



HEIMLICHE HERRSCHAFT

———— Spielanleitung ————



BFF Games GmbH und Board Game Circus danken den 12.735 Menschen, die Heimliche Herrschaft auf Kickstarter unterstützt haben! Besonderer Dank an: Matthew Fikes, Ilija Silantev, James Krawczyk, Dustin Dowdle, Noah Smith, Cole Fehring, Rui Rodrigues, Antti Vähäkainu, Nate Brackett, Jiego Custodio, Chris Copeland, Nacho Larrodera, Andrew Clifton, Stefanie Scheer und an alle, die einen Platz in unseren Herzen haben.

TEAM

Autoren

Raphael Stocker
Andreas Müller
Markus Müller

Illustration

Satoshi Matsuura

Grafikdesign

Roland MacDonald, Jan Lipiński,
Nacho Larrodera, Raphael
Stocker, Markus Müller

Geschichte und Charaktere

Andreas Müller

DEUTSCHE AUSGABE

Realisierung

Daniel Theuerkauf

Übersetzung

Lisa Prohaska

Lektorat

Veronika Winter

Unter Mitarbeit von

Dirk Huesmann

©2021 Board Game Circus
unter der Lizenz von
BFF Games GmbH.

Mehr Infos unter

www.hidden-leaders.com

Service & Support

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzservice wende dich bitte per Email an service@boardgamecircus.com oder besuche boardgamecircus.com/service, damit wir dir weiterhelfen können.



SPIELIDEE

Die Insel Oshra ist in Aufruhr. Nach dem Tod des Kaisers spitzt sich der Konflikt zwischen den Hügeltämmen und der Kaiserlichen Armee zu. Während das friedliebende Seevolk versucht, das Gleichgewicht zwischen den alten Rivalen zu wahren, wollen die Untoten einen Krieg provozieren. Nun ruhen alle Hoffnungen auf den sechs Kindern des Kaisers. Wer wird seine Nachfolge antreten?

SPIELZIEL

In *Heimliche Herrschaft* schlüpft ihr in geheime Rollen. Ihr spielt jeweils 1 der 6 Kinder des Kaisers und seid mit 2 der 4 Fraktionen verbündet: **Hügeltämme** (grüner Marker), **Kaiserliche Armee** (roter Marker), **Seevolk** (blauer Marker) und **Untote** (schwarzer Marker).

Im Laufe des Spiels spielt ihr Charakterkarten aus und beeinflusst so die Macht der **Hügeltämme** (grüner Marker) und der **Kaiserlichen Armee** (roter Marker).

Das Spiel endet, sobald jemand eine bestimmte Anzahl Charakterkarten offen vor sich liegen hat. Dann bestimmen die Positionen der beiden Marker auf dem Spielbrett, welche der vier Fraktionen siegreich ist.

Wer mit der siegreichen Fraktion verbündet ist, kann gewinnen: Ist nur eine Person mit ihr verbündet, gewinnt sie. Sind mehrere von euch mit der siegreichen Fraktion verbündet, gewinnt von ihnen, wer die meisten Charaktere dieser Fraktion vor sich liegen hat.

