



# HIDDEN LEADERS

FORGOTTEN LEGENDS

— Règles —



Merci à nos 5,565 soutiens sur Kickstarter et à notre communauté Discord qui nous ont permis de faire de ce jeu une réalité.

Version Française par  
les Éditions Matagot.



### **Auteurs**

Raphael Stocker, Andreas Müller,  
Markus Müller

### **Artiste**

Satoshi Matsuura

### **Design graphique**

Nacho Larrodera, Raphael  
Stocker, Markus Müller

### **Contenu et histoire**

Andreas Müller

### **Traduction française**

Raphaël Biolluz 

### **Copyright**

2022, BFF Games GmbH

### **Plus d'information sur**

[www.hidden-leaders.com](http://www.hidden-leaders.com)

### **Contact**

[info@bffgames.org](mailto:info@bffgames.org)



# L'HISTOIRE

Quatre descendants inconnus de l'Empereur ont déchiffré les légendes oubliées et invoqué les puissants esprits gardiens d'Oshra. Leur rituel a mis au jour de nouveaux trésors, ce qui a également attisé la cupidité dans de nombreux cœurs. Les nouveaux leaders prendront-ils le contrôle du royaume, ou alors les puissances établies triompheront-elles ?



## APERÇU

- Cette extension pour Hidden Leaders contient 3 modules :



Gardiens



Corruption



Artefacts

- Vous pouvez ajouter les modules de votre choix au jeu de base. Cette extension est également compatible avec la mini-extension **Reines & Ami**.
- Il est recommandé de commencer à jouer avec le module **Gardiens** (1) sans les modules 2 et 3, avant de combiner plusieurs modules en même temps. Votre démarrage sera plus aisé.
- Pour jouer avec des joueurs néophytes, il est conseillé de jouer au moins 3 parties du jeu de base avant d'ajouter des modules.



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

# MISE EN PLACE : JEU DE BASE

- 1** Mélangez les **6 cartes Leader** et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur, qu'il garde secrète.
- 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 3 cartes Héros du **Port** ⚓ que vous placez chacune face visible dans les 3 cases de la **Taverne** 🍺 du plateau.
- 6** Choisissez au hasard un 1<sup>er</sup> Joueur.
- 7** Chaque joueur pioche **5 cartes Héros**. Après les avoir regardées, en commençant par le 1<sup>er</sup> 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.



# MODULE 1 : GARDIENS



## MATÉRIEL



4 cartes  
Leader Gardien



26 cartes  
Héros Gardien



6 cartes  
Destin



1 jeton  
Gardien

## MODIFICATION DE LA MISE EN PLACE

Au début de l'étape 1 : Tirez au hasard et sans les regarder autant de Leaders du jeu de base et du module **Gardiens** qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Puis mélangez ces cartes Leader et distribuez-en 1 face cachée à chaque joueur, qu'il garde secrète. Rangez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

Nb. de joueurs	Leaders jeu de base	Leaders Gardiens
<b>2 JOUEURS</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>3 JOUEURS</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>4 JOUEURS</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>5 JOUEURS</b>	<b>5</b>	<b>2</b>
<b>6 JOUEURS</b>	<b>6</b>	<b>3</b>

**Durant l'étape 2 :** Placez le jeton Gardien dans la case 1 de la piste Puissance.

**Au début de l'étape 4 :** Mélangez les 26 cartes Héros Gardien avec les cartes Héros du jeu de base.

**Étape 8 :** Mélangez et placez face cachée les 6 cartes Destin près du plateau.

*Suivez les autres étapes comme pour le jeu de base.*

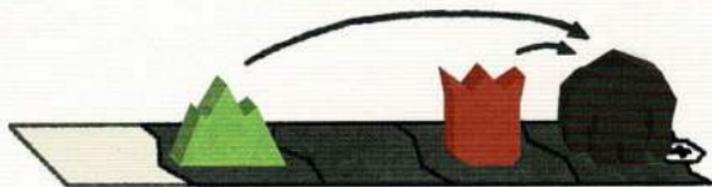
## JOUER LES HÉROS GARDIENS

---

Les Héros Gardiens fonctionnent comme les Héros du jeu de base, excepté les modifications suivantes :

