



# ТАЄМНІ ЛІДЕРИ

ПРАВИЛА



## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту**  
Олександр Ручка

**Перекладач**  
Поліна Матузевич

**Редактори**  
Сергій Лисенко, Святослав Михаць

**Дизайн і верстка**  
Артур Патрихалко

**Особлива подяка**  
Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко,  
Сергій Іщук та Сергій Тодоров

Українське видання © 2021 Geekach Games.  
[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua) [info@geekach.com.ua](mailto:info@geekach.com.ua)



### **Розробники**

Рафаель Стокер, Андреас Мюллер,  
Маркус Мюллер

### **Художник**

Сатоші Мацуура

### **Графічні дизайнери**

Роланд Макдональд,  
Ян Липинський,  
Начо Ларродера, Рафаель  
Стокер, Маркус Мюллер

### **Автор вигаданого світу**

Андреас Мюллер

### **Правовласник**

2021, BFF Spiele eV.





# ОГЛЯД ГРИ

Острів Ошра охоплений чварами. Після смерті Імператора загострився конфлікт між гірськими племенами та імператорською армією. Тимчасом як водяників цілком влаштовує паритет між споконвічними ворогами, мертвяки відверто жадають повсюдної війни. Тепер усе залежить від шістьох дітей Імператора. Хто з них зможе захопити трон?

## МЕТА ГРИ

У «Таємних лідерах» кожен гравець виконує роль одного з 6 таємних лідерів. Кожного лідера підтримують 2 з 4 фракцій: **горяни** (зелений маркер), **імперці** (червоний маркер), **водяники** (синій маркер) і **мертвяки** (чорний маркер).

Протягом гри гравці впливають на **горян** (зелений маркер) та **імперців** (червоний маркер), граючи карти героїв.

Після розіграшу певної кількості карт героїв гра закінчується. Позиції двох маркерів визначають, яка з чотирьох фракцій перемогла.

Виграють ті гравці, чиїх лідерів підтримує переможна фракція. Якщо такий гравець один, перемагає він. Якщо таких гравців кілька, то перемагає той з них, який зіграв більше героїв переможної фракції.

## КОМПОНЕНТИ ГРИ



6 карт лідерів



77 карт героїв



1 ігрове поле,  
2 маркери





6 карт-пам'яток


# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



**1** Перетасуйте **6 карт лігерів** і роздайте долілиць по одній кожному гравцеві.

*Ви можете будь-коли дивитися на свою карту лідера, але не показуйте її іншим гравцям. Ваша карта лідера визначає, які 2 фракції вас підтримують.*

**2** Покладіть 2 маркери (червоний і зелений) на **стартову погілку**  треку впливу.



**3** Знайдіть особливу карту героя «**Похований Імператор**» та покладіть її горілиць поряд з коміркою **цвинтаря**  на ігровому полі, щоб сформувану цвинтар.

**4** Перетасуйте решту **карт героїв** і покладіть їх долілиць поряд з коміркою **порту**  на ігровому полі, щоб сформувану кологу героїв.

**5** Візьміть 3 карти героїв з порту  і покладіть горілиць по одній на кожна з трьох комірок **таверни**  на ігровому полі.