SPIELMATERIAL



6 Rollenkarten



77 Charakterkarten



1 Spielbrett, 2 Marker



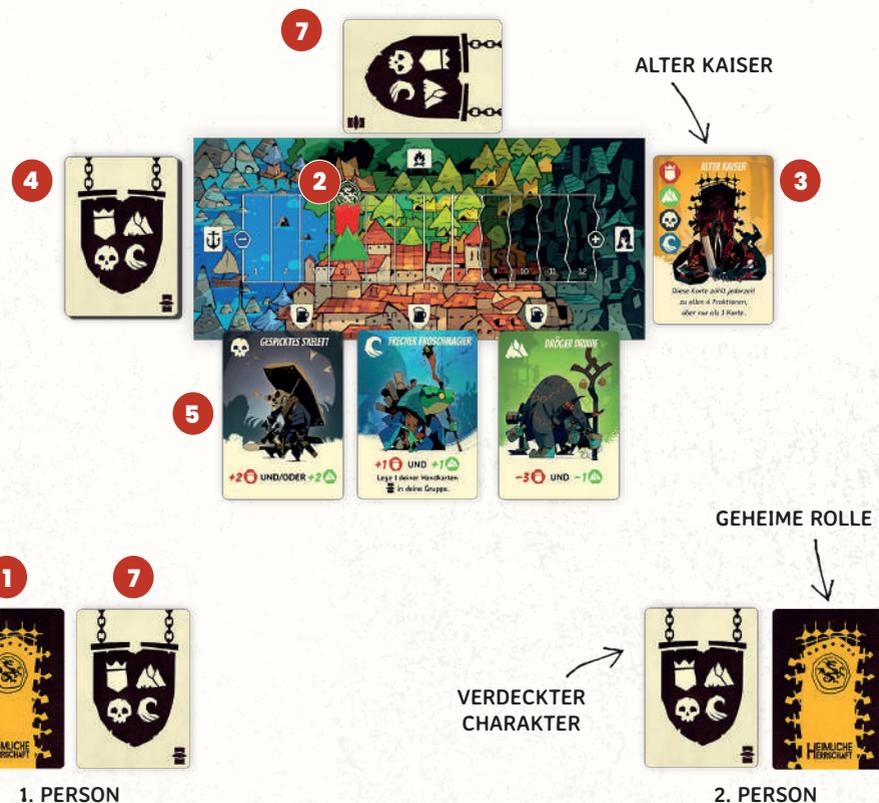
6 Spielhilfen

SPIELAUFBAU

- 1** Mischt die **6 Rollenkarten** verdeckt. Zieht alle jeweils 1 davon, seht sie euch im Geheimen an und legt sie verdeckt vor euch ab.
*Ihr dürft euch eure eigene Rollenkarte jederzeit ansehen, aber haltet sie geheim!
Eure Rolle zeigt, mit welchen 2 Fraktionen ihr verbündet seid.*
- 2** Legt das Spielbrett in die Tischmitte und den roten und grünen Marker auf das **Startfeld**  der Machtleiste.
- 3** Sucht die besondere Charakterkarte **Alter Kaiser** heraus und legt sie offen rechts neben das Spielbrett. Das ist der **Friedhof** .
- 4** Mischt die übrigen **Charakterkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben das Spielbrett. Das ist der **Hafen** .
- 5** Legt 3 Charakterkarten vom Hafen  offen unterhalb des Spielbretts aus. Das ist die **Taverne** .
- 6** Bestimmt zufällig, wer beginnt.
- 7** Zieht alle jeweils **5 Charakterkarten** vom Hafen . Seht sie euch an und **führt in Zugreihenfolge alle diese Schritte aus:**
 - a.** Lege 1 Karte verdeckt  vor dich. Das ist der erste Charakter deiner **Gruppe**.
 - b.** Wirf 1 Karte verdeckt auf einen gemeinsamen Abwurfstapel oberhalb des Spielbretts ab. Das ist die **Wildnis** .
 - c.** Behalte die übrigen 3 Karten als Handkarten.



BEISPIELHAFTER SPIELAUFBAU IM SPIEL ZU ZWEIT



GRÜSELIGER GREIS

+

+X UND **+X**

X ist die Anzahl Karten im .

max. #3

Spielt ihr zum ersten Mal, nutzt am besten die folgenden zwei Regeländerungen, die euch den Einstieg erleichtern:

1. Entfernt alle Karten mit einem „+“ links und spielt nur mit den übrigen 53 Charakterkarten.
2. Das Spielende wird mit 1 Karte weniger ausgelöst, als in der Tabelle auf Seite 11 angegeben.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug.

