale** (jeton rouge).

Après avoir placé un certain nombre de Héros, la partie prend fin. La position des 2 jetons détermine laquelle des 4 factions est la faction gagnante.

Chaque joueur dont le Leader fait partie de la faction gagnante est un prétendant à la victoire. Le prétendant qui remporte la victoire est celui qui possède le plus de Héros de la faction gagnante dans son équipe. S'il n'y a qu'un prétendant, il remporte automatiquement la victoire.

MATÉRIEL



6 cartes Leader



77 cartes Héros



1 plateau, 2 jetons





6 cartes Aide


MISE EN PLACE


- 1 Mélangez face cachée les **6 cartes Leader** et distribuez-en 1 à chaque joueur qu'il garde secrète.

Vous pouvez regarder votre carte Leader à tout moment, mais vous devez la garder secrète. Votre carte Leader définit les 2 factions auxquelles vous êtes affilié.

- 2 Placez les 2 jetons Puissance (rouge et vert) dans la **case Départ**  de la piste Puissance.



- 3 Trouvez et placez la carte Héros spéciale « **Empereur enterré** » face visible dans l'emplacement **Cimetière**  du plateau pour créer le Cimetière.

- 4 Mélangez et placez face cachée les **cartes Héros** restantes dans l'emplacement **Port**  pour créer la pioche Port.

- 5 Piochez et placez 1 carte Héros face visible dans chacune des 3 cases de la **Taverne**  du plateau.

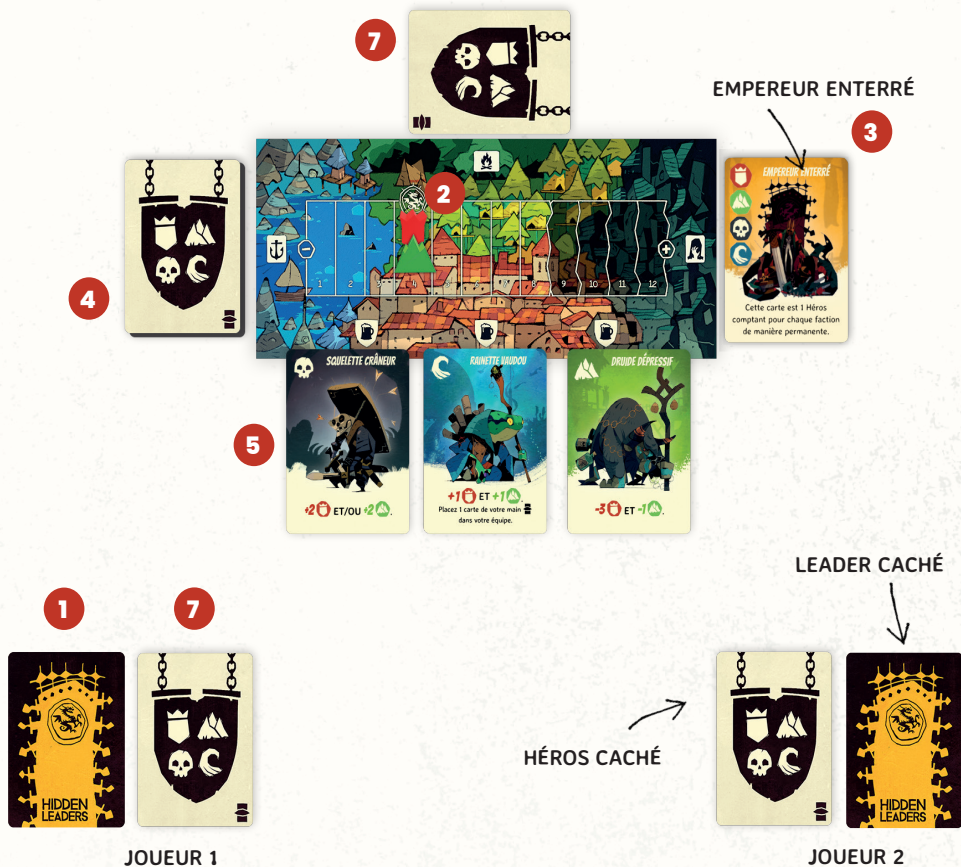
- 6 Choisissez au hasard un 1^{er} Joueur.

