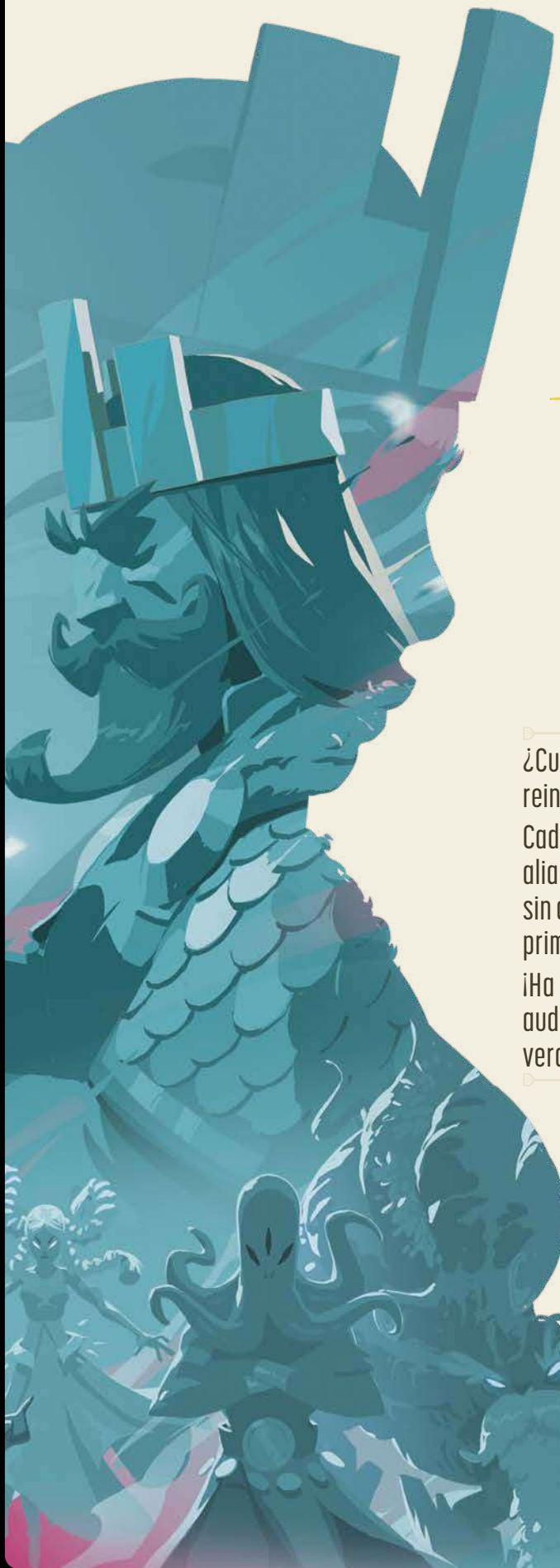


LEADERS

Hugo FRÉNOY • NAÏADE

2 | 15' | 10+

¿Cuál es el secreto de este reino, donde la paz ha reinado durante miles de años?

Cada primavera, aspirantes al trono reclutan a cuatro aliados y se enfrentan en duelos atípicos. Sin ejércitos, sin derramamiento de sangre: gana quien logre capturar primero a su líder rival.

¡Ha llegado tu momento! El pensamiento táctico, la audacia y la estrategia determinarán quiénes serán los verdaderos Líderes.

TRANJIS GAMES

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Crea un equipo con personajes únicos para vencer al Líder rival! Para ganar, debes o bien colocar a dos de tus personajes adyacentes al Líder rival para capturarlo, o bien maniobrar estratégicamente de modo que el Líder rival quede rodeado, de forma que no tenga ningún espacio vacío adyacente.

COMPONENTES



1 TABLERO DE JUEGO



18 CARTAS DE PERSONAJE



19 PERSONAJES



2 LÍDERES





2 CARTAS DE REFERENCIA

NOTA: *Colócales las bases a los personajes antes de tu primera partida. Puedes dejarlos montados para próximas partidas.*

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Coloca los personajes junto al tablero de juego.
3. Elige a tu Líder y colócalo en su espacio inicial. Coloca la carta de personaje correspondiente frente a ti.