DEIN ZUG

In deinem Zug musst du der Reihe nach diese 4 Schritte ausführen:

1. Spiele 1 Handkarte vor dir aus und nutze ihre Effekte.
ODER
Wirf bis zu 3 Handkarten in die **Wildnis** ab.
2. Ziehe Karten aus der **Taverne** und/oder vom **Hafen**, bis du 4 Handkarten hast.
3. Wirf Handkarten in die **Wildnis** ab, bis du noch 3 Handkarten hast.
4. Fülle die **Taverne** mit Karten vom **Hafen** auf.

1 Spiele 1 Handkarte vor dir aus und nutze ihre Effekte

Spiele den Charakter **offen vor dir** aus. Alle Charaktere vor dir sind deine **Gruppe**. Bewege dann den grünen und/oder roten Marker nach links (-) und/oder rechts (+), wie auf der Karte gezeigt. Nutze anschließend alle zusätzlichen Effekte der Karte.

Hinweis: Die Bewegung der Marker ist durch den Anfang und das Ende der Machtleiste begrenzt.

ODER

Wirf bis zu 3 Handkarten in die Wildnis ab

Statt 1 Handkarte auszuspielen, darfst du bis zu 3 Handkarten in die **Wildnis** abwerfen.



2 Ziehe Karten aus der Taverne und/oder vom Hafen

Ziehe in beliebiger Reihenfolge Karten aus der **Taverne** und/oder vom **Hafen**, bis du 4 Charakterkarten auf der Hand hast.

Hinweis: Die Taverne wird nicht sofort wieder aufgefüllt, sondern erst in Schritt 4 am Ende deines Zuges.

3 Wirf Handkarten in die Wildnis ab

Wirf verdeckt Handkarten in die **Wildnis** ab, bis du nur noch 3 Charakterkarten auf der Hand hast.

4 Fülle die Taverne auf

Fülle alle leeren Felder der **Taverne** auf, indem du Karten vom **Hafen** offen in die Taverne legst.

Hinweis: Sind keine Karten mehr im Hafen, wenn du eine Karte ziehen musst, mische alle Karten aus der Wildnis und lege sie als neuen Hafen bereit.

WILDNIS
Verdeckter Abwurfstapel aus Charakterkarten

MACHTLEISTE
Die Positionen des roten und grünen Markers bestimmen am Spielende, welche Fraktion siegreich ist.

HAFEN
Verdeckter Nachziehstapel aus Charakterkarten

TAVERNE
Offene Auslage aus 3 Charakterkarten

FRIEDHOF
Offener Stapel aus vergrabenen Charakterkarten. Nur die oberste Karte darf zu sehen sein.

EFFEKTE DER CHARAKTERE

Du musst die Effekte eines Charakters sofort nutzen, nachdem du ihn offen vor dir ausgespielt hast. Dazu zählt das Bewegen des roten und/oder grünen Markers sowie sonstiger Kartentext. Steht bei einem Effekt nicht explizit, dass er sich auf eine Karte von dir oder einer anderen Person bezieht, ist eine Karte in einer beliebigen Gruppe gemeint. Der Effekt eines Charakters kann sich auch auf ihn selbst beziehen. Falls du die Effekte eines Charakters nicht vollständig ausführen kannst, darfst du ihn trotzdem ausspielen und ignorierst in diesem Fall einfach die nicht ausführbaren Effekte.

*Beispiel: Auf deiner Karte steht „Vergrabe 1 offenen Charakter der Untoten“. Du darfst diese Karte auch ausspielen, wenn in keiner Gruppe ein offener Untoter ist. Liegt jedoch mindestens 1 Untoter offen in einer Gruppe, **musst** du einen vergraben – selbst wenn es dein eigener ist!*

Legen: Platziere eine Karte (in deiner Gruppe, in der  usw.), ohne ihre Effekte zu nutzen, sofern nicht anders angegeben.

Vergraben: Lege eine Karte aus einer beliebigen Gruppe offen auf den , sofern nicht anders angegeben.

Abwerfen: Lege eine Karte verdeckt in die .

Vertauschen: Lass 2 Karten die Plätze wechseln, ohne ihre Effekte zu nutzen und ohne sie umzudrehen, sofern nicht anders angegeben.