- 7 Chaque joueur pioche **5 cartes Héros**.
Après les avoir regardées, **en commençant par le 1^{er} Joueur, puis en sens horaire, chaque joueur résout les 3 étapes suivantes :**

- a. Il place 1 carte face cachée  devant lui (dans son équipe de Héros).
- b. Il place 1 carte face cachée dans l'emplacement **Forêt**  du plateau pour créer la défausse.
- c. Il garde 3 cartes en tant que main de départ.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



Nous recommandons aux nouveaux joueurs de faire deux ajustements afin de simplifier l'apprentissage du jeu.







1. Retirez du jeu toutes les cartes avancées, portant un (+) sur la gauche, vous laissant avec 53 cartes Héros.
2. La fin de partie est déclenchée après avoir joué 1 carte de moins que ce qui est indiqué dans le tableau page 11.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est une succession de tours, joués en sens horaire et en commençant par le 1^{er} Joueur.

TOUR D'UN JOUEUR

Durant votre tour, résolvez les 4 étapes suivantes dans l'ordre :

1. Jouez 1 carte de votre main dans votre équipe et résolvez ses capacités, **OU** défaussez jusqu'à 3 cartes dans la **Forêt** .
2. Piochez des cartes de la **Taverne**  et/ou du **Port**  jusqu'à avoir 4 cartes en main.
3. Défaussez des cartes dans la **Forêt**  jusqu'à n'en avoir plus que 3.
4. Remplissez les cases vides de la **Taverne**  avec des cartes du **Port** .


1 Jouez 1 carte Héros de votre main pour l'ajouter à votre équipe, puis résolvez ses Capacités.

Placez la carte choisie **face visible devant vous**. Tous les Héros devant vous composent votre **équipe**. Puis déplacez les jetons vert et/ou rouge vers la gauche (-) et/ou la droite (+) sur la piste Puissance comme indiqué par la carte, ainsi que toute Capacité indiquée par son texte.

Note : Le déplacement des jetons est limité par la première et la dernière case de la piste Puissance.

OU

Défaussez jusqu'à 3 cartes Héros dans la **Forêt** .

Au lieu de jouer 1 carte Héros, vous pouvez défausser jusqu'à 3 cartes de votre main dans la **Forêt** .



2 Piochez des cartes de la Taverne 🍺 et/ou du Port ⚓ jusqu'à avoir 4 cartes Héros en main.

Vous pouvez piocher ces cartes dans n'importe quel ordre parmi les cartes de la Taverne 🍺 et/ou du Port ⚓.

Note : Ne remplissez pas les cases vides de la Taverne après y avoir pris des cartes, ce sera fait à l'étape 4.

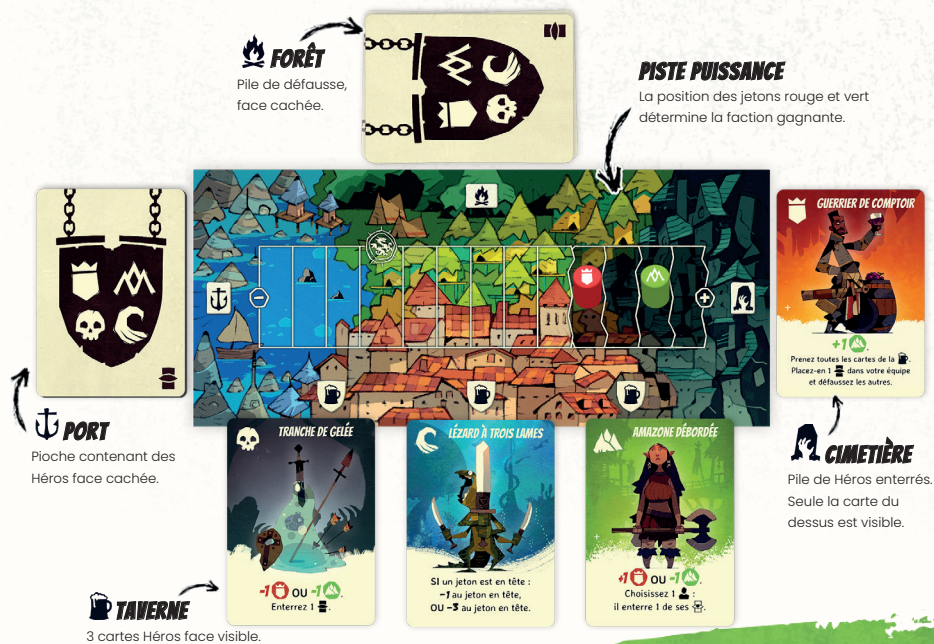
3 Défaussez des cartes dans la Forêt 🔥.

