

LEADERS

 Hugo FRÉNOY •  NAÏADE



Qual è il segreto di questo reame, dove la pace regna da millenni? Ogni primavera, gli aspiranti sovrani reclutano quattro alleati e si sfidano in insoliti duelli. Niente eserciti, niente sangue: il primo che cattura l'avversario vince. È arrivato il vostro momento... tattica, audacia e strategia sono le qualità dei veri Leader!

RICONOSCIMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Florian D'Anna

Revisione: Silvia Falabella, Manuele Giuliano

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it - www.dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

RINGRAZIAMENTI

Grazie ad Arthur, mio fratello e playtester da sempre.
Grazie a Cyprien Delpuech per avermi passato il testimone.
Grazie a Naïade e alla squadra di Studio H (Hicham, Kahina, Vincent, Frédéric e Thibault) per aver contribuito a rendere questo gioco straordinario. Infine, un ringraziamento speciale va a Florence e Olivier, i miei genitori, a cui devo molto.

Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?



STUDIO
H

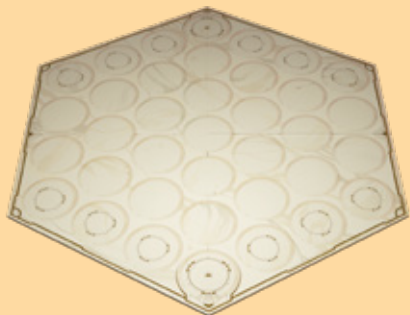

DUNGEONDICE.IT

GOO
GATEONGAMES

OBIETTIVO

Create una squadra di personaggi unici per sconfiggere il Leader avversario! Per vincere, posizionate 2 dei vostri personaggi accanto al Leader dell'avversario per catturarlo, oppure circondatelo con abilità senza lasciare spazi vuoti attorno a lui.

COMPONENTI



1 TABELLONE



18 CARTE PERSONAGGIO



19 PERSONAGGI CON BASI



DI CUI 2 LEADER



QUESTO REGOLAMENTO



2 CARTE RIASSUNTIVE

NOTA: durante la preparazione della prima partita, posizionate i personaggi sulle rispettive basi. Potete lasciarli montati per le partite future.

PREPARAZIONE

- 1 ▪ Posizionate il tabellone di gioco tra i 2 giocatori.
- 2 ▪ Posizionate i personaggi accanto al tabellone di gioco.
- 3 ▪ Ogni giocatore sceglie 1 Leader e lo posiziona sul proprio spazio di partenza (山). Quindi posiziona la carta Leader corrispondente davanti a sé.

IMPORTANTE: posizionate sempre i personaggi con il lato nero rivolto verso di voi e il lato bianco rivolto verso l'avversario.



- 4 ▪ Mischiate le carte Personaggio rimanenti e posizionatele in un mazzo a faccia in giù vicino al tabellone di gioco. Pescate le prime 3 carte Personaggio e posizionatele a faccia in su in fila, accanto al mazzo.
- 5 ▪ Ogni giocatore posiziona una carta Riassuntiva davanti a sé.
- 6 ▪ Sorteggiate il primo giocatore. Ora siete pronti per iniziare la partita!

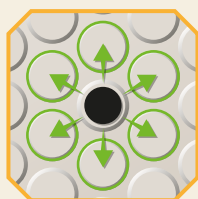


TURNI

Il turno comprende due fasi: la **FASE AZIONE**, seguita dalla **FASE RECLUTAMENTO**. Poi il turno passa all'avversario. I giocatori si alternano fino alla fine della partita. Una volta ottenute 5 carte Personaggio (il proprio Leader + 4 alleati), la fase Reclutamento verrà saltata per il resto della partita.

I • FASE AZIONE

Nella fase Azione, il giocatore di turno sceglie al massimo **1** azione per **OGNUNO** dei suoi personaggi, compreso il Leader:



0



SPOSTARLO IN UNO SPAZIO ADIACENTE LIBERO

USARE LA SUA ABILITÀ ATTIVA (SE NE HA UNA)

La fase Azione **termina** non appena **ogni personaggio** ha compiuto 1 azione o quando il giocatore di turno **decide di fermarsi**. Non è obbligatorio far svolgere 1 azione a ogni personaggio. Dopo la fase Azione, il giocatore di turno passa alla fase Reclutamento.

