



LEADERS

• Hugo FRÉNOY • NAÏADE

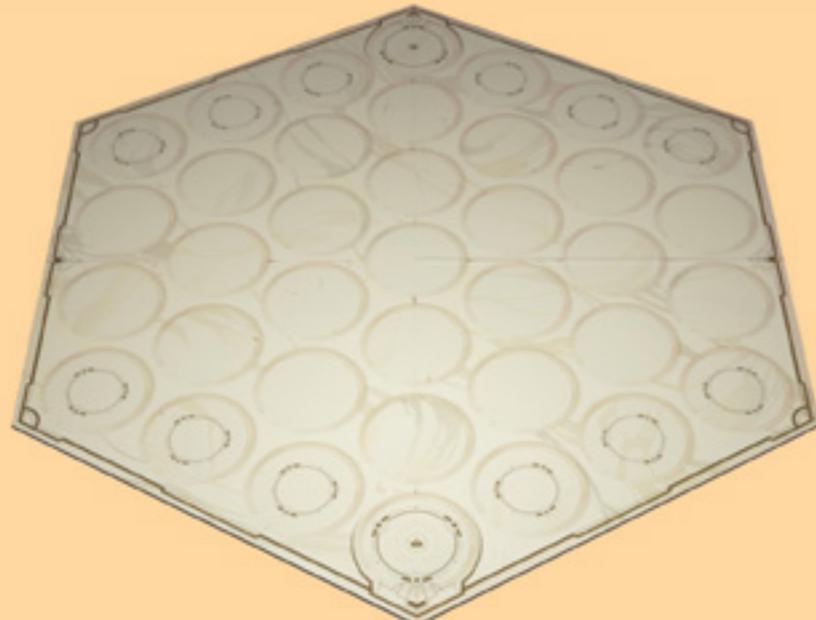


quel est le secret de ce royaume où la paix règne depuis des millénaires ? Tous les printemps, les prétendants au trône recrutent chacun 4 champions et s'affrontent dans des duels aux règles insolites... Pas d'armée à diriger, ni de sang à verser : le premier à capturer son rival l'emporte. Votre heure est venue... Tactique, audace et stratégie distingueront les véritables Leaders !

BUT DU JEU

Composez une équipe de Personnages uniques afin de vaincre le Leader adverse ! Pour cela, capturez-le en amenant 2 de vos Personnages à côté de lui ou manœuvrez habilement pour qu'il se retrouve encerclé sans cases libres autour de lui !

MATÉRIEL



1 PLATEAU



18 CARTES PERSONNAGE



19 PERSONNAGES AVEC LEUR SOCLE

DONT 2 LEADERS



2 CARTES AIDE DE JEU

NOTE: assemblez les Personnages sur les socles avant votre 1^e partie. Vous pourrez ensuite les laisser assemblés.

MISE EN PLACE

- 1** • Placez le plateau entre les 2 joueurs.
- 2** • Placez les Personnages à côté du plateau.
- 3** • Prenez chacun un Leader et positionnez-le sur sa case de départ (●). Placez la carte Personnage correspondante devant vous.

NOTE: placez toujours vos Personnages face noire vers vous, face blanche vers l'adversaire.



- 4** • Mélangez les cartes Personnage restantes, puis formez une pioche et placez-la à côté du plateau. Révélez les trois premières cartes Personnage et alignez-les à côté de la pioche.
- 5** • Si vous le souhaitez, vous pouvez placer les cartes Aide de jeu devant vous.
- 6** • Désignez un premier joueur aléatoirement. Vous pouvez commencer la partie !



TOUR DE JEU

Votre tour de jeu se compose de deux phases : la **PHASE D'ACTIONS**, puis la **PHASE DE RECRUTEMENT**. Ensuite, c'est à votre adversaire de réaliser son tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.. Une fois que vous avez 5 personnages (4 Personnages recrutés et votre Leader), jouez uniquement la phase d'Actions jusqu'à la fin de la partie.

I • PHASE D'ACTIONS

Pour **CHACUN** de vos Personnages, vous pouvez faire **UNE** action au choix :



LE DÉPLACER SUR UNE CASE ADJACENTE VIDE

OU



UTILISER SA COMPÉTENCE ACTIVE (s'il en possède une)

Une fois que tous vos Personnages ont agi ou que vous ne souhaitez plus faire d'action, passez à la phase de Recrutement.