- Ils comportent une icône Gardien dans le coin supérieur gauche, en plus de toute icône de faction. Ceci indique que la carte fait partie de la faction Gardiens.
- Chaque fois que la capacité d'un Héros Gardien est **résolue**, déplacez le jeton Gardien de **+2** sur la piste Puissance.  
*Ne déplacez pas le jeton Gardien lorsqu'un Héros Gardien est retourné, échangé avec une autre carte, ou placé dans une équipe sans que son effet ne soit résolu.*
- Chaque fois qu'un Héros Gardien est placé dans le Cimetière, le joueur qui a résolu la capacité causant la mise au cimetière de cette carte Gardien résout les étapes suivantes :
  1. Il pioche **2 cartes Destin**.
  2. Il **choisit 1** de ces cartes, la révèle et la résout.
  3. Il **mélange** les 6 cartes Destin ensemble face cachée.

*Conseil : Les capacités des Héros Gardiens peuvent être puissantes. Notez cependant que vous soutenez un Leader Gardien en jouant des Héros Gardiens, ce qui n'est pas forcément à votre avantage.*



## GAGNER AVEC UN LEADER GARDIEN

---

Le module **Gardiens** apporte 4 Leaders supplémentaires. Chacun d'eux peut soit remporter la partie avec 1 des 4 factions du jeu de base, soit prétendre à la victoire avec la faction Gardiens. Un Leader Gardien peut prétendre à la **victoire Gardien si le jeton Gardien est en tête** par rapport au jeton vert et au jeton rouge au moment de déterminer le vainqueur.

- Une victoire Gardien est prioritaire sur **toutes** les conditions de victoire des autres factions.
- Si les Gardiens remportent la partie, mais qu'il n'y a **aucun Leader qui soutient** les Gardiens, **ignorez** le jeton Gardien et déterminez le vainqueur comme si le jeton Gardien n'était pas en jeu.
- Si au moins 2 Leaders Gardiens prétendent à la victoire Gardien, résolvez l'égalité comme dans le jeu de base, en commençant par le joueur qui possède le plus de Héros Gardiens dans son équipe.

## AUTRES RÈGLES À PRENDRE EN COMPTE

---

- Lorsqu'une carte Héros fait référence au jeton en tête/en arrière, ne prenez en compte que les jetons **rouge** et **vert**. Ignorez le jeton Gardien pour de telles capacités.
- Lorsqu'une carte Héros fait référence à une faction, les Gardiens comptent également comme une faction.
- Si vous jouez avec le module **Gardiens** dans une partie à **2 joueurs**, retirez les 4 Héros Gardiens suivants : *Titan Très Cuirassé*, *Caniche Possédé*, *Duo Gigantesque* & *Mastodonte Réparé*.

# MODULE 2 : CORRUPTION

## MATÉRIEL



1 carte  
Corruption



18 jetons  
Corruption



1 sac



4 Héros Bonus  
spéciaux

Les jetons Corruption sont recto/verso : le verso comporte l'icône Corruption et le recto comporte des icônes à effet spécifique.



## MODIFICATION DE LA MISE EN PLACE

Pour mettre en place le module Corruption, ajoutez une 8<sup>e</sup> étape à la Mise en place (une 9<sup>e</sup> si vous jouez avec le module **Gardiens**).

### 8 Préparer le sac, les jetons Corruption et les cartes Corruption

- Placez les 18 jetons Corruption dans le sac.
- Placez la carte Corruption près du **Port** . Placez-la face visible si vous jouez de 2 à 5, ou face cachée si vous jouez à 6.
- Piochez une poignée de jetons Corruption. Prenez 2 jetons face cachée et placez-les sur les 2 icônes Corruption de la carte Corruption. Remettez les jetons restants dans le sac.