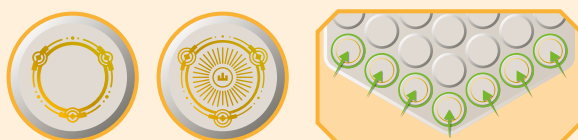
SUGGERIMENTO: quando completate 1 azione con un personaggio, ruotate la sua carta Personaggio di 90 gradi. In questo modo sarà più facile tenere traccia delle azioni disponibili per ciascun personaggio in questo turno. All'inizio del vostro prossimo turno, riportate nuovamente tutte le carte Personaggio in posizione verticale.



II • FASE RECLUTAMENTO

IMPORTANTE: saltate questa fase se avete già 5 carte Personaggio (il vostro Leader + 4 alleati).

- Il giocatore di turno sceglie 1 delle 3 carte Personaggio disponibili e la posiziona davanti a sé. Prende quindi il personaggio corrispondente e lo posiziona su un qualsiasi spazio di Reclutamento libero sul proprio lato del tabellone di gioco.

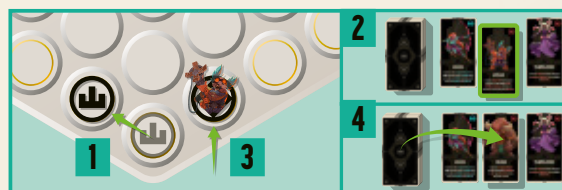


Gli spazi di Reclutamento sono contrassegnati da un cerchio dorato. È possibile posizionare 1 personaggio reclutato solamente in uno spazio di Reclutamento che si trova sul proprio lato del tabellone di gioco.

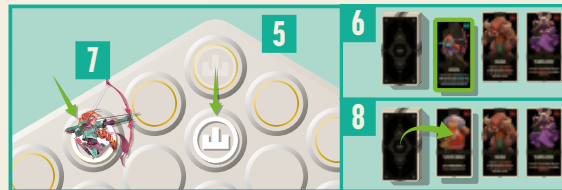
- Il giocatore di turno pesca quindi 1 nuova carta Personaggio dal mazzo e la aggiunge alla fila di carte a faccia in su. In questo modo tutti i giocatori avranno sempre 3 carte Personaggio disponibili.
- Durante il **primo turno** del **secondo giocatore**, quest'ultimo svolge una fase Reclutamento aggiuntiva prima di passare il turno.

NOTA: questo serve a compensare lo svantaggio del giocatore che inizia per secondo.

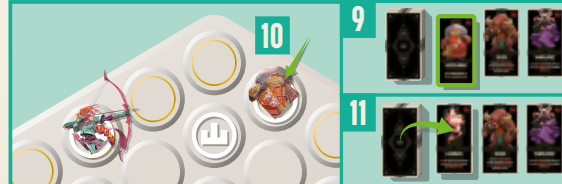
ESEMPIO: Kahina gioca per prima. Sposta il suo Leader di 1 spazio (1) e procede alla fase Reclutamento. Sceglie l'Artiglio (2), e lo posiziona in 1 spazio di Reclutamento libero (3). Quindi pesca 1 nuova carta Personaggio dal mazzo e sostituisce quella che ha pescato (4) in modo da avere sempre 3 carte Personaggio disponibili.



Ora il turno passa al suo avversario. Anche Arthur sposta il proprio Leader di 1 spazio (5). Passa quindi alla fase Reclutamento e sceglie l'Arciere (6 e 7), sostituendo poi la carta Personaggio con una nuova dal mazzo (8).



Poiché è il primo turno di Arthur e lui è il secondo giocatore, in questo turno svolgerà 1 fase Reclutamento aggiuntiva. Sceglie il Mastro Birraio (9 e 10). Quindi pesca una nuova carta Personaggio dal mazzo e la aggiunge a quelle a faccia in su nella fila (11). Il turno passa quindi a Kahina.



