



ТАЄМНІ ЛІДЕРИ

ЗАБУТІ ЛЕГЕНДИ

Правила

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»



Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Директор з виробництва

Сергій Водоп'янов

Перекладач

Святослав Михаць

Редактор

Сергій Лисенко

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Особлива подяка

Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко,
Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук,
Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2023 Geekach Games.

www.geekach.com.ua · info@geekach.com.ua.

Розробники

Рафаель Стокер, Андреас
Мюллер, Маркус Мюллер

Художник

Сатоші Мацура

Графічні дизайнери

Начо Ларродера, Рафаель
Стокер, Маркус Мюллер

Автор вигаданого світу

Андреас Мюллер

Правовласник

2022 BFF Games GmbH



ПЕРЕДІСТОРІЯ

Четверо невідомих нащадків імператора збагнули таємний зміст забутих легенд і викликали могутніх духів-охоронців Ошри. Завдяки ритуалу вони змогли відкопати нові скарби. Але жадібність заповонила серця багатьох мешканців Ошри. Чи вдасться новим лідерам охоронців запанувати на острові? Чи вже ніщо не зможе похитнути нинішню владу?

Огляд



- Це доповнення до «Таємних лідерів» містить 3 модулі:



Охоронці










Скверна



Артефакти

- Можете додавати будь-які з цих модулів до базової гри. Це доповнення також сумісне з мінідоповненням «Королеви та друг».
- Радимо вам спершу додати до базової гри модуль «Охоронці» (1). Пограйте без модулів 2 і 3, а потім можете комбінувати кілька модулів одночасно. Так ви поступово ознайомитеся з новими компонентами.
- Якщо ви граєте з новачками, радимо зіграти в базову гру щонайменше 3 рази, а потім додавати нові модулі.

ПРИГОТУВАННЯ: БАЗОВА ГРА

- 1** Перетасуйте **6 карт лігерів** і роздайте долілиць по 1 кожному гравцеві.
- 2** Покладіть 2 маркери (червоний і зелений) на **стартову погілку**  треку впливу.
- 3** Знайдіть особливу карту героя «**Похований Імператор**» і покладіть її горілиць поряд з коміркою **цвинтаря**  на ігровому полі, щоб сформувати цвинтар.
- 4** Перетасуйте решту **карт героїв** і покладіть їх долілиць поряд з коміркою **порту**  на ігровому полі, щоб сформувати колоду героїв.
- 5** Візьміть 3 карти героїв з порту  й покладіть горілиць по одній на кожному з 3 комірок **таверни**  на ігровому полі.
- 6** Навмання виберіть першого гравця.
- 7** Роздайте кожному гравцеві по **5 карт героїв**. Після того як гравці ознайомляться з картами, вони повинні **виконати такі дії згідно з черговістю ходів**:
 - а.** покласти 1 карту долілиць  перед собою (у свій загін героїв);
 - б.** покласти 1 карту долілиць поряд з коміркою **глушини**  на ігровому полі, щоб сформувати скид;
 - в.** залишити собі 3 карти для початкової руки.



МОДУЛЬ 1: ОХОРОНЦІ

КОМПОНЕНТИ



4 лідери охоронців



26 героїв охоронців



6 карт долі



1 маркер

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Крок 1. Візьміть навмання відповідну кількість випадкових лідерів з базової гри та лідерів охоронців (див. таблицю нижче). Не дивлячись на ці карти, перетасуйте їх і роздайте долілиць по 1 лідеру кожному гравцеві. Решту карт лідерів поверніть у коробку, не дивлячись на них.

Кількість гравців	Лідери з базової гри	Лідери охоронців
2 ГРАВЦІ	4	2
3 ГРАВЦІ	3	1
4 ГРАВЦІ	4	2
5 ГРАВЦІВ	5	2
6 ГРАВЦІВ	6	3

Крок 2. Покладіть маркер охоронців на поділку «1» треку впливу.

Крок 4. Затасуйте 26 героїв охоронців у колоду карт героїв з базової гри.

Крок 8. Покладіть 6 карт долі біля поля.

Решта кроків такі самі, як у базовій грі.