RECOMMANDATION : vous pouvez incliner vos cartes Personnage quand vous faites une action. Vous saurez ainsi quels Personnages peuvent encore agir ce tour-ci. Au début de votre tour, redressez toutes vos cartes Personnage.



EXEMPLE : Kahina joue en premier. Elle déplace son Leader d'une case (1) et passe ensuite à la phase de Recrutement. Elle sélectionne le Lance-Grappin (2), qu'elle positionne sur une de ses cases de Recrutement disponible (3), puis elle remplace la carte Personnage qu'elle a prise par celle du dessus de la pioche (4) et termine son tour.

C'est au tour de son adversaire, Arthur, qui déplace également son Leader d'une case (5). Il passe ensuite à la phase de Recrutement pour prendre l'Archère (6 et 7), puis il remplace la carte Personnage qu'il a prise par celle du sommet de la pioche (8).

Comme il joue en deuxième et qu'il s'agit de son premier tour, il effectue une deuxième fois la phase de Recrutement et prend le Tavernier (9 et 10). Il révèle une nouvelle carte pour remplacer celle qu'il a prise (11). C'est à nouveau à Kahina de jouer.

II • PHASE DE RECRUTEMENT

ATTENTION : si vous avez 5 cartes Personnage devant vous, Leader inclus, ignorez la phase de Recrutement.

- Choisissez une des 3 cartes Personnage visibles, puis placez-la devant vous. Prenez ensuite le Personnage correspondant et posez-le de votre côté du plateau, sur la case Recrutement vide de votre choix.



Les cases de Recrutement sont indiquées par des cercles dorés. Vous ne pouvez recruter que de votre côté du plateau.

- Révélez une carte Personnage du dessus de la pioche pour qu'il y ait toujours 3 cartes Personnage visibles.
- Si vous êtes le deuxième joueur et qu'il s'agit de votre premier tour, vous devez effectuer une deuxième fois la phase de Recrutement avant que l'autre joueur ne commence son tour.

NOTE : cela permet de compenser le désavantage de jouer en second.