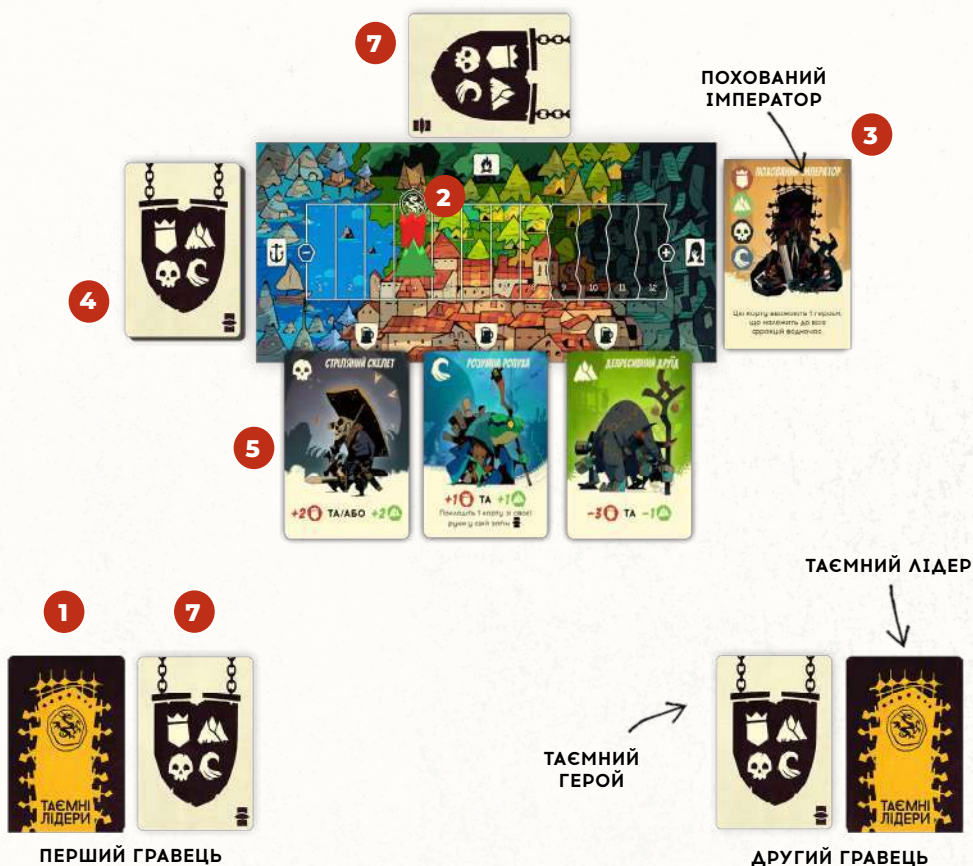
**6** Навманна виберіть першого гравця.

**7** Роздайте кожному гравцеві по **5 карт героїв**. Після того як гравці ознайомляться з картами, вони повинні **виконати такі гії згідно з черговістю ходів**:

- покласти 1 карту долілиць перед собою  (у свій загін героїв);
- покласти 1 карту долілиць поряд з коміркою **глушини**  на ігровому полі, щоб сформувану скид;
- залишити собі 3 карти для початкової руки.



# ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ



Якщо ви граєте вперше, ми радимо трохи змінити правила. Це допоможе вам швидше збагнути гру.

1. Вилучіть із гри всі карти зі складнішими властивостями, що мають позначку (+) на лівому боці. У грі залишиться 53 карти героїв.
2. Гра закінчується, коли в загоні будь-якого гравця на 1 карту менше, ніж указано в таблиці на с. 11.



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває певну кількість раундів. Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

## ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід виконайте ці 4 дії в такому порядку:

1. Зіграйте 1 карту зі своєї руки у ваш загін і застосуйте її властивості.

**АБО**

Скиньте до 3 карт у **глушину** 🔥.

2. Беріть карти з **таверни** 🍷 і/або **порту** ⚓, поки не матимете на руці 4 карти.
3. Скиньте карти з руки у **глушину** 🔥, поки на вашій руці не залишиться 3 карти.
4. Поповніть пусті комірки **таверни** 🍷 картами з **порту** ⚓.

## 1 Зіграйте 1 карту героя з руки у ваш загін і застосуйте її властивості

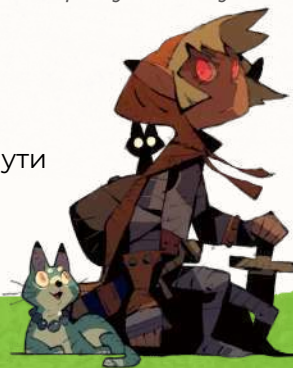
Виберіть карту з руки й покладіть її **перед собою горілиць**. Усі карти героїв, що лежать перед вами – це ваш **загін**. Перемістіть зелений і/або червоний маркер ліворуч (-) і/або праворуч (+) треком впливу, як указано на зіграній карті. Застосуйте будь-які додаткові властивості, указані на карті.

*Примітка. Не можна переміщувати маркер за межі треку впливу.*

**АБО**

**Скиньте до 3 карт героїв у глушину** 🔥

Замість розіграшу 1 карти героя ви можете скинути до 3 карт героїв зі своєї руки у **глушину** 🔥.