РОЗІГРУВАННЯ ГЕРОЇВ ОХОРОНЦІВ

Героїв охоронців розігрують майже так само, як звичайних героїв, але з такими змінами:

- Крім символу фракції, у верхньому лівому куті кожної з цих карт також є символ охоронців, що вказує на приналежність карти до фракції охоронців.
- Коли ви **застосовуєте** властивість героя охоронців, щоразу переміщуйте маркер охоронців на **+2** поділки на треку впливу.
Ви не переміщуєте маркер охоронців на +2 поділки, якщо карту героя охоронців перевертають, обмінюють на іншу карту або кладуть у загін без застосування її властивостей.
- Коли карту героя охоронця кладуть на цвинтар, то гравець, що застосував властивість, унаслідок якої цю карту поклали на цвинтар, виконує таке:
 - 1 Бере **2 карти долі охоронців**.
 - 2 Вибирає **1 з цих карт**, відкриває та застосовує її властивість.
 - 3 Потім знову **перетасовує** 6 карт долі охоронців.

Примітка. Властивості героїв охоронців можуть бути доволі потужними. Втім, граючи героїв охоронців, ви підтримуєте лідера охоронців.



ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ У ГРІ З ЛІДЕРОМ ОХОРОНЦІВ

Модуль «Охоронці» містить 4 додаткових лідерів. Кожен з цих 4 лідерів може перемогти або з однією з 4 фракцій з базової гри, або з фракцією охоронців. Лідер охоронців може оголосити **перемогу фракції охоронців, якщо маркер охоронців наприкінці гри випереджає на треку впливу і червоний, і зелений маркери.**

- Перемога охоронця має пріоритет над умовами перемоги **всіх** інших фракцій.
- Якщо охоронці перемагають, але **жоден лідер не підтримує** охоронців, тоді **ігноруйте** маркер охоронців і визначайте переможця так, наче цього маркера немає в грі.
- Якщо 2 або більше лідерів охоронців претендують на перемогу з фракцією охоронців, то перемагає гравець із найбільшою кількістю героїв охоронців. Якщо й далі нічия, переможця визначають так само, як у базовій грі.

ІНШІ ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА

- Якщо карта героя посилається на передній чи задній маркер, це стосується лише **червоного** й **зеленого** маркерів. Ігноруйте маркер охоронців для таких властивостей.
- Якщо карта героя стосується фракції, то охоронців також вважають фракцією.
- Якщо ви граєте **вдвох**, використовуючи модуль «Охоронці», то вилучіть із гри карти таких 4 героїв охоронців: «**Тверdotілий титан**», «**Одержимий пудель**», «**Дебелий дуєт**» і «**Залатаний велетень**».

МОДУЛЬ 2: СКВЕРНА



КОМПОНЕНТИ



1 карта скверни



18 жетонів скверни



1 мішечок



4 особливі
бонусні герої

Маркери скверни двосторонні: на звороті — символ скверни, на лиці — символи з різними ефектами.



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Щоб приготуватися до гри з модулем «Скверна», виконайте додатковий 8-й крок приготувань (і 9-й, якщо ви також граєте з модулем «Охоронці»).

8 Приготуйте карту скверни, жетони й мішечок

- Покладіть усі жетони скверни в мішечок.
- Покладіть карту скверни біля порту тією стороною догори, що відповідає кількості гравців.
- Візьміть з мішечка жменю жетонів скверни. Не дивлячись на них, виберіть **2** жетони й покладіть долілиць на символи скверни на карті скверни.

Решту жетонів скверни поверніть у мішечок.