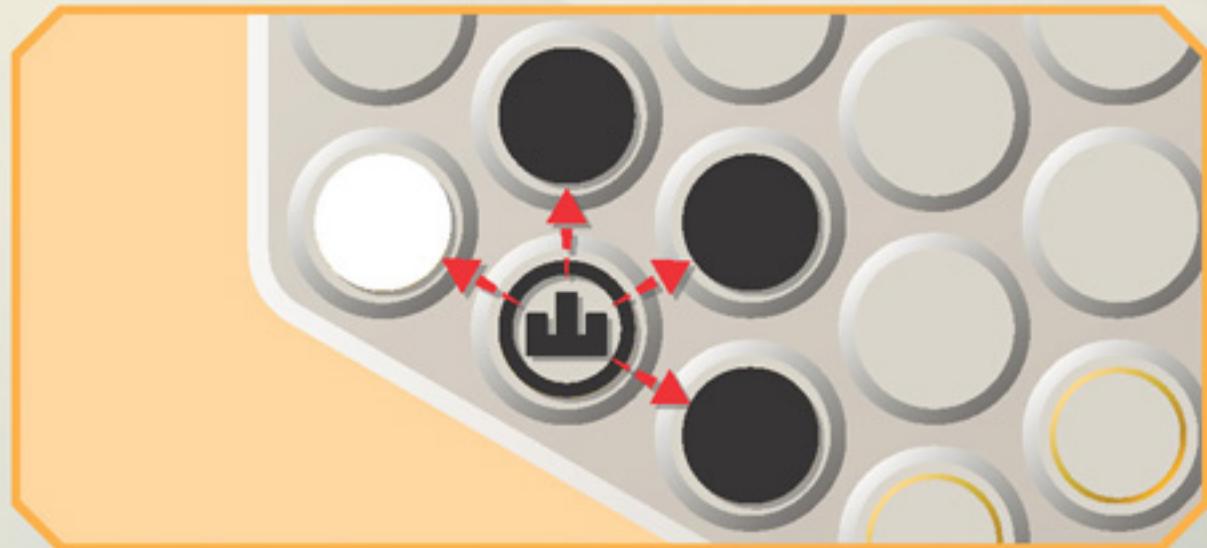
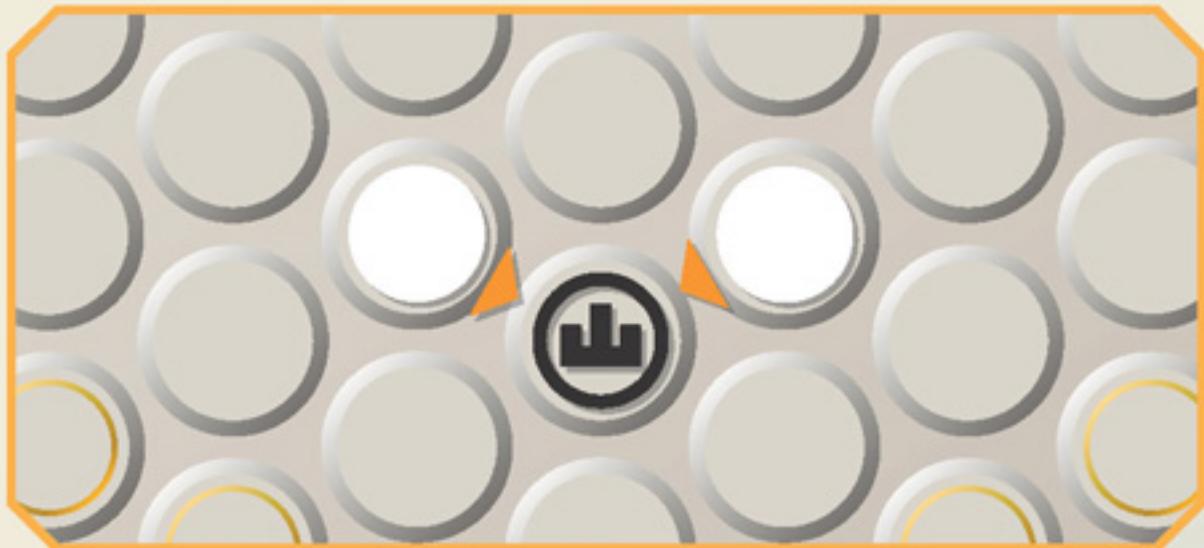
FIN DE PARTIE

La partie se termine **IMMÉDIATEMENT**, si à la suite de l'action ou du recrutement d'un Personnage, un Leader est :

CAPTURÉ : deux Personnages ennemis sont adjacents au Leader allié.

OU

ENCERCLÉ : toutes les cases adjacentes au Leader sont occupées par d'autres Personnages, peu importe qu'ils soient ennemis ou alliés.



ATTENTION : lors de votre tour, il est interdit de mettre votre Leader dans une position où il serait **capturé** ou **encerclé**.



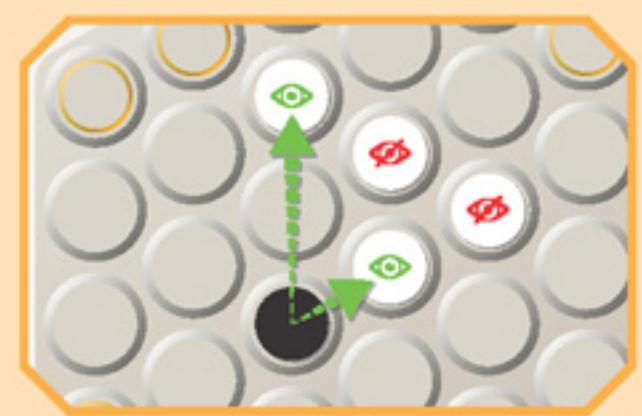
REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR : Merci à Arthur, mon frère et testeur de toujours. Merci à Cyprien Delpuech, passeur de témoin. Merci à Naïade et toute l'équipe de Studio H (Hicham, Kahina, Vincent, Frédéric et Thibault), qui donnent à ce jeu le plus beau des écrins pour lui permettre de se propager. Merci enfin à Florence et Olivier, mes parents à qui je dois tant.