Ziehen: Nimm die oberste Karte vom genannten Stapel oder eine zufällige Handkarte von einer anderen Person. Nimm sie auf die Hand, sofern nicht anders angegeben.

Zufällig: Mische die genannten Karten verdeckt und bestimme eine davon.

Umdrehen: Mache aus einem verdeckten () Charakter einen offenen () oder umgekehrt.



VERDECKTE CHARAKTERE

- Beim Spielaufbau hast du bereits 1 deiner 5 gezogenen Karten verdeckt  in deine Gruppe gelegt. Dies ist ein verdeckter Charakter.
- Im Laufe des Spiels darfst du durch die Effekte mancher Charaktere weitere verdeckte Charaktere in deine Gruppe legen, Charaktere umdrehen oder die verdeckten Charaktere der anderen ansehen.
- **Wird ein verdeckter Charakter aufgedeckt** (umgedreht), wird sein Effekt **nicht** genutzt, sofern nicht anders angegeben.
- **Verdeckte Charaktere** zählen **nicht** zu der benötigten Anzahl an Charakteren, um das **Spielende auszulösen**. Sie zählen aber bei der Wertung mit, um Gleichstände aufzulösen.
- Lege deine verdeckten Charaktere immer versetzt übereinander, damit alle sehen, in welcher Reihenfolge sie gelegt wurden. Du darfst deine verdeckten Charaktere nicht mischen, außer ein Effekt erlaubt es.
- Du darfst deine eigenen verdeckten Charaktere jederzeit ansehen, aber du musst sie in derselben Reihenfolge zurücklegen.

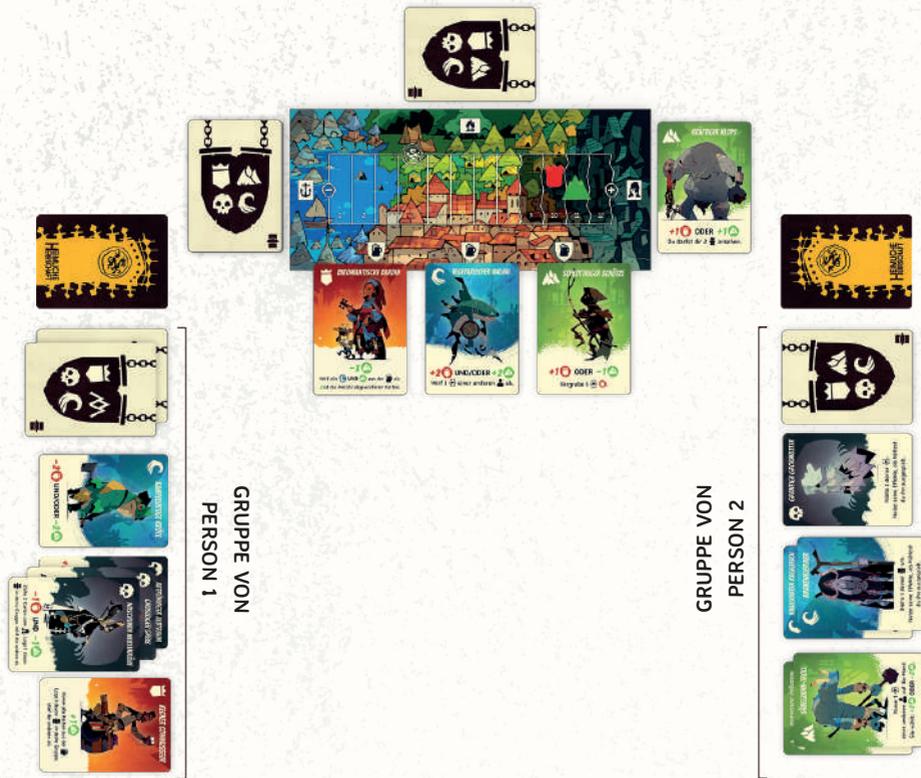


 verdeckt; verdeckter Charakter
in einer Gruppe

 offen; offener Charakter
in einer Gruppe



BEISPIEL FÜR EIN SPIEL ZU ZWEIT NACH 5 RUNDEN



Die Schmugglerin fing einen Fisch,
sie brachte ihn sogleich zu Tisch,
und nutzt die Gräten – ihr ahnt es schon,
für den Kampf um den Thron.