## 2 Беріть карти героїв з таверни 🍺 і/або порту ⚓, поки не матимете на руці 4 карти героїв

Ви можете брати карти з **таверни** 🍺 і/або **порту** ⚓ у будь-якому порядку. *Примітка. Не поповнюйте пусті комірки таверни під час цього кроку. Це треба буде зробити під час кроку 4.*

## 3 Скиньте карти в глушину 🔥

Скидайте карти героїв зі своєї руки у **глушину** 🔥 долілиць, поки на вашій руці не залишиться 3 карти героїв.

## 4 Поповніть усі пусті комірки таверни 🍺

Візьміть карти з **порту** ⚓ і покладіть їх горілиць на пусті комірки. *Примітка. Якщо в порту ⚓ закінчились карти, перетасуйте карти з глушини 🔥 і сформуєте новий порт ⚓.*







## ВЛАСТИВОСТІ ГЕРОЇВ


Після того як ви зіграли карту героя у свій загін, негайно застосуйте її властивості. Ці властивості впливають на позицію червоного та/або зеленого маркера та можуть мати інші ефекти. Якщо деякі властивості карти застосувати неможливо, ви все одно можете зіграти її у свій загін, ігноруючи ці властивості.

*Приклад. Поховати героя мертвяків. Ви можете зіграти карту з такою властивістю, навіть якщо жоден гравець не має героїв мертвяків у своєму загоні. Якщо у грі є один або більше героїв мертвяків, ви повинні поховати одного, навіть якщо це ваш власний герой. Властивість карти можна застосувати навіть до неї самої.*

**Поховати.** Покладіть горілиць вибрану карту з загону гравця до , якщо в тексті карти не вказано інакше.



**Скинути.** Покладіть долілиць вибрану карту до .

**Поміняти.** Поміняйте місцями 2 карти, не застосовуючи їхніх ефектів і не перевертаючи їх, якщо в тексті карти не вказано інакше.

**Покласти.** Покладіть вибрану карту в локацію (у загін, у  тощо) без застосування її ефекту, якщо в тексті карти не вказано інакше.

**Взяти.** Візьміть верхню карту з указаної колоди або випадкову карту з руки іншого гравця.


**Навмання.** Перетасуйте вказані карти й візьміть одну з них навмання.

**Перевернути.** Переверніть горілиць  вибрану карту героя, що лежить долілиць , або навпаки.





## ТАЄМНІ ГЕРОЇ

- Під час приготування до гри виберіть одну з 5 карт героїв з вашої руки й покладіть долілиць у свій загін . Це ваш таємний герой.
- Деякі властивості карт дозволяють вам додавати нових таємних героїв до вашого загону, перевертати їх горілиць або переглядати таємних героїв інших гравців.
- **Коли ви відкриваєте таємного героя** (перевертаєте його карту горілиць), то **не** застосовуєте його властивість, якщо в тексті карти не вказано інакше.
- **Таємних героїв не враховують**, коли рахують загальну кількість героїв, потрібну для **виконання умови закінчення гри**. Проте в разі нічиєї їх беруть до уваги, щоб визначити переможця.
- Складайте своїх таємних героїв у стос так, щоб усі гравці бачили, у якому порядку ви їх розігрували. Карти в цьому стосі можна перетасовувати лише після застосування відповідної властивості.
- Ви можете будь-коли переглядати своїх таємних героїв, проте повинні зберігати їхній порядок.