## PROPAGER LA CORRUPTION

---

La Corruption peut se propager 2 fois durant la partie. Vous pouvez déclencher la propagation de la Corruption à tout moment de votre tour si **au moins 1 joueur** remplit les conditions indiquées sur la carte Corruption. Pour propager la Corruption, résolvez les étapes suivantes :

1. Une fois que la condition est remplie, le joueur qui propage la Corruption prend le jeton Corruption correspondant sur la carte Corruption. Si les 2 conditions sont remplies il en choisit 1.
2. En commençant par le joueur qui propage la Corruption, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche au hasard **1** jeton dans le sac Corruption. Vous pouvez regarder uniquement le jeton Corruption que vous avez pioché. *S'il n'y a plus de jeton Corruption dans le sac, il n'est plus possible de piocher de jetons Corruption.*
3. En commençant par le joueur qui propage la Corruption, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur peut placer ses jetons Corruption **face cachée** sur n'importe quel Héros (dans son équipe ou dans une autre). Ce Héros est maintenant **corrompu**. Vous ne pouvez pas placer de jeton Corruption sur un Héros déjà corrompu. Le joueur qui propage la Corruption peut placer ses 2 jetons. Si vous ne souhaitez pas placer un jeton Corruption, remettez-le dans le sac Corruption.

Chaque joueur ne peut propager la Corruption qu'**1 fois par tour**, même s'il remplit les 2 conditions.



# EFFETS DES JETONS CORRUPTION

---

## 1. Changement de faction



- Le Héros corrompu **change de faction** au moment de déterminer le vainqueur.
- Durant la partie, le Héros corrompu conserve sa faction d'origine pour la résolution des capacités de Héros.

*Si vous jouez avec le module **Gardiens**, tout Héros Gardien corrompu par un jeton Corruption Changement de faction reste un Gardien.*

## 2. Protection des Gardiens



- Lorsqu'un joueur souhaite enterrer le Héros corrompu par ce jeton dans votre équipe, vous pouvez **révéler ce jeton et empêcher** ce héros d'être enterré. Remettez ce jeton Corruption dans le sac Corruption.
- Lorsqu'un joueur souhaite enterrer un Héros, n'importe quel joueur peut révéler 1 des jetons Protection des Gardiens de son équipe et **enterrer le Héros portant ce jeton** à la place du Héros qui devait être enterré. Remettez ce jeton Corruption dans le sac Corruption.
- Le Héros corrompu **compte comme un Gardien** au moment de déterminer le vainqueur s'il porte toujours le jeton Corruption Protection des Gardiens.



### 3. Loyauté **x2**

- Le Héros corrompu compte pour un Héros de sa faction au moment de déterminer le vainqueur.

## **AUTRES RÈGLES À PRENDRE EN COMPTE**

---

- Si un Héros corrompu est enterré ou pris en main par un joueur, remettez le jeton Corruption dans le sac sans le révéler.
- Si un Héros corrompu est retourné, le jeton Corruption reste face cachée sur la carte.
- Si un Héros corrompu est échangé avec une autre carte, le jeton Corruption reste face cachée sur le Héros corrompu.
- Si un joueur souhaite regarder un Héros face cachée, il peut regarder un jeton Corruption à la place.
- Un joueur peut regarder à tout moment les jetons Corruption placés sur les Héros de son équipe.
- Un Héros dont la capacité affecte les jetons Corruption ne peut pas affecter les jetons Corruption sur la carte Corruption.



# MODULE 3 : ARTEFACTS

## MATÉRIEL

---



6 cartes Artefact  
recto/verso



18 jetons  
Artefact



4 Héros Bonus  
Spécial

## MODIFICATION DE LA MISE EN PLACE

---

Pour mettre en place le module Artefacts, ajoutez une 8<sup>e</sup> étape à la Mise en place (une 9<sup>e</sup> ou une 10<sup>e</sup> si vous jouez avec d'autres modules de Forgotten Legends).

**8** Distribuez 1 carte Artefact au hasard à chaque joueur.  
*Alternative : Chaque joueur choisit 1 Artefact.*

- Chaque joueur choisit quelle face de sa carte il utilise.
- Chaque joueur place son Artefact face visible près de sa carte Leader.
- Chaque joueur prend le nombre de **jetons Artefact** indiqué sur son Artefact (2 ou 3) et les place sur les icônes  de sa carte Artefact.



## CAPACITÉS D'ARTEFACT

Chaque Artefact possède une **capacité spéciale unique** qui s'utilise au moment indiqué par la carte. Chaque fois qu'un joueur utilise la capacité de son Artefact, il défausse 1 jeton Artefact de sa carte Artefact dans la boîte. Chaque joueur ne peut utiliser la capacité de son Artefact qu'1 fois par tour.