MOTS-CLEFS :

Personnage : inclut les Leaders, les alliés et les ennemis.
Ennemi : inclut uniquement les Personnages de l'adversaire.
Allié : inclut uniquement vos Personnages.
Déplacement : tout effet qui amène un Personnage à changer de case sur le plateau est considéré comme un déplacement. Peu importe si cela vient de son action ou de la compétence d'un autre Personnage.

Visible : un Personnage est visible pour un autre quand il est sur la même ligne **ET** qu'il n'y a aucun autre Personnage entre eux.



COMPÉTENCES ACTIVES



ACROBATE : saute en ligne droite par-dessus un Personnage adjacent. Peut effectuer jusqu'à deux sauts consécutifs.



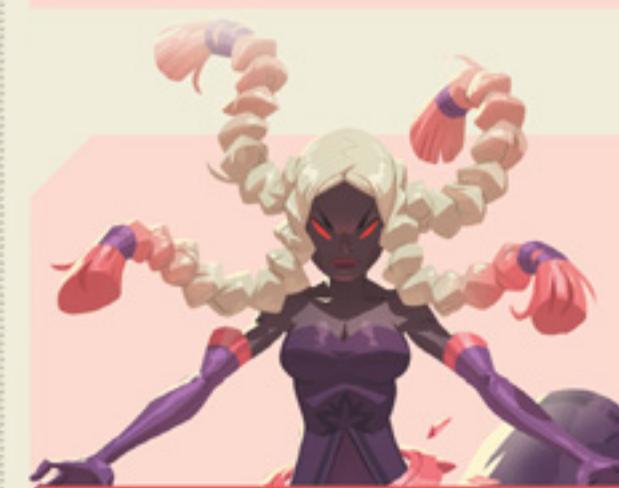
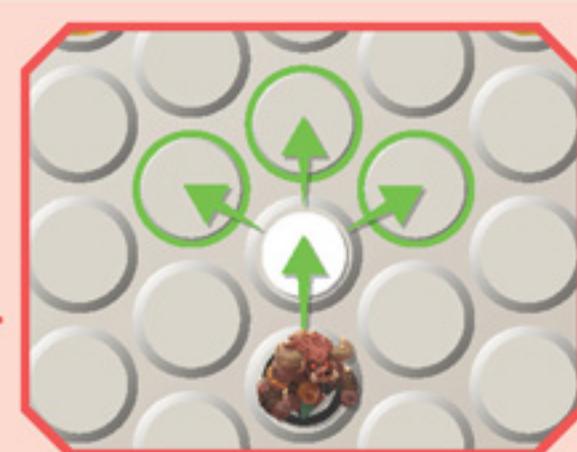
LANCE-GRAPPIN : se déplace jusqu'à un Personnage visible en ligne droite ou l'attire jusqu'à lui.



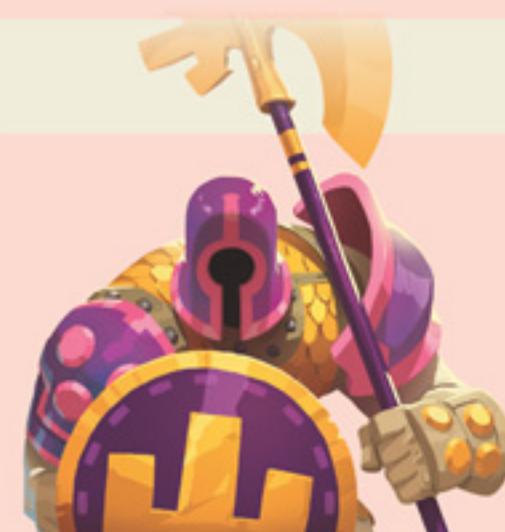
CAVALIER : se déplace de deux cases en ligne droite.



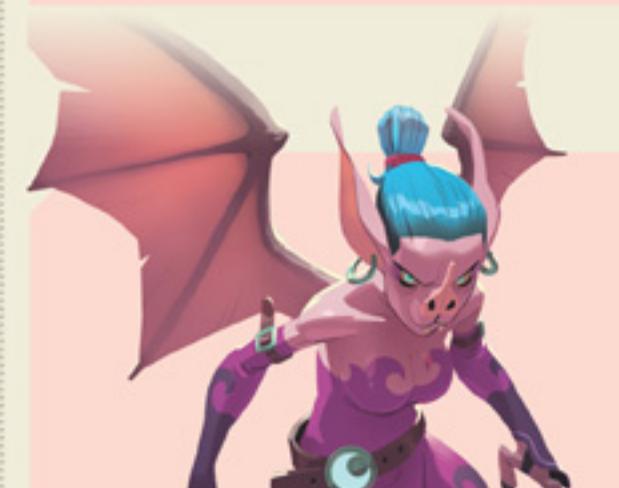
COGNEUR : se déplace sur la case d'un ennemi adjacent et le pousse sur l'une des trois cases opposées de votre choix.