> **NOTA:** *Coloca tus personajes siempre con el lado negro mirando hacia ti y el lado blanco hacia tu oponente.*



4. Baraja las cartas de personaje restantes, forma un mazo y colócalo junto al tablero de juego, boca abajo. Roba las 3 primeras cartas y colócalas junto al mazo, boca arriba.
5. Cada persona toma una carta de referencia, si fuera necesario.
6. Elegid de forma aleatoria quién comenzará la partida.

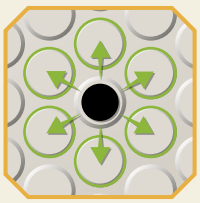


TURNO DE JUEGO

Tu turno está compuesto de dos fases: la **FASE DE ACCIÓN** y la **FASE DE RECLUTAMIENTO**. Luego, el turno pasa a tu oponente. Los turnos se alternan hasta el final de la partida. Una vez tengas 5 cartas de personaje (tu Líder y 4 aliados), omite la Fase de Reclutamiento hasta el final de la partida.

I FASE DE ACCIÓN

Elige hasta **UNA** acción para **CADA** uno de tus personajes:



MOVER A UN ESPACIO VACÍO ADYACENTE

O BIEN



USAR SU HABILIDAD ACTIVA (si la tiene)

Cuando no quieras hacer nada más, o todos tus personajes hayan realizado una acción, pasa a la Fase de Reclutamiento.

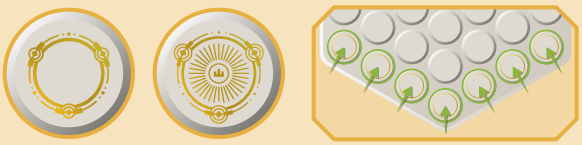
SUGERENCIA: *Cuando hayas realizado una acción con un personaje, gira su carta. De esta manera, podrás comprobar fácilmente qué personajes disponen todavía de una acción en este turno. Al comienzo de tu siguiente turno, vuelve a enderezar todos tus personajes girados.*



II FASE DE RECLUTAMIENTO

ATENCIÓN: *Omite esta fase si ya tienes 5 cartas de personaje (tu Líder cuenta como una).*

1 Elige una de las tres cartas de personaje disponibles y colócala frente a ti. Toma el personaje correspondiente y colócalo en uno de los espacios de reclutamiento vacíos en tu lado del tablero de juego.



Los espacios de reclutamiento tienen un círculo dorado. Solo puedes reclutar en tu lado del tablero de juego.

2 Roba una nueva carta de personaje para que haya siempre tres cartas disponibles.

3 Si no eres la jugadora o jugador inicial, en tu primer turno debes realizar la Fase de Reclutamiento una vez más antes de terminar tu turno.

NOTA: *Esto compensa la desventaja de empezar la partida en segundo lugar.*

EJEMPLO: ***Gloria*** *es la jugadora inicial. Mueve a su Líder 1 espacio (**1**) pasa a la Fase de Reclutamiento. Elige al Lanzagarra (**2**) y lo coloca en un espacio de reclutamiento disponible (**3**). Luego, roba una nueva carta de personaje del mazo para reemplazar la que ha tomado (**4**) y finaliza su turno.*

*Ahora es el turno de su oponente, **Arturo**, quien también mueve a su Líder 1 espacio (**5**). Comienza la Fase de Reclutamiento eligiendo y colocando a la Arquera (**6** y **7**) y roba una nueva carta del mazo para reemplazarla (**8**).*

*Como es el primer turno de **Arturo** y va en segundo lugar, tiene otra Fase de Reclutamiento en este turno. Elige y coloca al Maestro de Pociones (**9** y **10**). Roba una nueva carta de personaje para que haya tres disponibles (**11**) y finaliza su turno. Ahora, es de nuevo el turno de **Gloria**.*