Englisches Original von
@mfranckenstein (IG)



#PoetryContestHL

Der Lurch zieht in den Krieg mit List,
nimmt Feinde mit Schwertern ins Visier,
und wenn die Schlacht geschlagen ist,
kehrt er stolz zurück mit vier.

Englisches Original
von @goblinsk (IG)



Teile deine Erfolge mit uns
und der Heimliche Herrschaft
Fanbase unter dem Hashtag
#HeimlicheHerrschaft!

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort am Ende eines Zuges, falls mindestens **1 Person (egal wer!)** mindestens die benötigte Anzahl offener Charaktere in ihrer Gruppe hat:

2 PERSONEN	8 Charaktere
3 PERSONEN	7 Charaktere
4 PERSONEN	7 Charaktere
5 PERSONEN	6 Charaktere
6 PERSONEN	5 Charaktere



Verdeckte Charaktere zählen nicht mit.

Hinweis: Durch die Effekte mancher Charaktere kann es passieren, dass jemand anderes als die Person, die am Zug ist, die benötigte Anzahl offener Charaktere erreicht. Auch in diesem Fall endet das Spiel sofort am Ende des aktuellen Zuges.

Beispiel: Im Spiel zu viert endet das Spiel, sobald jemand 7 offene Charaktere vor sich liegen hat. Josephine hat 5 offene Charaktere, Jakob 6, Marta 4 und Matea 5. Matea ist am Zug. Sie spielt den **Springenden Schamanen** aus und dreht 1 verdeckten Charakter von Jakob um. Am Ende von Mateas Zug hat Jakob dadurch 7 offene Charaktere in seiner Gruppe und das Spiel endet sofort.

Matea hätte das Spielende auch auslösen können, indem sie den **Gütigen Hüter** ausspielt. Sie hätte dadurch einen weiteren Charakter ausspielen dürfen und am Ende ihres Zuges selbst 7 offene Charaktere in ihrer Gruppe gehabt.



Nur 1 der 4 Fraktionen kann siegen! Seht am Spielende nach, welche Fraktion im Kampf um Oshra siegreich ist. Prüft dazu die Siegbedingungen jeder Fraktion **von oben nach unten**:

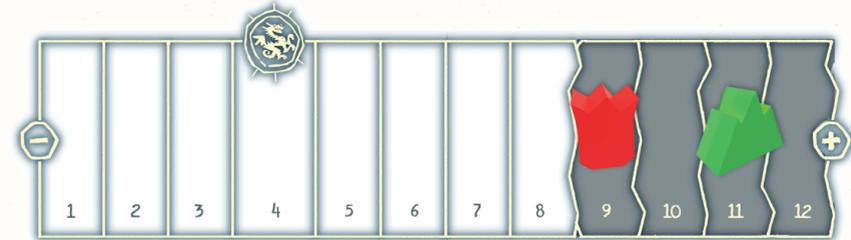
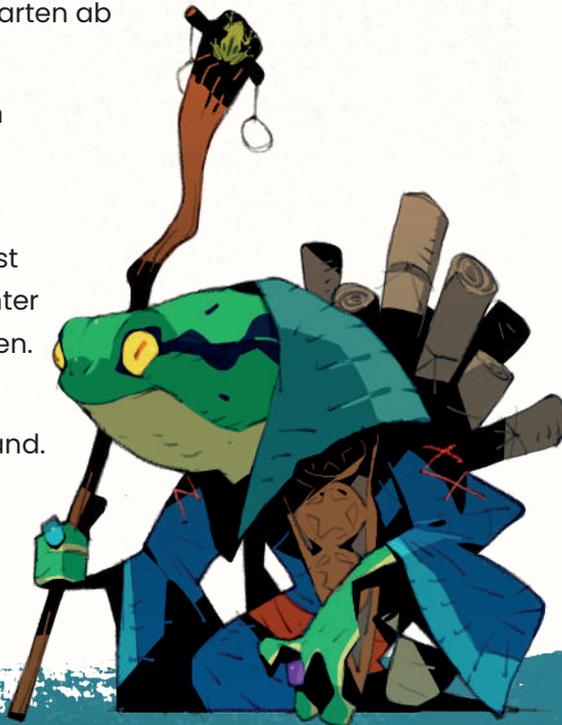
- 1 **Die Untoten** ☠️ siegen, falls der rote und grüne Marker beide im dunklen Bereich der Machtleiste sind.
Hinweis: Diese Siegbedingung hat Vorrang vor den Siegbedingungen der anderen 3 Fraktionen.
- 2 **Das Seevolk** 🌊 siegt, falls der rote und grüne Marker auf demselben Feld oder auf benachbarten Feldern sind.
- 3 **Die Kaiserliche Armee** 🏰 siegt, falls der rote Marker mindestens 2 Felder vor dem grünen ist.
- 4 **Die Hügelstämme** 🏞️ siegen, falls der grüne Marker mindestens 2 Felder vor dem roten ist.