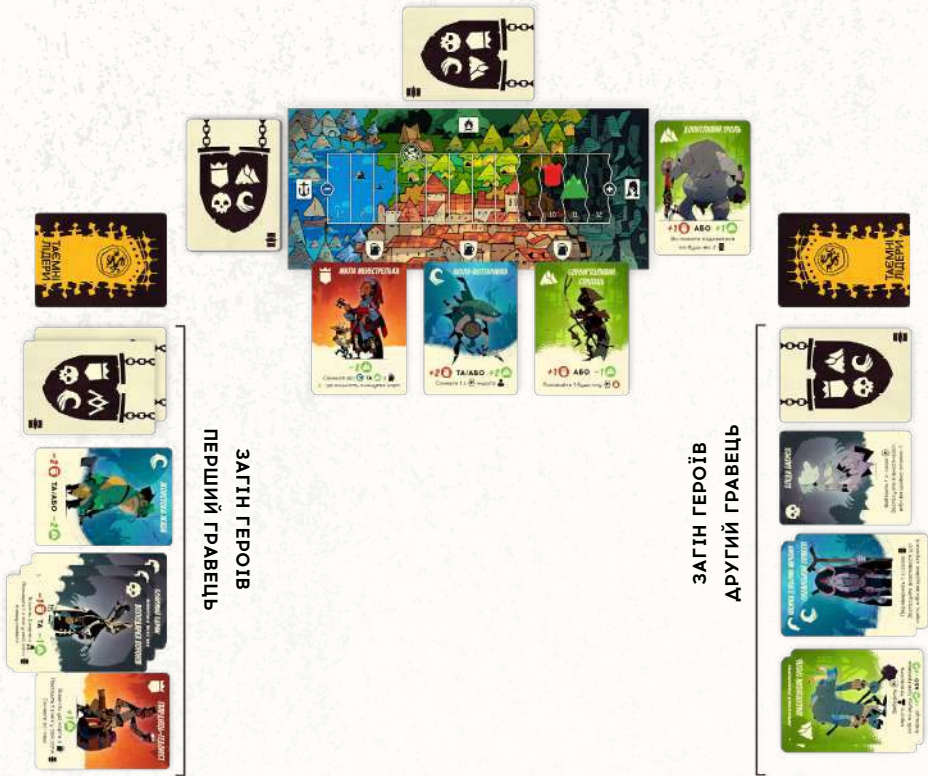


Відкритий герой, карта лежить горілиць у загоні гравця



Таємний герой, карта лежить долілиць у загоні гравця





**ЗАГІН ГЕРОІВ  
ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ**

**ЗАГІН ГЕРОІВ  
ДРУГИЙ ГРАВЕЦЬ**

*Приблизно такий вигляд матиме ігрове поле після 5 раундів гри вдвох.*

#Конкурс поезії

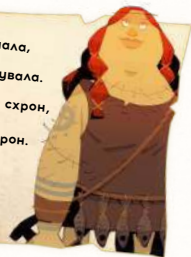
Ось ящірка з трьома мечами,  
Хіба вона бува в печалі?  
Четвертий меч знайде вона,  
Коли закінчиться війна.

@goblinsk (IG)




Спритна рибалка рибу піймала,  
Страву сначну на обід зготувала.  
Кістку найбільшу поклала у схрон,  
Все знадобиться у битві за трон.

@mfranckenstein (IG)





# КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли **будь-який гравець** наприкінці свого ходу має принаймні таку кількість відкритих героїв  у своєму загоні:

<b>2 ГРАВЦІ</b>	8  героїв
<b>3 ГРАВЦІ</b>	7  героїв
<b>4 ГРАВЦІ</b>	7  героїв
<b>5 ГРАВЦІВ</b>	6  героїв
<b>6 ГРАВЦІВ</b>	5  героїв



Таємних героїв  не враховують.

*Примітка.* Можлива ситуація, коли потрібну кількість героїв має не активний гравець, а хтось із суперників (завдяки властивостям карт). У такому разі гра теж закінчується наприкінці ходу активно-го гравця.

**Приклад закінчення гри.** У грі вчотирьох для виконання умови закінчення гри гравець повинен мати 7 відкритих героїв у своєму загоні. Артур має 5 відкритих героїв, Поліна – 6, Святослав – 4, а Сергій – 5. У свій хід Сергій грає «Шаленого шамана» і відкриває одного таємного героя з загону Поліни. Наприкінці ходу Сергія Поліна має 7 відкритих героїв у своєму загоні, тож гра закінчується.

Сергій також міг зіграти «Недовірливого диякона», властивість яко-го дозволила б зіграти ще одного героя. Тоді Сергій мав би 7 відкри-тих героїв наприкінці свого ходу.



## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Перемагає лише одна з чотирьох фракцій. Після закінчення гри визначте переможну фракцію, перевіривши умови перемоги **в такому порядку**:

- 1 **Мертвяки** ☠️ виграють, якщо і червоний, і зелений маркери перебувають у темній зоні війни – це останні 4 поділки треку впливу.

*Примітка. Якщо виконується умова перемоги мертвяків, умови для інших трьох фракцій не перевіряють.*

- 2 **Водяники** 🌊 виграють, якщо червоний і зелений маркери перебувають на одній поділці або на суміжних поділках треку впливу.

- 3 **Імперці** 🏰 виграють, якщо червоний маркер перебуває принаймні на 2 поділки правіше, ніж зелений маркер.