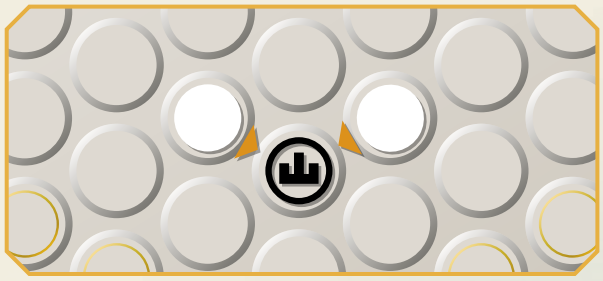
FIN DE LA PARTIDA

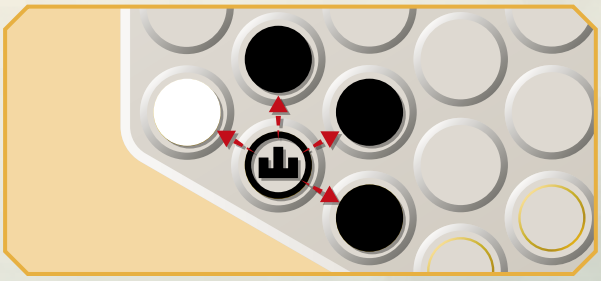
Después de la acción o el reclutamiento de un personaje, la partida finaliza **INMEDIATAMENTE** si un Líder es:

CAPTURADO: Dos personajes enemigos están adyacentes al Líder.

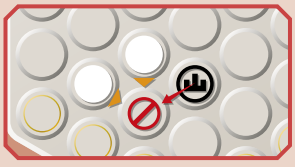
O BIEN

RODEADO: Todos los espacios adyacentes al Líder están ocupados por personajes, ya sean enemigos o aliados.





ATENCIÓN: *En tu turno, no puedes hacer que tu propio Líder sea capturado o rodeado.*



CRÉDITOS

Edición original
Hugo Frénoy, diseño del juego
Naïade, ilustraciones

© 2026 Studio H. Todos los derechos reservados

Blackrock Games 6 rue Edme Mariotte, 63960 Veyre-Monton, France

Edición en español
Paola Prieto, maquetación
Sergio Pérez, traducción y revisión
Gema Sanz y Llubí, revisión
Alexis Cavallé, director editorial

© 2026 Tranjis Games, S.L. (ES-B87478038)
Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

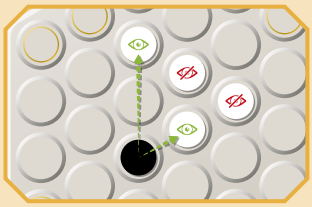
tranjisgames.com
@tranjisgames



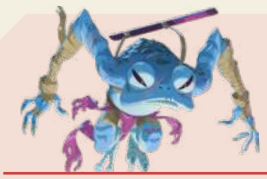
PALABRAS CLAVE:

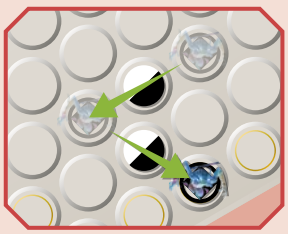
Personajes: Aliados o enemigos, incluyendo ambos Líderes.
Enemigos: Los personajes de tu oponente, incluyendo su Líder.
Aliados: Tus personajes, incluyendo tu Líder.
Movimiento: Cualquier efecto que haga que un personaje cambie de espacio en el tablero se considera un movimiento. Los movimientos pueden venir de su propia acción o de las habilidades de otro personaje.

Visible: Un personaje es visible para otro si se encuentran en línea recta **Y** no hay otros personajes por el medio.