Werft als Nächstes alle eure Handkarten ab und **deckt eure geheime Rolle auf**.

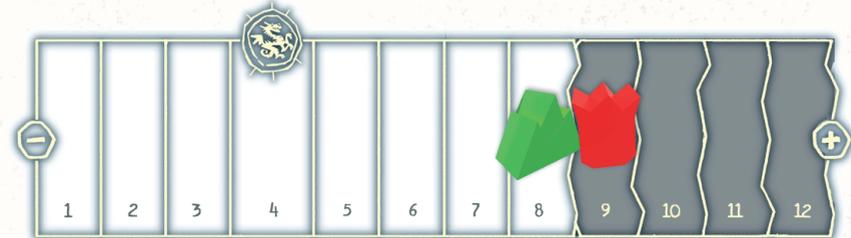
Ist nur 1 Person mit der siegreichen Fraktion verbündet, gewinnt sie.

Sind 2 oder mehr Personen mit der siegreichen Fraktion verbündet, löst den Gleichstand wie auf Seite 14 unter „Gleichstände auflösen“ beschrieben.

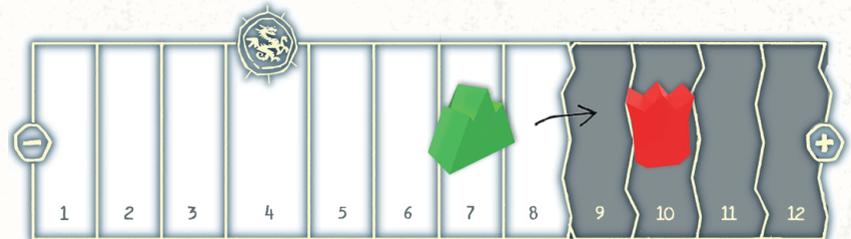
Ist niemand mit der siegreichen Fraktion verbündet, gewinnt niemand.



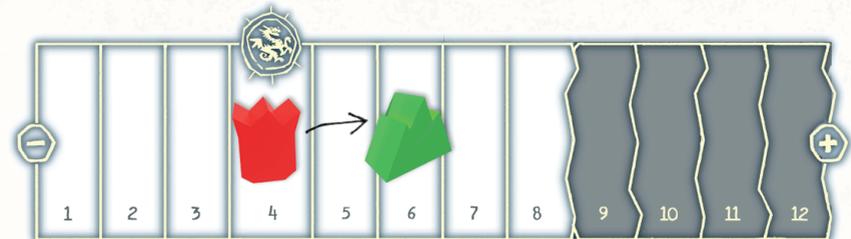
Sieg der Untoten ☠️: Beide Marker sind im dunklen Bereich.