MANIPULATRICE : déplace d'une case un ennemi visible en ligne droite et non-adjacent.



GARDE ROYAL : se déplace, depuis n'importe quelle case, sur une case adjacente à votre Leader, puis peut ensuite se déplacer d'une case.



RÔDEUSE : se déplace sur n'importe quelle case non-adjacente à un ennemi.



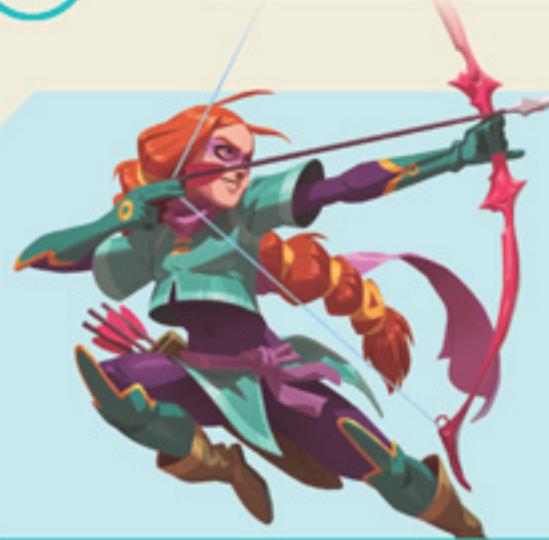
ILLUSIONISTE : échange de position avec un Personnage visible en ligne droite et non-adjacent.



TAVERNIER : déplace d'une case un allié adjacent.