- 4 **Горяни** 🌋 виграють, якщо зелений маркер перебуває принаймні на 2 поділки правіше, ніж червоний маркер.

Потім кожен гравець скидає всі карти з руки та **відкриває свою карту таємного лідера**.

**Якщо переможна фракція підтримує лідера одного гравця, перемагає цей гравець.**

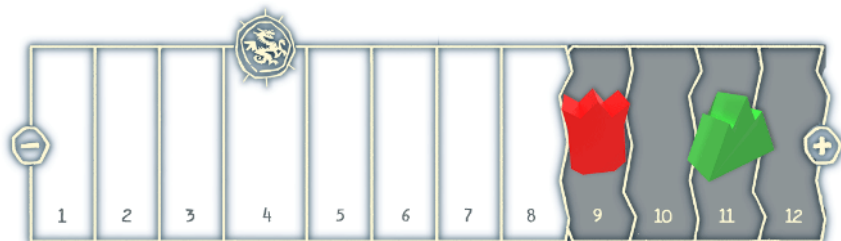
**Якщо переможна фракція підтримує лідерів двох чи більше гравців, зверніться до розділу «Нічия» на с. 14.**

**Якщо в грі немає лідера, якого підтримує переможна фракція, жоден гравець не перемагає.**

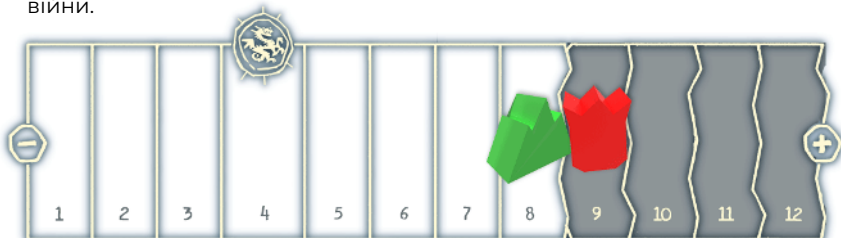




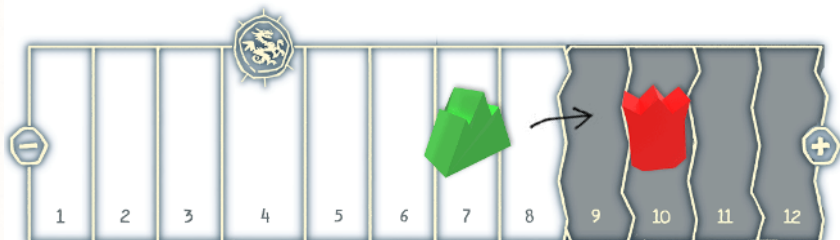
## ПРИКЛАДИ ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖНОЇ ФРАКЦІЇ



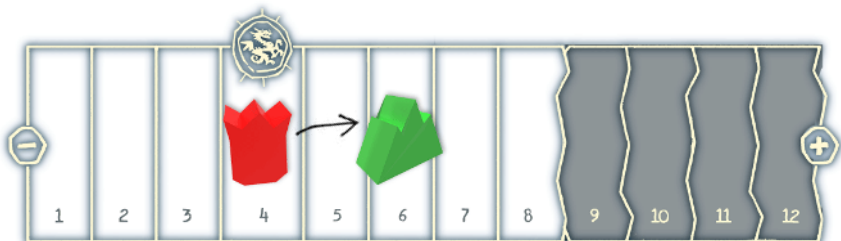
Перемагають **мертвяки** ☠️. Обидва маркери перебувають у темній зоні війни.



Перемагають **водяники** 🌊. Маркери перебувають на суміжних поділках; у темній зоні війни – лише червоний маркер.



Перемагають **імперці** 🏰. Червоний маркер перебуває на 3 поділки правіше, ніж зелений; у темній зоні війни – лише червоний маркер.



Перемагають **горяни** 🏔️. Зелений маркер перебуває на 2 поділки правіше, ніж червоний; жоден маркер не перебуває в темній зоні війни.

