

LEDA



Pierrick & Renaud Libralesso
& Yoel Sayada



David Sitbon



Im vergessenen Königreich Leda sind die verborgenen Völker erwacht. Katzen, Pandas, Haie, Skorpione und viele andere. Jeder Tier-Clan hat seine eigene Zivilisation entwickelt, seine eigene Sprache und seine eigenen Ziele. Durch eine seltsame Energie, die im Rhythmus der Welt pulsiert, bauen sie auf, entwickeln sich, kämpfen gegeneinander und versuchen, ihre Vision der Zukunft durchzusetzen. In dieser Welt im unsicheren Gleichgewicht ist Krieg nicht alles: List, Anpassungsfähigkeit, Erinnerung und tiefe Verbindungen zur Natur sind die Schlüssel zum Triumph. Wer wird seinen Namen in die Legenden von Leda eintragen?



Übersicht

LEDA ist ein asymmetrisches Kartenspiel für zwei Spielende, in dem jeder einen Tier-Clan mit eigenen Regeln, Zielen und Spielweisen verkörpert. Jeder beginnt mit einem 4x4-Raster aus Plättchen, das im Laufe der Partie verändert wird, indem die Plättchen aufgewertet und Clan-Karten darauf gespielt werden.

In jedem Zug bestimmt das Aktionsplättchen eine Zone des Rasters, die aktiviert wird (Reihe, Spalte, Quadrat, Eckfelder) wodurch die Effekte der Karten in dieser Zone ausgelöst werden. Ihr müsst eure Aktionen optimieren, eure Nahrung (die Hauptressource) verwalten und euer Plättchenraster gezielt ausbauen, um die claneigene Siegbedingung zu erfüllen. Parallel versucht ihr, den Militärsieg zu erringen!

Spielmaterial



32 doppelseitige Plättchen (16 pro Spielenden)



14 Katzen-Karten (davon 1 Siegbedingungs-Karte)



12 Hai-Karten (davon 1 Siegbedingungs-Karte)



12 Panda-Karten (davon 1 Siegbedingungs-Karte)



12 Skorpion-Karten (davon 1 Siegbedingungs-Karte)



20 Nahrungstoken



9 Haitoken



18 Trophäen-Plättchen

5 Aktionsplättchen



2 doppelseitige Spielhilfen (1 pro Spielenden)



4 Clan-Übersichten

1 Anleitung



Spielaufbau

- 1 Jeder nimmt ein Set aus 16 Plättchen (mit demselben Symbol ▲/● unten rechts auf der Vorderseite) und bildet damit ein zufälliges 4x4-Raster, das offen vor ihm ausliegt.
- 2 Mischt die 5 Aktionsplättchen  verdeckt und bildet einen verdeckten Stapel, den ihr zwischen euch in die Tischmitte legt.
- 3 Mischt die 18 Trophäen-Plättchen  verdeckt und bildet einen verdeckten Stapel, den ihr zwischen euch in die Tischmitte legt.
- 4 Legt die Nahrungstoken  neben die Spielfläche. Die Nahrungstoken gelten als unbegrenzt.
- 5 Wer am besten einen Tierruf nachahmt, ist Startspieler dieser Partie.
- 6 In Spielreihenfolge wählt jeder einen Clan und nimmt dessen Siegbedingungs-Karte, die offen neben das Aktions-raster gelegt wird. Anschließend mischt jeder seine Clan-Karten verdeckt und legt sie neben der Siegbedingungs-Karte bereit. Mögliches Zusatzmaterial eines Clans (wie z.B. die Haitoken ) wird ebenfalls bereitgelegt. Jeder nimmt außerdem eine Spielhilfe sowie die Startressourcen seines Clans. Die 4 Clans in dieser Schachtel erhalten jeweils 3 Karten aus dem eigenen Deck und 1 Nahrungstoken. Wer mit den gezogenen Karten unzufrieden ist, darf sie **ein einziges Mal** alle zurück ins Deck mischen und dieselbe Anzahl Karten neu ziehen.

Tipp: Für eine erste Partie empfehlen wir euch die **Pandas** und die **Haie**.