Défaussez face cachée des cartes Héros de votre main dans la Forêt 🔥 jusqu'à n'en avoir plus que 3 en main.

4 Remplissez les cases vides de la Taverne 🍺.

Remplissez les cases vides en piochant dans le Port ⚓. Placez ces cartes face visible.


Note : Si le Port ⚓ est vide au moment de piocher, mélangez toutes les cartes de la Forêt 🔥 pour créer un nouveau Port ⚓.





CAPACITÉS DE HÉROS


Les Capacités d'une carte Héros doivent être résolues au moment où la carte est ajoutée à votre équipe. Ceci comprend le déplacement des jetons vert et/ou rouge, ainsi que tout texte présent sur la carte. Si certaines Capacités de Héros ne peuvent pas être résolues lorsque vous ajoutez un Héros à votre équipe, ignorez les Capacités qui ne peuvent être résolues.

Exemple : « Enterrez 1 Héros Mort-Vivant. » Vous pouvez jouer cette carte même s'il n'y a aucun Héros Mort-Vivant face visible dans une équipe. S'il y a plus d'1 Héros Mort-Vivant en jeu, vous devez en enterrer 1, et ce, même s'il se trouve dans votre équipe. Cette carte peut même se cibler elle-même.

Enterrez : Placez une carte de l'équipe d'un joueur face visible dans le , sauf indication contraire dans le texte de la carte.



Défausser : Placez une carte face cachée dans la .

Échanger : Intervertissez les places de 2 cartes sans résoudre leurs Capacités **et conservez leur orientation**  ou , sauf indication contraire dans le texte de la carte.

Placer : Placez une carte dans un lieu (dans votre équipe, dans la , etc.) sans résoudre ses Capacités, sauf indication contraire dans le texte de la carte.

Piocher : Prenez la carte du dessus de la pioche mentionnée ou une carte au hasard dans la main d'un autre joueur.

Au hasard : Mélangez les cartes ciblées, puis piochez l'une d'elles.

Retourner : Retournez une carte Héros de sa face  à sa face , ou l'inverse.



HÉROS CACHÉS

- Au cours de la mise en place, vous avez ajouté à votre équipe 1 des 5 cartes initiales de votre main face cachée : c'est un Héros caché.
- Durant la partie, certaines Capacités permettent d'ajouter des Héros cachés à votre équipe, de retourner des Héros cachés, ou de regarder des Héros cachés des autres joueurs.
- **Lorsqu'un Héros caché est révélé** (retourné face visible), ses Capacités **ne sont pas** résolues sauf indication contraire dans le texte de la carte.
- **Un Héros caché ne compte pas** dans le nombre total de Héros nécessaires pour **déclencher la Fin de partie**. Cependant, ils comptent pour déterminer le vainqueur.
- Les Héros cachés doivent être groupés en une pile chevauchante dans votre équipe : vos adversaires doivent être en capacité de voir dans quel ordre ces cartes ont été jouées. Vous ne mélangez pas vos Héros cachés sans qu'une Capacité vous le demande.
- Vous pouvez regarder vos propres Héros cachés à tout moment, mais reposez-les toujours dans le même ordre.