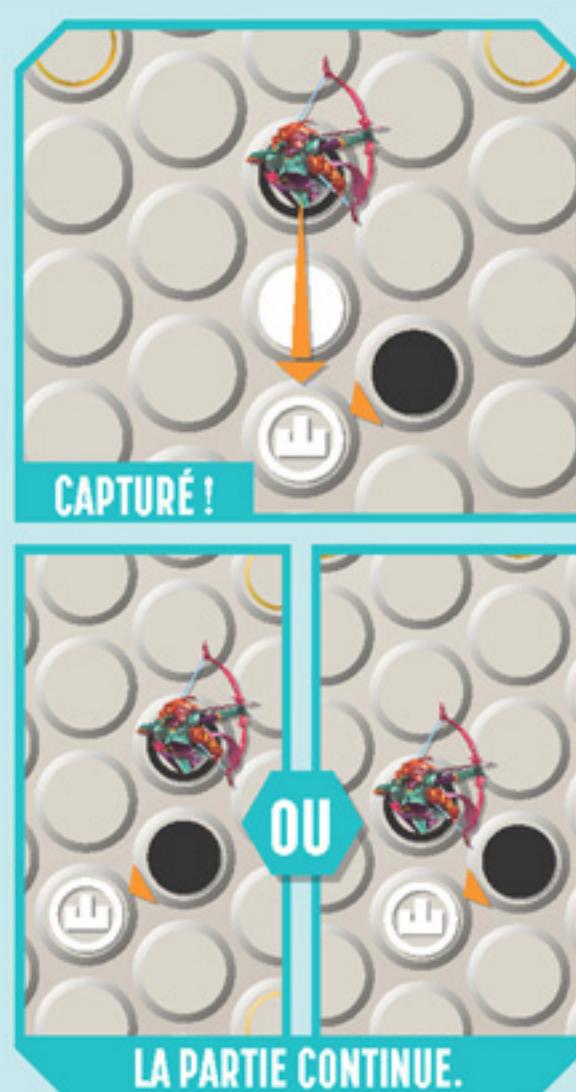


• COMPÉTENCES PASSIVES



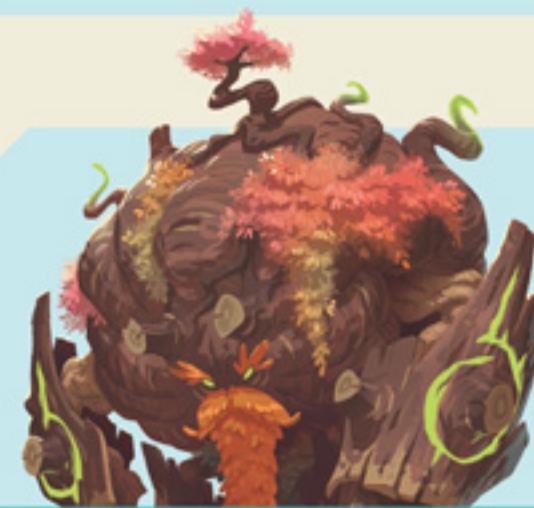
ARCHÈRE : participe à la capture du Leader adverse à une distance de deux cases en ligne droite. Il n'est pas nécessaire que le Leader adverse soit visible.

Ne participe pas à la capture du Leader adverse s'il lui est adjacent.



GEÔLIER : les ennemis adjacents ayant une compétence active ne peuvent pas l'utiliser.

ATTENTION : il n'interrompt pas une en cours, même si l'ennemi en question devient adjacent au Geôlier au cours de son action (par exemple, si l'Acrobate fait un premier saut qui le place adjacent au Geôlier, il peut tout de même effectuer son deuxième saut).



PROTECTEUR : les compétences des ennemis ne peuvent déplacer ni le protecteur, ni ses alliés adjacents.



ASSASSIN : capture le Leader adverse, même sans autre allié participant (à la capture).



VIZIR : votre Leader peut se déplacer d'une case supplémentaire lors de son action.



• COMPÉTENCES SPÉCIALES

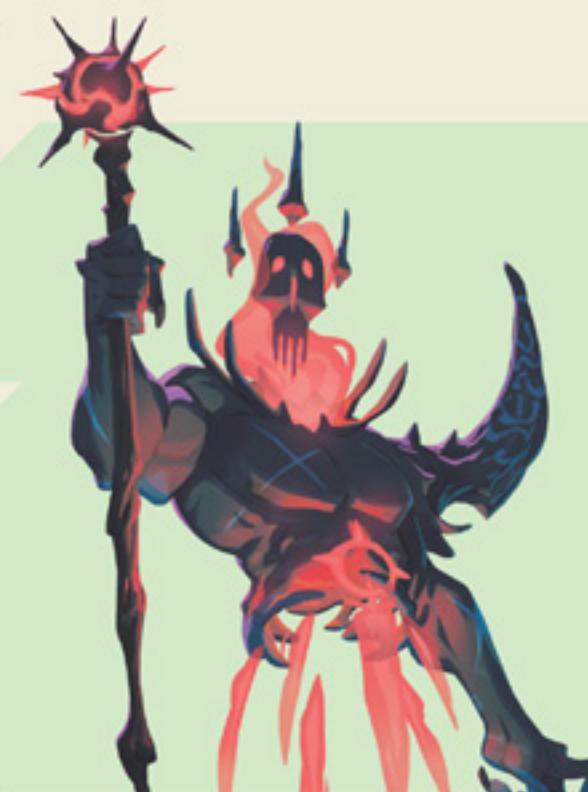


VIEIL OURS ET OURSON :

quand vous les recrutez, prenez le Vieil Ours et l'Ourson, puis placez-les chacun sur une case de Recrutement vide (vous pouvez choisir deux cases de recrutement non-adjacentes).

Ces deux Personnages comptent comme un seul pendant la phase de Recrutement.

Lors de la phase d'Actions, vous pouvez déplacer le Vieil Ours ou l'Ourson, ou les deux à la suite. L'Ourson ne participe pas à la Capture du Leader adverse.



NÉMÉSIS : ne peut pas faire d'actions pendant sa phase d'actions.

Pendant votre tour ou celui de votre adversaire, à la fin d'une action qui déplace le Leader adverse (d'une ou plusieurs cases), la Némésis **DOIT** se déplacer de deux cases.