HABILIDADES ACTIVAS

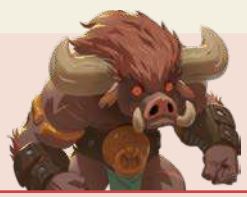


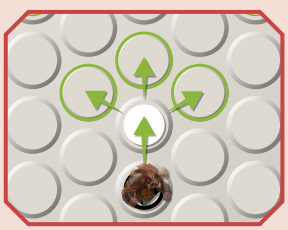


ACRÓBATA: Salta en línea recta por encima de un personaje adyacente. Puede saltar dos veces de forma consecutiva.



JINETE: Se mueve 2 espacios en línea recta.



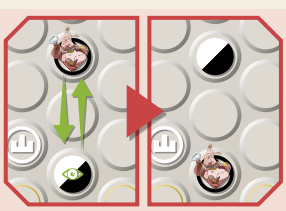


BRUTO: Se mueve a un espacio adyacente a un enemigo y lo empuja a uno de los 3 espacios opuestos (vacío) de tu elección.



GUARDIA REAL: Se mueve desde cualquier espacio a un espacio adyacente a tu Líder. Luego, puede moverse 1 espacio adicional.





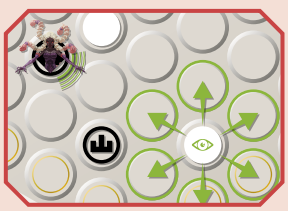
ILUSIONISTA: Se intercambia posiciones con un personaje no adyacente, pero visible y en línea recta.



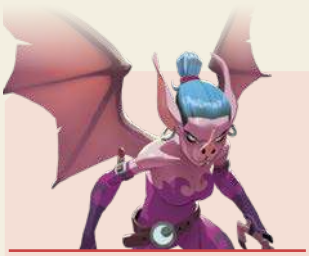


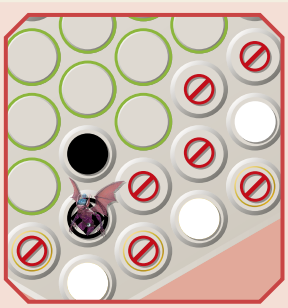
LANZAGARRA: Se mueve en línea recta cualquier cantidad de espacios hasta colocarse adyacente a un personaje visible, O BIEN lo atrae hasta que esté adyacente a él.





MANIPULADORA: Mueve a un enemigo no adyacente, pero visible y en línea recta, 1 espacio.



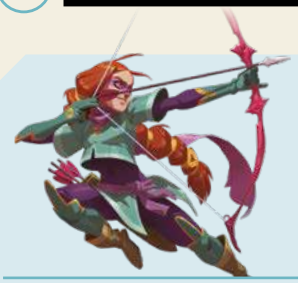


VIGILANTE: Se mueve a cualquier espacio no adyacente a un enemigo.



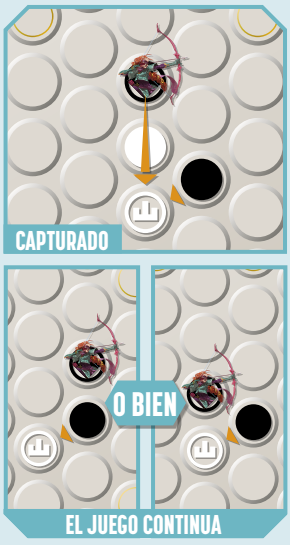
MAESTRO DE POCIONES: Mueve a un aliado adyacente 1 espacio.

HABILIDADES PASIVAS



ARQUERA: Si se encuentra a 2 espacios en línea recta del Líder rival, puede ayudar a capturarlo. El Líder no tiene por qué estar visible.

Sin embargo, no ayuda a capturarlo si se encuentra adyacente al Líder rival.



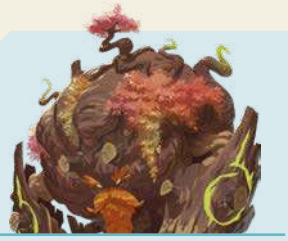


ASESINO: Si se encuentra adyacente al Líder rival, lo captura (sin ayuda de un segundo aliado).



CARCELERO: Los enemigos adyacentes que tengan una habilidad activa no pueden usar su habilidad.