Spielablauf

Die Partie wird über eine variable Anzahl an Runden gespielt, die jeweils wie folgt ablaufen:

1) Aktivierung

2) Militärkonflikt

3) Organisation

1) Aktivierung



Der aktive Spieler zieht das oberste Aktionsplättchen vom Stapel, deckt es auf und wählt eine aktivierbare Zone aus 4 Feldern im Raster, unter denen, die auf dem Plättchen angezeigt werden:



: die angezeigte Reihe, Spalte oder das angezeigte Quadrat (2x2-Zone);



: die 4 Eckfelder ODER die 4 mittleren Felder.

Er muss nun jedes Feld in der gewählten Zone aktivieren, sofern möglich, und zwar in der Reihenfolge seiner Wahl. Sobald er alles abgehandelt hat, ist sein Gegenüber an der Reihe.

Jedes Feld kann pro Zug nur einmal aktiviert werden.

Ein Plättchen aktivieren

Es gibt 2 Arten von Plättchen (je 8 Stück): **permanente** und **temporäre**.

Permanente Plättchen sind immer aktivierbar und können durch einen Aufwerten-Effekt  auf ihre Rückseite umgedreht werden, was sie bei zukünftigen Aktivierungen stärker macht.

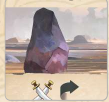


Vorderseite: Wenn du dieses Plättchen aktivierst, erhältst du 1 Nahrung.



Rückseite: Wenn du dieses aufgewertete Plättchen aktivierst, erhältst du 2 Nahrung.

Temporäre Plättchen werden bei ihrer Aktivierung auf ihre Rückseite umgedreht  und werden zu **Wüsten**. Der -Effekt ermöglicht es, Wüsten wieder umzudrehen, so dass das Plättchen erneut aktivierbar wird.



Vorderseite: Wenn du dieses Plättchen aktivierst, erhältst du 1 Militärsymbol und drehst dann dieses Plättchen auf seine Wüstenseite.



Rückseite (Wüste): Dieses Plättchen hat keinen aktivierbaren Effekt mehr, aber der Effekt der Vorderseite wird unten rechts angezeigt.

Eine Clan-Karte aktivieren

Clan-Karten verfügen über stärkere Fähigkeiten, die an die Spielweise jedes Clans angepasst sind und auf der jeweiligen Clan-Übersicht erklärt werden.

WICHTIG: Spezielle Aktivierungen (Erwachen der Pandas / Ausspielen eines Katzen-Rings) werden abgehandelt, nachdem alle anderen Aktivierungen abgehandelt wurden.

Beispiel: Pierrick zieht das Aktionsplättchen #2 und deckt es auf **1**. Er hat die Wahl, die 2. Reihe, die 2. Spalte oder das Quadrat oben rechts zu aktivieren.



Er entscheidet sich für Letzteres und handelt die Effekte aller Plättchen und Clan-Karten ab, die sich dort befinden **2**.

Anschließend ist sein Gegenüber **Renaud** an der Reihe, seine Effekte in derselben Zone abzuhandeln **3**.



2) Militärkonflikt



Jeder Spieler vergleicht seine Anzahl an Militärsymbolen , die er während der Aktivierungsphase erhalten hat: Wer die meisten Militärsymbole hat, zieht die oberste Trophäe  vom Stapel, deckt sie auf und handelt ihren Effekt ab, falls vorhanden. Bei Gleichstand  passiert nichts.



Beispiel: Die Spieler vergleichen ihre Anzahl an Militärsymbolen: **Pierrick**, der die Haie spielt, hat 2 erhalten, weil ihm die spezielle Aktivierung seines Clans 2 Militärsymbole liefert **1**.

Renaud hat nur 1 erhalten, von einem temporären Plättchen (das er anschließend auf seine Wüstenseite umgedreht hat) **2**.

Pierrick gewinnt den Militärkonflikt: Er zieht und deckt die 1. Trophäe auf und handelt ihren Effekt ab: Sie bringt ihm 1 Militärsymbol und er erhält sofort 1 Nahrung **3**.



3) Organisation



Der aktive Spieler wählt eine von 2 möglichen Aktionen, anschließend tut sein Gegenüber dasselbe.