ПОШИРЕННЯ СКВЕРНИ

Скверну поширюють двічі за гру. Ви можете активувати поширення скверни будь-коли під час свого ходу, якщо один з гравців виконав одну з вимог, указаних на карті скверни. Для поширення скверни виконайте такі кроки:

- Після виконання вимоги гравець, який поширює скверну, забирає собі жетон скверни, що лежить на карті скверни навпроти відповідної вимоги. Якщо виконано обидві вимоги, виберіть один із жетонів скверни.
- Починаючи з гравця, який поширює скверну, і далі за порядком ходів, усі гравці беруть по **1 жетону скверни** з мішечка. Гравець, який поширює скверну, тепер має 2 жетони, а всі інші — по 1. Гравці можуть дивитися на свої жетони. *Якщо в певний момент у мішечку вичерпаються жетони скверни, гравці більше не братимуть жетонів.*
- Починаючи з гравця, який поширює скверну, і далі за порядком ходів, кожен гравець може покласти свій жетон (чи жетони) **долілиць** на будь-якого героя (у своєму загоні або в загоні іншого гравця). Цей герой тепер **споганений**. На споганеного героя не можна класти жетони скверни. Гравець, який поширює скверну, може покласти обидва жетони. Якщо ви не хочете розміщувати жетон скверни, поверніть його в мішечок.

Один гравець може поширити скверну лише один **раз за хід**, навіть якщо виконані обидві вимоги.



ЕФЕКТИ ЖЕТОНІВ СКВЕРНИ

1 Зміна фракції



а. Споганений герой **змінює фракцію** під час визначення переможця наприкінці гри.

б. Якщо протягом гри ви застосовуєте властивості споганеного героя, то вважайте, що він належить до своєї фракції (символ на карті).

Якщо ви граєте з модулем «Охоронці», то споганені герої охоронців із жетонами скверни, які змінюють фракцію, залишаються охоронцями, змінюючи тільки свою іншу фракцію.

2 Захист охоронців



а. Коли будь-який гравець хоче поховати споганеного героя, ви можете **перевернути цей жетон скверни, щоб запобігти** похованню споганеного героя. Потім поверніть цей жетон скверни у мішечок.

б. Коли гравець хоче поховати героя, то будь-який інший гравець може перевернути один зі своїх жетонів захисту охоронців і **натомість поховати героя з цим жетоном захисту охоронців**. Потім цей жетон скверни треба повернути в мішечок.

в. Якщо **наприкінці гри** на карті споганеного героя є жетон скверни, то його також вважають **охоронцем** (на годачу до його іншої фракції).



3 Вірність **x2**

а. Споганеного героя рахують як **2** героїв його фракції під час визначення переможця наприкінці гри.

ІНШІ ВАЖЛИВІ ПРАВИЛА

- Якщо споганеного героя ховають або інший гравець бере його на руку, поверніть жетон скверни в мішечок, не дивлячись на нього.
- Якщо карту споганеного героя перевертають, жетон скверни залишається лежати на карті долілиць.
- Якщо споганеного героя міняють на іншу карту, жетон скверни залишається на споганеному герої.
- Якщо гравець хоче подивитися закриту карту героя, він може натомість подивитися на жетон скверни.
- Кожен гравець завжди може дивитися жетони скверни на будь-яких героях у своєму загоні.
- Герої, чиї властивості впливають на жетони скверни, ніколи не можуть впливати на жетони скверни на карті скверни.



МОДУЛЬ 3: АРТЕФАКТИ

КОМПОНЕНТИ



6 двосторонніх карт артефактів



18 жетонів артефактів




4 особливі бонусні герої

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННЯХ

Щоб приготуватися до гри з модулем «Артефакти», виконайте додатковий 8-й крок приготувань (і 9-й та 10-й, якщо ви також граєте з іншими модулями цього доповнення).

8 Роздайте по 1 випадковій карті артефакту кожному гравцеві. Або кожен гравець може вибрати собі 1 артефакт.

- а. Кожен гравець вибирає, яку сторону карти артефакту використовувати.
- б. Кожен гравець кладе свій артефакт горілиць біля своєї закритої карти лігера.
- в. Кожен гравець бере стільки **жетонів артефактів**, скільки вказано на його карті артефакту (2 або 3), і кладе ці жетони поверх символів  на карті артефакту.



ВЛАСТИВОСТІ АРТЕФАКТІВ

Кожен артефакт має **особливу властивість**, яку можна застосовувати. Щоразу коли гравець застосовує властивість свого артефакту, він повертає 1 жетон артефакту зі своєї карти артефакту в коробку. Гравець може використовувати свій артефакт лише один раз за хід.