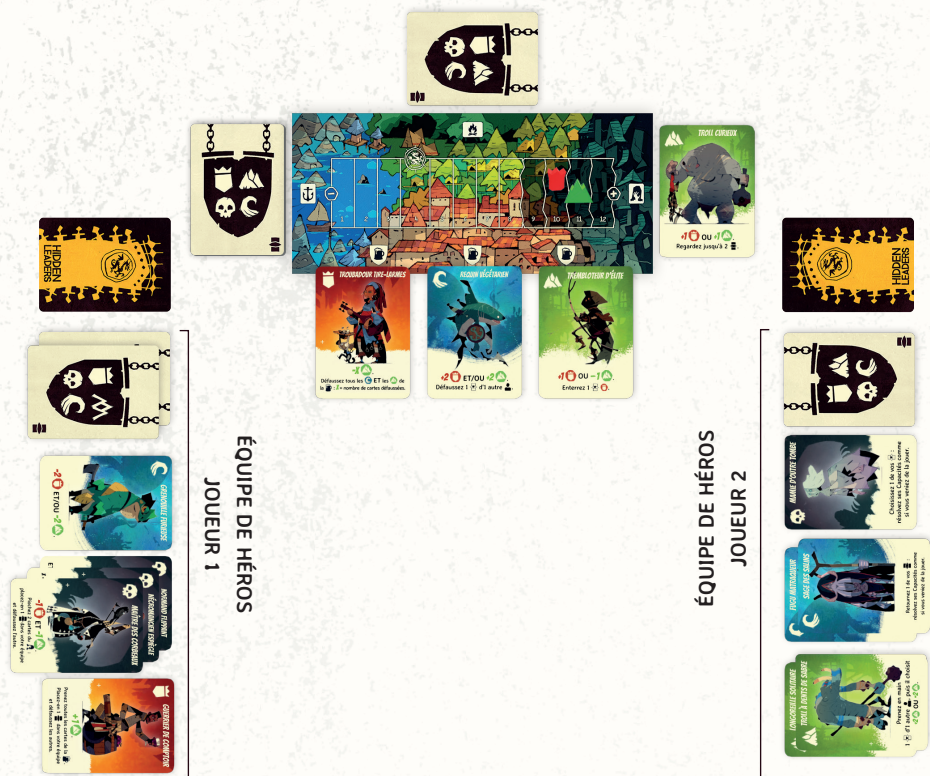


Visible, Héros face visible dans l'équipe d'un joueur.



Caché, Héros face cachée dans l'équipe d'un joueur.





Exemple de ce à quoi peut ressembler une partie à 2 joueurs après 5 tours.

#PoetryContestHL

Le lézard à trois lames,
Parti en guerre sans une larme,
Car il savait que le combat fini,
Il aurait quatre lames à vie.

par @goblinsk (IG)




Xiadul,
Ce petit être à l'air crédule,
Méfiez vous de ses coups de poignards,
Car sur le trône il pourrait arriver par hasard.

par @Lesjeuxdewiwi (IG)



FIN DE PARTIE

La partie prend fin à la fin du tour d'un joueur si n'importe quel joueur possède le nombre suivant de Héros visibles  dans son équipe, en fonction du nombre de joueurs :

2 JOUEURS	8  Héros
3 JOUEURS	7  Héros
4 JOUEURS	7  Héros
5 JOUEURS	6  Héros
6 JOUEURS	5  Héros



Les Héros cachés  ne comptent pas.

Note : Il se peut qu'un joueur autre que celui dont c'est le tour atteigne la limite de Héros (à cause d'une Capacité), ceci déclenche la fin de partie.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, la Fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur possède 7 Héros visibles dans son équipe. Andreas possède 5 Héros, Lisa en a 6, Markus en a 4 et Raphaël en a 5. À son tour, Raphaël joue le Héros « Shaman spirituel » et retourne 1 Héros caché de Lisa. À la fin du tour de Raphaël, Lisa possède 7 Héros visibles, la partie prend donc fin.

Raphaël aurait pu mettre fin à la partie en jouant le « Prêtre douteux » qui lui aurait permis d'avoir 7 Héros visibles à la fin de son tour.



DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Seule 1 des 4 factions peut gagner. Lorsque la partie prend fin, déterminez quelle faction a gagné en vérifiant les conditions de victoire, **dans cet ordre** :

- 1 Les Morts-Vivants** ☠️ gagnent si les jetons rouge et vert sont tous les deux dans une case sombre de la piste Puissance.
Note : la victoire des Morts-Vivants prévaut sur la victoire des 3 autres factions.
- 2 Le Peuple des Eaux** 🌊 gagne si les jetons rouge et vert sont tous les deux dans la même case ou adjacents entre eux.
- 3 L'Armée Impériale** 🏹 gagne si le jeton rouge est à au moins 2 cases devant le jeton vert.
- 4 Les Tribus des Collines** 🏞️ gagnent si le jeton vert est à au moins 2 cases devant le jeton rouge.