Eine Clan-Karte ausspielen

Wähle eine Karte aus deiner Hand und bezahle ihre Kosten (in Nahrung für alle Clans, außer manchmal bei den Katzen). Bestimmte Karten wie die Katzen- , die  und  der Pandas können nicht auf diese Weise ausgespielt werden.

Lege diese Karte auf ein Feld deines Rasters deiner Wahl. Du darfst deine Karte auf ein temporäres Plättchen (Vorderseite oder Wüstenseite), auf ein permanentes Plättchen (aufgewertet oder nicht) oder auf eine andere Clan-Karte legen.

Beispiel:

Renaud gibt 5 Nahrung aus, um diese Panda-Karte auszuspielen **1**. Anschließend legt er sie auf ein Feld seiner Wahl in seinem Raster: Er entscheidet sich, sie auf eine Wüste zu legen **2**.



Die Position von 2 Karten tauschen und 1 Nahrung erhalten

Du darfst 2 deiner Clan-Karten (oder Plättchen) wählen und ihre Positionen tauschen: Du kannst entweder 2 Clan-Karten, 2 Plättchen oder 1 Clan-Karte und 1 Plättchen miteinander tauschen. Da Clan-Karten auf Plättchen liegen, bewegst du Letzteres zusammen mit der Clan-Karte. Anschließend erhalte 1 Nahrung.

WICHTIG: Du bist nicht verpflichtet zu tauschen, um 1 Nahrung zu erhalten.

Beispiel: **Pierrick** darf die Position von 2 Elementen seines Rasters tauschen: Er entscheidet sich, sein Plättchen, das 1 Nahrung bringt, mit seiner Hai-Karte zu tauschen, die es ihm ermöglicht, seine Plättchen aufzuwerten **1**.

Anschließend erhält er 1 Nahrung **2**.



Rundenende

Am Ende einer Runde wird gewechselt:

Wer gerade nicht der aktive Spieler war, wird zum aktiven Spieler für die nächste Runde.

Sonderfall: Wenn das 4. Aktionsplättchen aufgedeckt wurde (nur eines verbleibt im Nachziehstapel), mische die 5 Aktionsplättchen erneut verdeckt. In diesem Fall wird der neue aktive Spieler anders bestimmt: Wer die wenigsten 🏆-Symbole (auf seinen 🎴) hat, wird der neue aktive Spieler.

Bei Gleichstand gilt die normale Regel: wer gerade nicht der aktive Spieler war, wird es nun.

Beispiel: Nachdem 4 Aktionsplättchen aufgedeckt wurden, werden sie verdeckt zusammen mit dem im Nachziehstapel verbliebenen Plättchen erneut gemischt **1**.

Anschließend deckt **Pierrick** das nächste Plättchen auf, da **Renaud** die meisten Militärsymbole hat **2**.



Spielende

Sobald ein Spieler eine der Siegbedingungen erfüllt (Clan-Sieg oder Militärsieg), gewinnt er sofort die Partie!

Beispiel: Während der Organisations-Phase spielt **Pierrick** eine Hai-Karte aus und legt einen Token darauf: Da er gerade seinen 9. und letzten Token platziert hat, gewinnt er sofort das Spiel!



Leda hat noch nicht alle seine Geheimnisse preisgegeben! Tief in der Wüste schlängeln sich Schatten über den brennenden Sand. Inmitten der Wildblumen sammelt sich ein Brummen goldener Flügel um ihre Königin. In den Tiefen des Abgrunds regen Geschöpfe ihre Tentakel und beobachten schweigend. An den Flüssen hört man das Hämmern unermüdlicher Baumeister. Bald werden diese Kräfte erscheinen ... und Ledas Gleichgewicht wird erneut ins Wanken geraten.



Credits

Spieldesign: Pierrick & Renaud Libralesso & Yoel Sayada
Illustration: David Sitbon
Regelwerk: Matthieu Verdier
Grafik & Layout: Ulric Maes & Tia Pernici
Entwicklung: Sorry We Are French
Projektleitung: Marine Nouvel & Yann Beligné

Produktionsleitung: Jeanne Danmanville
Kommunikation: Pauline Lebel
Realisierung: Emmanuel Beltrando
Deutsche Ausgabe:
Übersetzung & Vertrieb durch AllGo-Games -
Sébastien Albert-Gondrand & Claudia Schrapel

Glossar



Aufwerten: Drehe eines deiner permanenten Plättchen auf seine aufgewertete Seite.