ATENCIÓN: *No interrumpe una habilidad en proceso si el enemigo se coloca adyacente a él durante su acción. Por ejemplo: si el Acróbata salta por primera vez y se coloca adyacente al Carcelero, todavía puede realizar su segundo salto.*



PROTECTOR: Las habilidades de los enemigos no pueden mover al Protector ni a ningún aliado adyacente a él.



VISIR: Tu Líder puede moverse 1 espacio adicional durante su acción.

HABILIDADES ESPECIALES



HERMITAÑO Y OSEZNO: Cuando los reclutes, toma ambos personajes y coloca a cada uno en un espacio de reclutamiento (no tienen por qué estar adyacentes).

Estos dos personajes cuentan como uno en la Fase de Reclutamiento.

Durante la Fase de Acción, puedes moverlos a ambos o solo a uno. El Osezno no te ayuda a capturar al Líder rival.



NÉMESIS: No puede realizar ninguna acción durante la Fase de Acción.

Durante tu turno o el turno de tu oponente, después de cualquier acción que mueva al Líder rival (1 o más espacios), el Némesis **DEBE** moverse 2 espacios.

No puedes mover al Némesis de manera que vuelva al espacio inicial. Si no puedes moverlo 2 espacios, muévelo solo 1. Si tampoco fuera posible, no lo muevas ningún espacio.

RECORDATORIO:

- *El Némesis puede moverse varias veces durante un turno debido a diferentes acciones que muevan al Líder rival (por ejemplo: la propia acción del Líder y la habilidad del Ilusionista).*
- *Independientemente del número de espacios que se mueva el Líder rival con una acción (por ejemplo: con la habilidad del Visir), el Némesis solo se mueve una vez (2 espacios). El Némesis se mueve inmediatamente después de que la acción que mueve al Líder rival haya terminado.*

MODO EXPERTO

Os recomendamos probar este modo cuando ya os hayáis familiarizado con las habilidades de todos los personajes. **ESTE ES EL MODO MAESTRO DE *LEADERS***: todos los personajes están disponibles al comienzo de la partida. ¡La táctica y la estrategia serán cruciales para alzarse con la victoria!

Sigue la **preparación** de forma habitual, pero en vez de formar un mazo con las cartas de personaje, despliégalas todas y coloca los personajes correspondientes encima de cada carta. La Fase de Acción no varía. En la Fase de Reclutamiento, elige cualquier personaje disponible.

Realizaréis una Fase de Descarte antes del primer turno de la jugadora o jugador inicial.

FASE DE DESCARTE: *Comenzando por la jugadora o jugador inicial, ambos debéis descartar un personaje disponible. Devolved los personajes descartados y sus cartas correspondientes a la caja. No se podrán reclutar durante esta partida.*

Una vez que **AMBOS** tengáis 3 cartas de personaje (el Líder cuenta como una), realizaréis una segunda y última Fase de Descarte.

EJEMPLO: *En la primera Fase de Descarte, **Gloria** va en primer lugar y descarta al Acróbata. Su oponente **Arturo** descarta al Asesino. Ambas cartas y personajes se devuelven a la caja.*



*Durante su primer turno, **Gloria** mueve a su Líder (**1**) y recluta a la Arquera (**2**). **Arturo** mueve a su Líder (**3**) y recluta al Hermitaño y Osezno (**4**). Como es su primer turno y va en segundo lugar, vuelve a reclutar y elige a la Manipuladora. (**5**)*



*A continuación, **Gloria** decide no mover a su Líder. Mueve a la Arquera 1 espacio (**6**). Luego, recluta al Bruto (**7**).*



*Al final del turno de **Gloria**, ambos tienen 3 personajes. Ahora, cada uno debe elegir a uno de los personajes disponibles para descartarlo.*

***Gloria** descarta al Ilusionista y **Arturo** descarta al Némesis. Ambas cartas y personajes se devuelven a la caja.*



*Ahora, es el turno de **Arturo**.*