Sieg des Seevolks 🌊: Die Marker sind auf benachbarten Feldern und nur der rote Marker ist im dunklen Bereich.



Sieg der Kaiserlichen Armee 🏰: Der rote Marker liegt mindestens 2 Felder vorn und nur der rote Marker ist im dunklen Bereich.

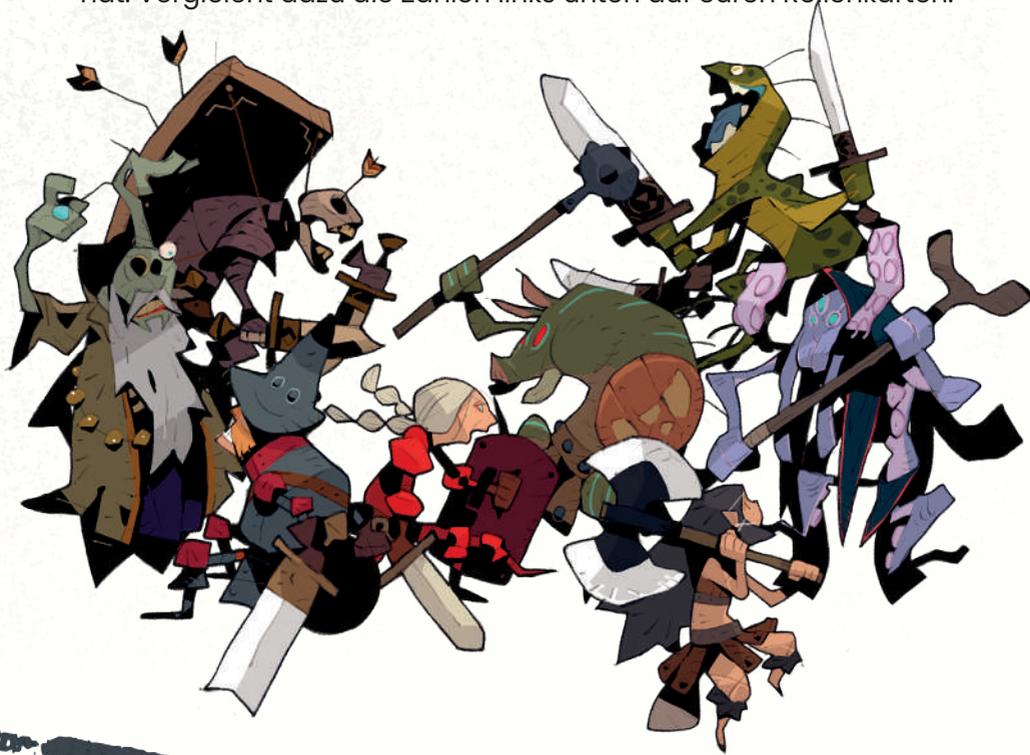


Sieg der Hügelstämme 🏞️: Der grüne Marker liegt mindestens 2 Felder vorn und kein Marker ist im dunklen Bereich.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Sind 2 oder mehr von euch mit der siegreichen Fraktion verbündet, lösen die Beteiligten unter sich den Gleichstand und eventuell weitere Gleichstände wie folgt von oben nach unten auf:

- 1** Es gewinnt von ihnen, wer die **meisten Charaktere der siegreichen Fraktion** vor sich liegen hat. Hierbei zählen offene Charaktere  und verdeckte Charaktere  dieser Fraktion.
- 2** Es gewinnt von ihnen, wer **insgesamt die wenigsten Charaktere** vor sich liegen hat. Hierbei zählen alle offenen Charaktere  und verdeckten Charaktere  – unabhängig von ihrer Fraktion.
- 3** Es gewinnt von ihnen, wer die **Rollenkarte mit der höchsten Zahl** hat. Vergleicht dazu die Zahlen links unten auf euren Rollenkarten.



ERLÄUTERUNGEN

Rolle: Zu Beginn des Spiels ziehen alle jeweils 1 Rollenkarte. Deine Rolle bestimmt, mit welchen 2 Fraktionen du verbündet bist. Halte deine Rolle immer geheim!