Артефакти з ⚡. Гравець може застосувати цю властивість у будь-який момент **під час кроку 1** свого ходу (зіграти 1 карту або скинути до 3 карт). Це можна зробити до або після того, як карту зіграють і застосують її властивості або скинуть карти.


Артефакти з ⌚. Гравець може застосувати цю властивість **після кроку 4** свого ходу (поповнення комірок таверни).




ВАРІАНТ ГРИ: КОРОЛІВСЬКИЙ ВПЛИВ

Якщо ви маєте мінідоповнення «Королеви та друг», ми ради-мо виконати такі зміни, щоб гра з модулем «Артефакти» ста-ла ще захопливішою.

Під час приготувань до гри з модулем «Артефакти» виконайте ще такий крок:

в. Знайдіть серед героїв такі карти: **3 карти королів, «Друг Імператора» і «Матір охоронців»** (якщо ви грає-те з модулем «Охоронці»). Викладіть їх горілиць у ряд наг глушиною .

Коли ви використовуєте властивість артефакту:

- 1 Замість того щоб повертати жетон артефакту в короб-ку, **виберіть одну з 4 викладених карт** (або з 5 карт, якщо ви граєте з модулем «Охоронці») та покладіть свій жетон на цю карту.
- 2 **Оголосіть 1 з 4 фракцій** з базової гри.
- 3 **Відкрийте таку кількість верхніх карт** із порту , що дорівнює **кількості жетонів** на вибраній вами карті.
- 4 **Якщо серед відкритих карт порту  є карти оголо-шеної вами фракції**, візьміть вибрану карту на руку й поверніть жетон (чи жетони) в коробку.
- 5 Поверніть усі відкриті карти під низ **порту ** в довіль-ному порядку. Продовжуйте свій хід.





ВИНАХІДЛИВА ТІССА

Коли Тісса покинула свого володаря, вона відкрила таємницю охоронців. Тісса довго й завзято працює, щоб збагнути мото-рошні вказівки стародавніх легенд.

УКОРІНЕНИЙ УЛЬК

Ульк пожертвував обпаленою рукою, щоб прищепитися до кореневої системи стародавнього дерева. Завдяки цьому дереву він дізнався про таємні місця та ритуали, які колись проводилися у святилищах Матері.



ГЛИБИННА ВИМА

Істоти з глибин розповіли Вимі про могутніх монстрів, які живуть в океані. Вима почала створювати тимчасовий союз із тими, хто вивчав забуті легенди.

ЛІРИЧНА ІРАФЕЛЬ


Натхненна своїм мистецтвом, Ірафель спустилася в підземний світ. Там вона дізналася, що за допомогою магічних артефактів можна пробуджувати могутніх охоронців.



ПАМ'ЯТКА

ПРИГОТУВАННЯ ЛІДЕРІВ ОХОРОНЦІВ (с. 5)

Кількість гравців	Лідери з базової гри	Лідери охоронців
2 ГРАВЦІ	4	2
3 ГРАВЦІ	3	1
4 ГРАВЦІ	4	2
5 ГРАВЦІВ	5	2
6 ГРАВЦІВ	6	3



ОСНОВНІ ПРАВИЛА ОХОРОНЦІВ (с. 6)



- Щоразу коли **застосовують властивість** карти героя охоронців, маркер охоронців переміщують на **+2** поділки.
- Щоразу коли героя охоронців кладуть на цвинтар, треба взяти **2 карти долі** й зіграти 1 з них.
- Лідер охоронців перемагає, якщо маркер охоронців наприкінці гри випереджає на треку впливу і червоний, і зелений маркери.

ВИКОРИСТАННЯ ЖЕТОНА ЗАХИСТУ ОХОРОНЦІВ (с. 10)



- 1 Переверніть жетон і **захистіть** цього героя від поховання.
- 2 Переверніть жетон і **поховайте цього героя, щоб запобігти** похованню будь-якого іншого героя.

ВИКОРИСТАННЯ АРТЕФАКТІВ (с. 13)

-  : гравець може застосувати цю властивість у будь-який момент **протягом кроку 1**.
-  : гравець може застосувати цю властивість **після кроку 4** свого ходу.