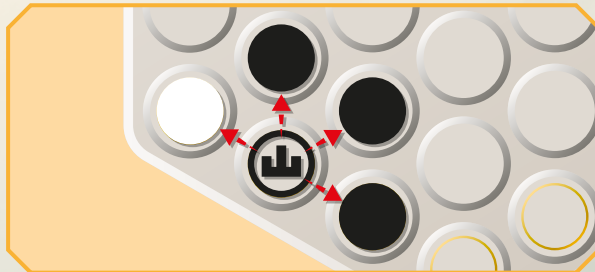
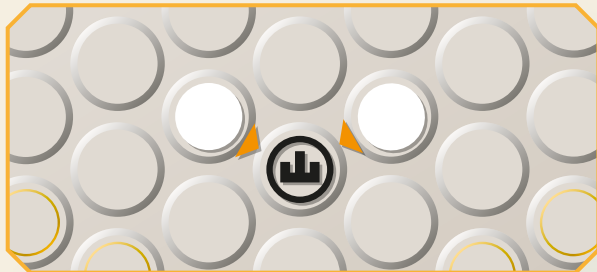
FINE DELLA PARTITA

Dopo un'azione o il Reclutamento di un personaggio, la partita termina **IMMEDIATAMENTE** se un Leader:

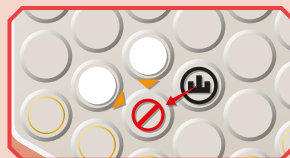
È STATO CATTURATO: 2 personaggi nemici sono adiacenti al vostro Leader.



È CIRCONDATO: tutti gli spazi adiacenti al vostro Leader sono occupati da personaggi, **nemici o alleati**.



IMPORTANTE: nel corso del vostro turno, il Leader non può essere spostato in uno spazio adiacente a nemici o alleati. Questo farebbe finire automaticamente la partita.



PAROLE CHIAVE:

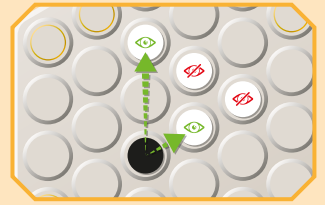
Personaggi: alleati e nemici, inclusi i Leader.

Nemici: i personaggi del tuo avversario, incluso il suo Leader.

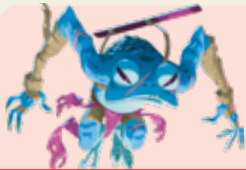
Alleati: i tuoi personaggi, incluso il tuo Leader.

Spostamento: qualsiasi effetto che fa cambiare spazio a un personaggio sul tabellone. Gli spostamenti possono essere causati da un'azione del personaggio o da una loro abilità.

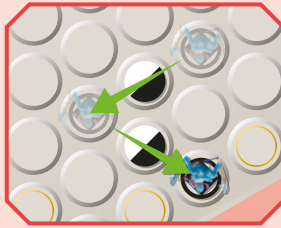
Visibile: un personaggio è visibile a un altro personaggio quando si trovano in una linea retta **E** non ci sono altri personaggi tra i due.



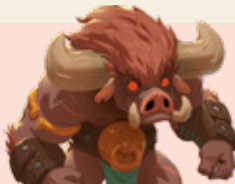
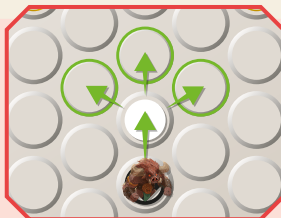
⚡ • ABILITÀ ATTIVE



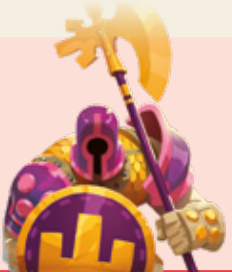
ACROBATA: può saltare 1 personaggio, a condizione che lo spostamento sia in linea retta. Può effettuare 2 salti consecutivi.



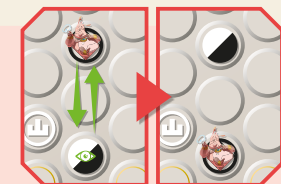
CAVALIERE: si sposta di 2 spazi in linea retta.



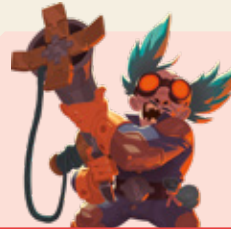
COLOSSO: si sposta in uno spazio adiacente occupato da 1 nemico, spingendolo in 1 dei 3 spazi dietro di lui a scelta del giocatore di turno.