Charakter: Jede Charakterkarte zählt zu 1 der 4 Fraktionen und hat bestimmte Effekte (mit Ausnahme des **Alten Kaisers**). In deinem Zug darfst du 1 Charakterkarte von deiner Hand ausspielen.

Gruppe: Deine ausgespielten Charakterkarten legst du immer vor dir aus. Alle vor dir liegenden Charaktere – sowohl offene als auch verdeckte – sind deine Gruppe.

Fraktion: Es gibt 4 Fraktionen. Jede Fraktion hat eine bestimmte Farbe, ein Symbol, eigene Charaktere und eine einzigartige Siegbedingung.

Alter Kaiser: Dieser besondere Charakter liegt bereits zu Beginn des Spiels offen auf dem Friedhof. Durch die Effekte anderer Charaktere darfst du ihn in deine Gruppe legen oder auf die Hand nehmen. Diese Karte zählt jederzeit zu allen 4 Fraktionen – sowohl wenn Effekte sie betreffen, als auch bei der Wertung am Spielende. Sie zählt aber immer nur als eine einzige Karte. Du darfst diese Karte genau wie alle anderen Charaktere von deiner Hand ausspielen, aber sie hat keine Effekte, die genutzt werden können. Sie kann nicht von anderen Karten kopiert werden.

Marker: Es gibt 2 Marker (rot und grün). Ihr bewegt sie auf der Machtleiste nach links (-) und rechts (+). Am Spielende bestimmen ihre Positionen, welche Fraktion siegt.

Vorderer/hinterer Marker: Der Marker, der weiter rechts auf der Machtleiste ist, liegt vorn (vorderer Marker). Der andere, der weiter links auf der Machtleiste ist, liegt hinten (hinterer Marker).

Hinweis: Sind beide Marker auf demselben Feld, liegt keiner vorn oder hinten.

Weitere Beispiele und Sonderfälle:
www.hidden-leaders.com



SPIELÜBERSICHT

SPIELAUFBAU (S. 4)

- 1 Zieht jeweils verdeckt 1 Rollenkarte.
- 2 Legt die 2 Marker auf das Spielbrett, 3 Charaktere in die Taverne und den **Alten Kaiser** auf den Friedhof.
- 3 Zieht jeweils 5 Karten.
Werft alle jeweils 1 davon ab und legt 1 verdeckt in eure Gruppe.

DEIN ZUG (S. 6)

- 1 Spiele 1 Handkarte vor dir aus
ODER wirf bis zu 3 Handkarten ab.
- 2 Ziehe Karten aus der Taverne und/oder vom Hafen, bis du 4 Handkarten hast.
- 3 Wirf Handkarten ab, bis du nur noch 3 hast.
- 4 Fülle die Taverne auf.



SPIELLENDE (S. 11)

Das Spiel endet sofort am Ende eines Zuges, falls mindestens 1 Person (egal wer!) mindestens die folgende Anzahl offener Charaktere  in ihrer Gruppe hat:

2 PERSONEN 8  Charaktere

3 PERSONEN 7  Charaktere

4 PERSONEN 7  Charaktere

5 PERSONEN 6  Charaktere

6 PERSONEN 5  Charaktere

WERTUNG (S. 12)

Die **Untoten**  siegen, falls beide Marker im dunklen Bereich sind.

Das **Seevolk**  siegt, falls beide Marker auf demselben Feld oder auf benachbarten Feldern sind.

Die **Kaiserliche Armee**  siegt, falls der rote Marker mindestens 2 Felder vor dem grünen ist.

Die **Hügelstämme**  siegen, falls der grüne Marker mindestens 2 Felder vor dem roten ist.

GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN (S. 14)

Wer mit der siegreichen Fraktion verbündet ist, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten:

- 1 Wer die meisten Charaktere der siegreichen Fraktion hat.
- 2 Wer insgesamt die wenigsten Charaktere hat.
- 3 Wer die Rollenkarte mit der höchsten Zahl hat.