La case d'arrivée doit être différente de la case de départ, si cela n'est pas possible, déplacez la Némésis d'une seule case, si ce n'est toujours pas possible, la Némésis ne se déplace pas.

RAPPEL :

- La Némésis peut se déplacer plusieurs fois par tour si des actions différentes ont déplacé le Leader adverse (par exemple, sa propre action et celle de l'Illusionniste).
- Elle ne se déplace qu'une seule fois à la fin de l'action qui a déplacé le Leader adverse, même s'il est déplacé de plusieurs cases (par exemple, avec la du Vizir).

MODE STRATÈGE

Nous vous recommandons d'essayer ce mode de jeu une fois familiarisé avec les compétences des différents Personnages. **C'EST LE MODE ULTIME DE LEADERS :** tous les Personnages sont disponibles en début de partie. Tactique et stratégie sont les clés qui vous permettront de remporter la victoire !

Suivez la **mise en place** comme indiqué page 2, mais au lieu de faire une pioche avec les cartes Personnage, disposez-les sous les Personnages qui leur correspondent. La phase d'Actions reste inchangée. Pendant la phase de Recrutement, choisissez n'importe quel Personnage disponible à côté du plateau.

Avant que le premier joueur ne commence son tour, effectuez une première fois la phase de Bannissement..

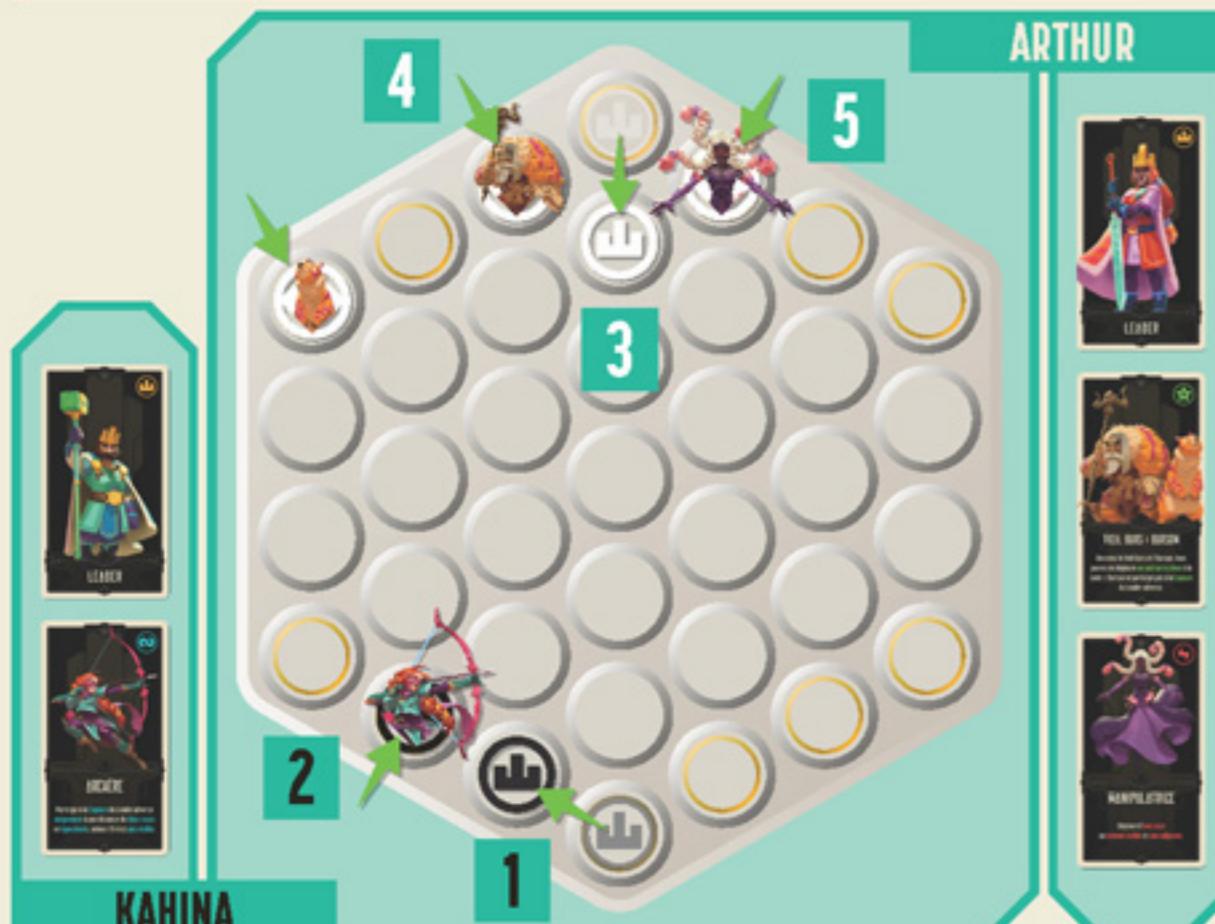
PHASE DE BANNISSEMENT : En commençant par le premier joueur, bannissez chacun un Personnage disponible à côté du plateau. Remettez les cartes et les deux Personnages bannis dans la boîte. Il ne sera pas possible de les recruter pendant cette partie.