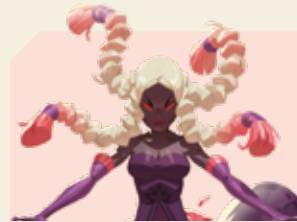
GUARDIA REALE: si sposta da uno spazio qualsiasi a uno spazio adiacente al proprio Leader. Dopo questo spostamento, può spostarsi di 1 spazio aggiuntivo.



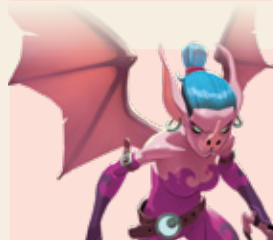
ILLUSIONISTA: si scambia di posto con un personaggio in uno spazio non adiacente al proprio, ma visibile in linea retta.



ARTIGLIO: si sposta in linea retta fino a raggiungere uno spazio adiacente a un personaggio visibile, OPPURE lo trascina a sé, in linea retta, finché non si trova in uno spazio adiacente.



MANIPOLTRICE: sposta di 1 spazio (in qualsiasi direzione) un nemico non adiacente a sé ma visibile in linea retta.



RAMINGA: si sposta in qualsiasi spazio non adiacente a un nemico.



MASTRO BIRRAIO: sposta 1 alleato adiacente a sé di 1 spazio in qualsiasi direzione.

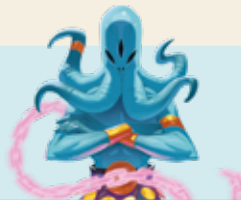


• ABILITÀ PASSIVE



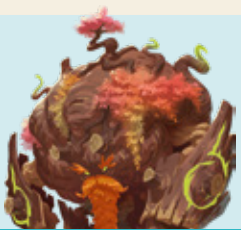
ARCIERA: quando si trova a 2 spazi in linea retta dal Leader avversario, contribuisce a catturarlo anche nel caso in cui il Leader non sia visibile.

Tuttavia, non contribuisce alla cattura del Leader dell'avversario quando si trova in uno spazio a esso adiacente.

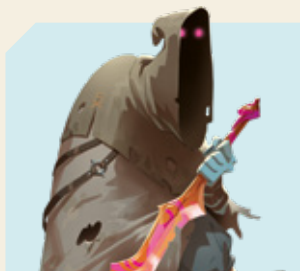


CARCERIERE: i nemici a lui adiacenti con un'abilità attiva non possono usare la loro abilità

IMPORTANTE: questa abilità passiva non interrompe una in corso se l'avversario si sposta nello spazio adiacente al Carceriere durante l'azione (per esempio, se l'Acrobata salta 1 volta, posizionandosi accanto al Carceriere, l'Acrobata può comunque effettuare il secondo salto).



PROTETTORE: le abilità dei nemici non possono spostare il Protettore o gli alleati che si trovano negli spazi adiacenti a lui.



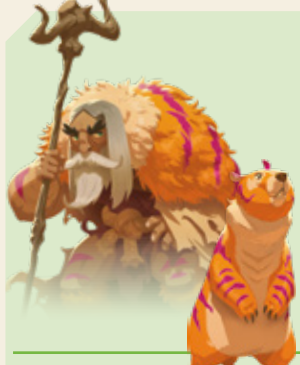
ASSASSINO: cattura il Leader dell'avversario quando si trova in uno spazio adiacente (non ha bisogno di un secondo alleato).



VISIR: il tuo Leader può spostarsi di 1 spazio in più durante la sua azione.



• ABILITÀ SPECIALI



EREMITA E CUCCILO: quando li recluti, prendi sia l'Eremita che il Cucciolo e posizionali su 2 spazi di Reclutamento liberi (non necessariamente adiacenti).

Durante la fase Reclutamento questi 2 personaggi contano come uno solo.

Durante la fase Azione è possibile spostare solo l'Eremita, solo il Cucciolo o entrambi in qualsiasi ordine. Il **Cucciolo non può aiutare a catturare** il Leader dell'avversario.



NEMESI: non può compiere un'azione durante la fase Azione. Durante il proprio turno o quello dell'avversario, dopo qualsiasi azione che fa spostare il Leader avversario (di 1 o più spazi), la Nemesis **DEVE** spostarsi di 2 spazi.