Artefacts avec l'icône ⚡ : Le joueur peut utiliser cette capacité à **tout moment de l'étape 1** de son tour (jouer une carte ou défausser des cartes), il peut le faire avant ou après avoir joué une carte et résolu ses capacités, ou après avoir défaussé des cartes.

Artefacts avec l'icône ⌚ : Le joueur peut utiliser cette capacité **après l'étape 4** de son tour (remplir la Taverne).



Vainqueurs  
du concours de  
poésie



Avec des poings et un coeur de pierre,  
Ce tas de cailloux cache une fêlure,  
Il est seul sous ses atours,  
Et se retrouve en mal d'amour.

@FerrardAnne (TW)



## VARIANTE : INFLUENCE ROYALE

Si vous possédez la mini-extension **Reines & Ami**, appliquez les ajustements suivants pour rendre le module **Artefacts** encore plus amusant.

Durant la Mise en place du module **Artefacts**, ajoutez l'étape suivante :

- c. Cherchez parmi les cartes Héros les **3 Reines**, "**le BFF de l'Empereur**" et la "**Mère des Gardiens**" (si vous jouez avec le module **Gardiens**). Placez-les face visible en ligne au-dessus de la **Forêt** 🌲.

**Lorsque vous utilisez la capacité d'un Artefact :**

1. Au lieu de ranger le jeton **Artefact** dans la boîte, **ciblez 1 des 4 cartes face visible** (5 avec le module **Gardiens**) et placez le jeton **Artefact** sur cette carte.
2. Citez **1** des 4 factions du jeu de base.
3. Révélez **autant de cartes** depuis le dessus du **Port** 🚪 que le **nombre de jetons Artefact** sur la carte ciblée.
4. Si **au moins 1 carte de la faction citée** a été révélée, prenez en main la carte ciblée et rangez tous les jetons **Artefact** sur elle dans la boîte.
5. Placez toutes les cartes révélées sous le **Port** 🚪 dans le même ordre. Continuez votre tour.





### **TISSA - L'INGÉNIEUSE**

Lorsque Tissa quitta son maître, elle découvrit le secret des Gardiens. Elle entreprit le complexe déchiffrement des sinistres instructions transmises au travers des anciennes légendes.

### **ULC - L'ENRACINÉ**

Ulc sacrifia un membre brûlé et rejoint le système racinaire d'un arbre séculaire. Depuis cet arbre, il découvrit les lieux secrets et les rituels organisés dans les temples de la Mère.



### **VYMA - L'INTENSE**

Les créatures des profondeurs parlèrent à Vyma des puissants monstres qui attendaient juste sous la surface. Elle commença à forger une alliance temporaire entre ceux qui étudiaient les légendes oubliées.

### **IRAFEL - LE LYRIQUE**

Depuis un lieu désolé, Irafel utilisa son art pour descendre dans le monde souterrain. Là-bas, il apprit qu'un artefact magique pourrait être utilisé pour réveiller les puissants Gardiens.



# RÉSUMÉ

## MISE EN PLACE LEADERS GARDIENS (p. 5)

Nb de joueurs	Leaders jeu de base	Leaders Gardiens
<b>2 JOUEURS</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>3 JOUEURS</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>4 JOUEURS</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>5 JOUEURS</b>	<b>5</b>	<b>2</b>
<b>6 JOUEURS</b>	<b>6</b>	<b>3</b>



## RÈGLES-CLÉS POUR LES GARDIENS (p. 6)

- **+2** pour le jeton Gardien chaque fois qu'une capacité de Héros Gardien est **résolue**.
- Piochez **2** cartes Destin chaque fois que vous placez un Héros Gardien dans le Cimetière.
- Les Leaders Gardiens gagnent si le jeton Gardien est en tête par rapport aux jetons rouge et vert au moment de déterminer le vainqueur.

## UTILISER LE JETON PROTECTION DES GARDIENS (p. 10)

- Révélez le jeton sur ce Héros pour **empêcher** son enterrement.
- Révélez le jeton sur ce Héros **et enterrez-le pour empêcher** 1 autre Héros d'être enterré.

## DÉCLENCHER UN ARTEFACT (p.13)

- ⚡ : Un joueur peut utiliser cette capacité à tout moment **de l'étape 1**.
- ⌚ : Un joueur peut utiliser cette capacité **après l'étape 4** de son tour.