Puis, chaque joueur défausse sa main et **révèle sa carte Leader cachée**.

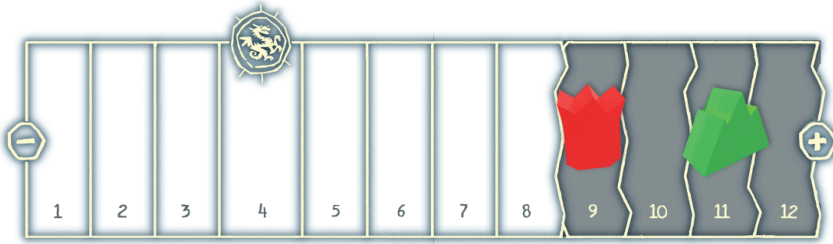
Si 1 seul joueur a son Leader qui fait partie de la faction gagnante, il remporte la partie.

Si au moins 2 joueurs ont leur Leader qui fait partie de la faction gagnante, continuez comme indiqué dans la section « [Résolution des égalités](#) » page 14.

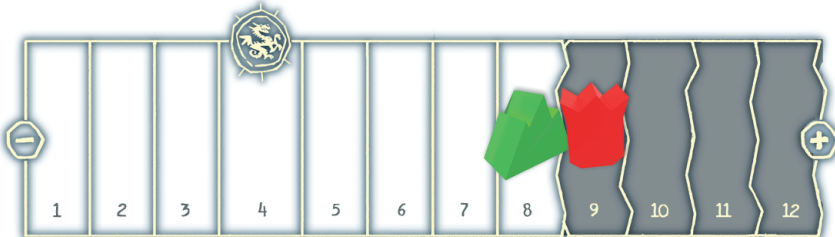
Si aucun joueur n'a son Leader qui fait partie de la faction gagnante, personne ne remporte la partie.



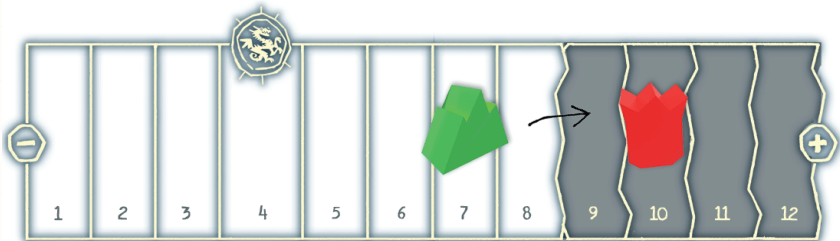
EXEMPLES DE DÉTERMINATION DU VAINQUEUR



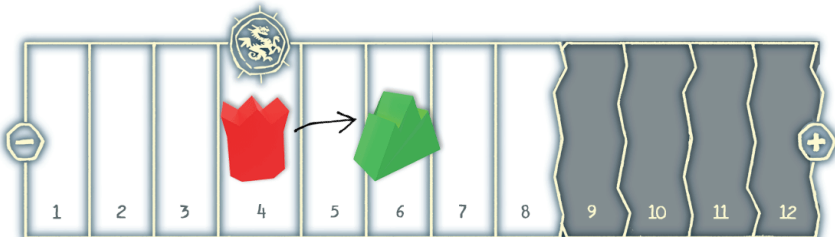
Les Morts-Vivants ☠️ gagnent : Les 2 jetons sont dans des cases sombres.



Le Peuple des Eaux 🌊 gagne : Les 2 jetons sont adjacents et au moins l'un d'entre eux n'est pas dans une case sombre



L'Armée Impériale 🏰 gagne : Le jeton rouge est devant le jeton vert, sans lui être adjacent et au moins 1 d'entre eux n'est pas dans une case sombre.



Les Tribus des Collines 🏞️ gagnent : Le jeton vert est devant le jeton rouge, sans lui être adjacent et au moins 1 d'entre eux n'est pas dans une case sombre.