La Nemesis non può concludere il proprio spostamento nello stesso spazio da cui è partita. Se non può spostarsi di 2 spazi, si sposta di 1 spazio solo. Se non può spostarsi nemmeno di 1 spazio, non si sposta.

IMPORTANTE:

- La Nemesis può spostarsi più volte in un singolo turno se azioni diverse fanno spostare il Leader avversario (per esempio: l'azione di spostamento del Leader stesso, poi l'abilità attiva dell'Illusionista).
- Indipendentemente dal numero di spazi in cui il Leader avversario si sposta durante una singola azione (per esempio, per via della del Visir), la Nemesis si sposta sempre 1 sola volta di 2 spazi). La Nemesis si sposta subito dopo che è stata completata l'azione che ha fatto spostare il Leader avversario.

MODALITÀ ESPERTI

Vi consigliamo di provare questa modalità solo una volta acquisita familiarità con le abilità dei diversi personaggi. **QUESTA È LA MODALITÀ LEADERS DEFINITIVA**: tutti i personaggi sono disponibili fin dall'inizio della partita. Tattica e strategia sono fondamentali per la vittoria!

Seguite la **Preparazione** a pagina 3, ma non create un mazzo con le carte Personaggio. Disponetele invece tutte a faccia in su e posizionate il personaggio corrispondente sopra ciascuna carta. **La fase Azione non cambia**. Durante la fase Reclutamento, i giocatori potranno scegliere un qualsiasi personaggio disponibile.

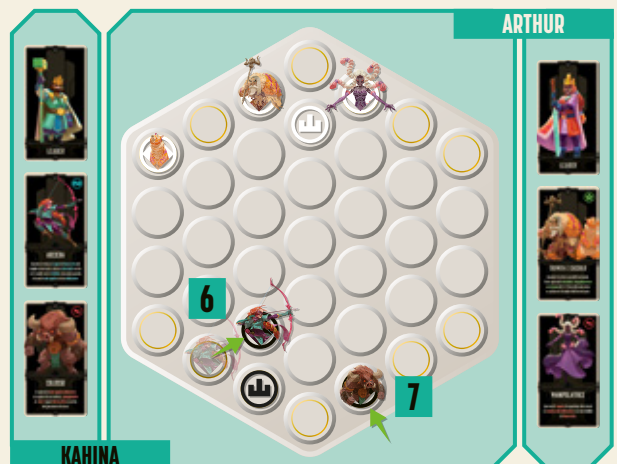
Prima che inizi il primo turno, ha luogo una fase Esilio.

FASE ESILIO: a partire dal primo giocatore, entrambi i giocatori esiliano un personaggio disponibile. Posizionate i personaggi esiliati e le loro carte nella scatola. Durante questa partita non potranno essere reclutati.

Una volta che **ENTRAMBI** i giocatori avranno **3 personaggi a testa** (il Leader conta come 1 personaggio), avrà luogo una seconda fase Esilio.

ESEMPIO: **Kahina** è il primo giocatore. Prima dell'inizio del suo turno, durante la prima fase Esilio, **Kahina** esilia l'Acrobata. Il suo avversario, **Arthur**, esilia l'Assassino. Sia le carte che i personaggi vengono rimossi dal gioco.

È di nuovo il turno di **Kahina** che decide di non spostare il proprio Leader. Sposta invece l'Arciera di 1 spazio (6). Quindi recluta il Colosso (7).



Durante il suo primo turno, **Kahina** sposta il suo Leader (1) e recluta l'Arciera (2). **Arthur** sposta quindi il suo Leader (3) e recluta l'Eremita e il Cucciolo (4). Essendo il suo primo turno come secondo giocatore, effettua anche una seconda fase Reclutamento e sceglie la Manipolatrice (5).

Alla fine del turno di **Kahina** entrambi i giocatori hanno 3 personaggi. Ogni giocatore sceglie quindi 1 dei personaggi ancora disponibili e lo esilia. **Kahina** esilia l'Illusionista e **Arthur** esilia la Nemesi. Entrambi i personaggi vengono rimossi dal gioco. È nuovamente il turno di **Arthur**.