## НІЧІЯ

Якщо переможна фракція підтримує лідерів двох або більше гравців, перевірте умови розв'язання нічиїх у такому порядку:

- 1** Перемагає гравець, який має **найбільше героїв переможної фракції** у своєму загоні. Враховують усіх відкритих (👁️) і таємних (🔒) героїв.
- 2** Перемагає гравець із **найменшою кількістю героїв** у своєму загоні (👁️+🔒, незалежно від фракції).
- 3** Претенденти на перемогу порівнюють числові значення в нижніх лівих кутах своїх карт лідерів. Перемагає той гравець, що має **карту лідера з найбільшим значенням**.





# СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

**Лідер.** Кожен гравець отримує карту лідера на початку гри. Вашого лідера підтримують 2 фракції, зображені на його карті. Тримайте свою карту лідера в таємниці від інших гравців.

**Герой.** Кожен герой належить до однієї з 4 фракцій і має певні властивості (крім «Похованого Імператора»). У свій хід ви можете зіграти одну карту героя.

**Загін.** Зігравши карту героя, покладіть її на стіл перед собою. Усі відкриті або таємні карти героїв, що лежать перед вами – це ваш загін.

**Фракції.** У гри є 4 фракції, кожна з яких має свій колір, символ, героїв й унікальну умову перемоги.

**«Похований Імператор».** На початку гри ця особлива карта героя лежить горілиць на цвинтарі. Деякі властивості інших карт героїв дозволяють вам узяти «Похованого Імператора» на руку або в загін. Для зручності застосування властивостей і визначення переможця в разі нічиєї вважають, що ця карта належить до всіх 4 фракцій. Її можна зіграти з руки, як і будь-яку іншу карту героя, проте вона не має ніяких властивостей або ефектів. Її не можна скопіювати за допомогою властивостей інших карт.

**Маркери.** У гри є 2 маркери (червоний і зелений). Під час гри їх пересувають треком впливу ліворуч (-) і праворуч (+), а їхні позиції наприкінці гри визначають переможну фракцію.

**Передній/задній маркер.** Маркер, що розміщений правіше на треку впливу, називають переднім, а той, що лівіше – заднім. *Примітка.* Якщо маркери перебувають на одній поділці, жодного з них не вважають ні переднім, ні заднім.

**Більше прикладів та ігрових ситуацій ви знайдете на [www.hidden-leaders.com](http://www.hidden-leaders.com)**



# ПАМ'ЯТКА

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ (с. 4)


- 1 Роздайте кожному гравцеві по 1 карті лідера.
- 2 Покладіть 2 маркери на трек впливу, 3 карти героїв у таверну, а карту «Похований Імператор» – на цвинтар.
- 3 Роздайте кожному гравцеві по 5 карт героїв. Кожен гравець вибирає одну з них і кладе у свій загін долілиць, а також скидає 1 карту.


## ХІД ГРАВЦЯ (с. 6)


- 1 Зіграйте 1 карту з руки **АБО** скиньте до 3 карт.
- 2 Беріть карти з таверни та/або порту, поки не матимете на руці 4 карти.
- 3 Скидайте карти, поки на вашій руці не залишиться 3 карти.
- 4 Поповніть порожні комірки таверни.





## УМОВА ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ (с. 11)


Гра закінчується наприкінці ходу активного гравця, якщо будь-який гравець має у своєму загоні потрібну кількість відкритих  героїв:

**2 ГРАВЦІ** 8  героїв


**3 ГРАВЦІ** 7  героїв


**4 ГРАВЦІ** 7  героїв


**5 ГРАВЦІВ** 6  героїв


**6 ГРАВЦІВ** 5  героїв

## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ (с. 12)

**Мертвяки**  перемагають, якщо обидва маркери перебувають у темній зоні війни.

**Водяники**  перемагають, якщо маркери перебувають на одній або суміжних поділках.

**Імперці**  перемагають, якщо червоний маркер перебуває принаймні на 2 поділках правіше, ніж зелений.

**Горяни**  перемагають, якщо зелений маркер перебуває принаймні на 2 поділках правіше, ніж червоний.

## НІЧІЯ (с. 14)

Якщо лідера одного з гравців підтримує переможна фракція, цей гравець виграє.

- 1 У разі нічії перемагає гравець, що має найбільше героїв переможної фракції у своєму загоні.
- 2 Якщо далі нічия, перемагає гравець, що має найменше героїв у своєму загоні.
- 3 Якщо далі нічия, тоді виграє гравець, що має карту лідера з найбільшим значенням.