RÉSOLUTION DES ÉGALITÉS

Si au moins 2 joueurs sont des prétendants, résolvez l'égalité entre ces joueurs dans l'ordre suivant :

- 1** Le joueur qui possède **le plus de Héros de la faction gagnante** dans son équipe remporte la partie. Tous les Héros face visible (☞) et tous les Héros face cachée (☜) sont comptabilisés.
- 2** Le joueur qui possède **le moins de Héros au total** dans son équipe remporte la partie (☞+☜, peu importe leur faction).
- 3** Les prétendants encore à égalité comparent le chiffre en bas à droite de leur carte Leader : **celui dont la valeur est la plus élevée** remporte la partie.



GLOSSAIRE

Leader : Chaque joueur reçoit 1 carte Leader au début de la partie. Votre Leader définit les 2 factions dont vous faites partie. Gardez toujours votre Leader secret.

Héros : Chaque Héros appartient à 1 des 4 factions et possède certaines Capacités (sauf l'Empereur décédé). À votre tour, vous pouvez jouer 1 carte Héros.

Équipe : Lorsque vous jouez une carte Héros, placez-la devant vous. Tous les Héros devant vous, face cachée et face visible, composent votre équipe.

Factions : Il y a 4 factions, chacune représentée par une couleur, une icône, différents Héros, et une condition de victoire spécifique.

Empereur enterré : Cette carte Héros spéciale commence la partie face visible dans le Cimetière. Certaines Capacités de Héros permettent de le placer dans votre équipe ou votre main. Lorsqu'il est ciblé par des Capacités de Héros, ou lors de la Résolution des égalités, cette carte compte pour 1 seule carte qui fait partie des 4 factions. Cette carte peut être jouée depuis votre main comme n'importe quel Héros, mais n'a ni Capacité, ni effet supplémentaire. Cette carte ne peut pas être copiée par d'autres cartes.

Jetons : Il y a 2 jetons (rouge et vert). Ils se déplacent vers la gauche (-) et vers la droite (+) de la piste Puissance pour déterminer la faction gagnante.

Jeton en tête/en arrière : Le jeton qui se situe le plus à droite de la piste Puissance est le jeton en tête, celui le plus à gauche est le jeton en arrière
Note : Si les 2 sont dans la même case, ils ne sont ni en tête, ni en arrière.

Plus d'exemples et de cas particuliers sur www.hidden-leaders.com



RÉSUMÉ

MISE EN PLACE (p. 4)


- 1 Distribuez 1 Leader à chaque joueur.
- 2 Placez les 2 jetons sur le plateau, 3 cartes Héros dans la Taverne et la carte « Empereur enterré » dans le Cimetière.
- 3 Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Chacun en défausse 1 et en place 1 face cachée dans son équipe.

TOUR D'UN JOUEUR (p. 6)

- 1 Jouez 1 carte de votre main **OU** défaussez jusqu'à 3 cartes.
- 2 Piochez dans la Taverne et/ou le Port jusqu'à avoir 4 cartes en main.
- 3 Défaussez pour avoir 3 cartes en main.
- 4 Remplissez la Taverne.



DÉCLENCHER LA FIN DE PARTIE (p. 11)

La partie prend fin à la fin du tour d'un joueur si n'importe quel joueur possède le nombre de Héros visibles  dans son équipe, en fonction du nombre de joueurs.

2 JOUEURS 8  Héros


3 JOUEURS 7  Héros


4 JOUEURS 7  Héros

5 JOUEURS 6  Héros


6 JOUEURS 5  Héros

DÉTERMINER LE VAINQUEUR (p. 12)

Les Morts-Vivants  gagnent si les jetons rouge et vert sont tous les deux dans une case sombre de la piste Puissance.

Le Peuple des Eaux  gagne si les jetons rouge et vert sont tous les deux dans la même case ou adjacents entre eux.

L'Armée Impériale  gagne si le jeton rouge est à au moins 2 cases devant le jeton vert.

Les Tribus des Collines  gagnent si le jeton vert est à au moins 2 cases devant le jeton rouge.

RÉSOLUTION DES ÉGALITÉS (p. 14)

Le joueur dont le Leader fait partie de la faction gagnante remporte la partie. En cas d'égalité :

- 1 Le joueur qui possède le plus de Héros de la faction gagnante dans son équipe remporte la partie.
- 2 Le joueur qui possède le moins de Héros **au total** dans son équipe remporte la partie.
- 3 Les prétendants encore à égalité comparent le chiffre en bas à droite de leur carte Leader : **celui dont la valeur est la plus élevée** remporte la partie.