Spezielle Aktivierung: Dieser Effekt hängt von deinem Clan ab und wird auf deiner Siegbedingungs-Karte angegeben.



Nahrung: Nahrung wird benötigt, um Clan-Karten auszuspielen (mit einigen Ausnahmen).



Umdrehen: Drehe dieses temporäre Plättchen auf seine Wüstenseite.



Wüste: Eine Wüste ist ein temporäres Plättchen, das auf seine Rückseite umgedreht wurde. Es hat keinen aktivierbaren Effekt, doch der Effekt der Vorderseite wird unten rechts angezeigt.



Spähen: Schau heimlich das oberste Element eines Stapels an (dein Deck, die Aktionsplättchen oder die Trophäen). und lege es anschließend oben oder unten auf den Stapel zurück.



Ziehen: Nimm die oberste Karte deines Decks auf die Hand.



Erwachen (nur **Pandas**): Dieser Effekt ermöglicht es dem Panda-Clan, stärkere Karten auszuspielen, indem eine bereits ausliegende Panda-Karte ersetzt wird. Der Erwachen-Effekt muss mindestens 5-mal ausgelöst werden, um mit einem Clan-Sieg zu gewinnen.



Rudel (nur **Haie**): Hai-Clan-Karten sind stärker, wenn sie orthogonal zu 2 Haitoken liegen.



Portal (nur **Skorpione**): Der Skorpion-Clan muss seine 4 Portale in die 4 Ecken seines Aktionsrasters ausspielen, um mit einem Clan-Sieg zu gewinnen.



Rotation (nur **Katzen**): Wenn du eine Katzen-Karte (kein Ring) aktivierst, drehe sie um 180°: Ihr zweiter Effekt ist nun bei einer zukünftigen Aktivierung verfügbar. Wenn diese Karte erneut aktiviert wird, löse ihren zweiten Effekt aus und drehe sie dann erneut um 180° in ihre ursprüngliche Position.



Ring (nur **Katzen**): Ein Ring darf nur ausgespielt werden, wenn du seine Bedingung erfüllst; er hat keine Kosten. Der Katzen-Clan muss 3 seiner 4 Ringe ausspielen, um mit einem Clan-Sieg zu gewinnen.

Effekte der Trophäen



x3: 1 Militärsymbol.



x2: 2 Militärsymbole.



x2: 1 Militärsymbol + Spähen.



x2: 1 Militärsymbol + drehe eine deiner Wüsten auf ihre Vorderseite, falls möglich; ihr Effekt kann erneut aktiviert werden.



x3: 1 Militärsymbol + werte eines deiner Plättchen auf.



x2: 1 Militärsymbol + erhalte 1 Nahrung.



x2: 1 Militärsymbol + erhalte 1 Nahrung von deinem Gegenüber. Hat dein Gegenüber keine Nahrung, ignoriere diesen Effekt.



x2: 1 Militärsymbol + ziehe 1 Karte.

Spielhilfe



Auf der Vorderseite der Spielhilfe findest du die Zusammenfassung der 3 Phasen eines Zuges:

- 1) **Aktivierung**
- 2) **Militärkonflikt**
- 3) **Organisation**



Auf der Rückseite findest du einen Hinweis auf die maximale Anzahl, wie oft ein Feld deines Rasters während eines Zyklus von 4 Aktionsplättchen aktiviert werden kann. Zusätzlich sind die Felder oben links

(Aktionsplättchen 1) und unten rechts (Aktionsplättchen 4) garantiert aktivierbar, wenn das entsprechende Aktionsplättchen aufgedeckt wird, egal, ob du der aktive Spieler bist oder nicht.

HINWEIS: Leda kennt viele Stimmen, doch nur eine Sprache. Diese Anleitung verwendet der Lesbarkeit zuliebe nur eine Form, gemeint sind alle.