Une fois que vous avez **CHACUN** 3 cartes Personnage, Leader inclus, effectuez une seconde fois la phase de Bannissement.

EXEMPLE : Pendant la première phase de Bannissement, **Kahina** joue la première et choisit de bannir l'Acrobate, puis son adversaire **Arthur** l'Assassin. Les cartes et les deux Personnages sont retirés du jeu.



Pendant son premier tour, **Kahina** déplace son Leader (1) et recrute ensuite L'Archère (2). **Arthur** déplace également son Leader (3) et recrute Le Vieil Ours et l'Ourson (4), puis comme c'est son premier tour en tant que deuxième joueur, il effectue à nouveau la phase de Recrutement et prend la Manipulatrice (5).

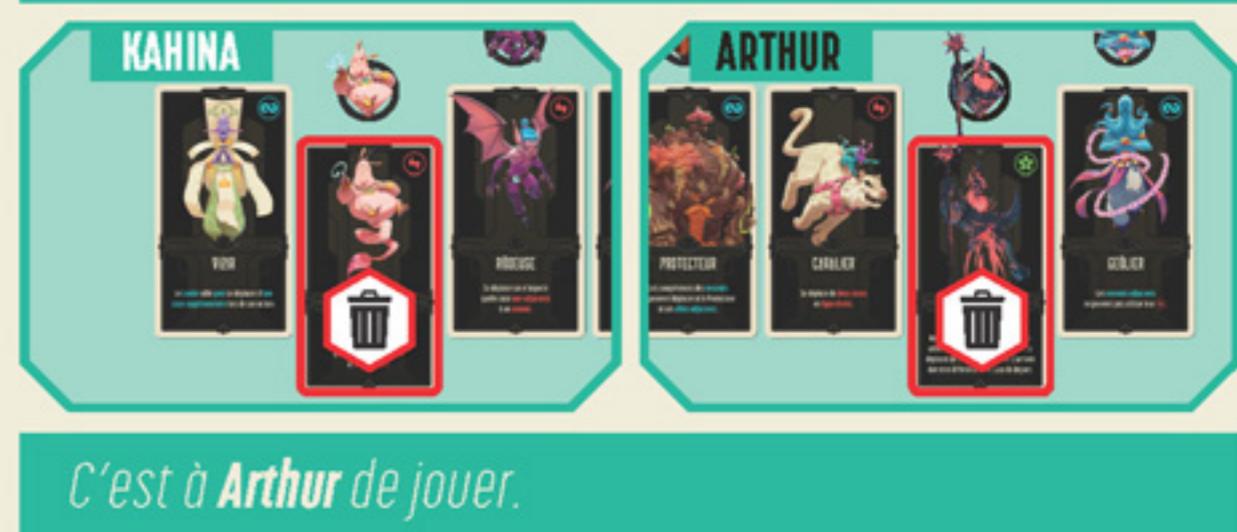


C'est au tour de **Kahina** qui choisit de ne pas déplacer son Leader puis d'avancer son Archère d'une case (6). Elle recrute ensuite le Cogneur (7).



À la fin de son tour, les deux joueurs ont chacun 3 cartes Personnage devant eux, ils choisissent à nouveau un Personnage à bannir chacun.

Kahina écarte l'Illusioniste, puis **Arthur** la Némésis. Les deux Personnages sont retirés de la partie.



C'est à **Arthur** de jouer.