



# HEIMLICHE HERRSCHAFT

VERGESSENES VERMÄCHTNIS

———— Spielanleitung ————



BFF Games GmbH dankt den 5.565 Menschen, die *Heimliche Herrschaft: Vergessenes Vermächtnis* auf Kickstarter unterstützt haben. Wir von Board Game Circus wünschen viel Spaß beim Spielen! Kommt gerne in die Community auf unserem Discord-Server: <http://discord.boardgamecircus.com>

## DEUTSCHE AUSGABE

### Realisierung

Daniel Theuerkauf

### Übersetzung

Lisa Prohaska

### Lektorat

Frank Thuro

©2023 Board Game Circus  
unter der Lizenz von  
BFF Games GmbH.

### Mehr Infos unter

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

### Service & Support

Bei Fragen und Reklamationen  
sowie für den Ersatzteilservice  
verwende bitte das  
Kontaktformular unter  
[boardgamecircus.com/service](http://boardgamecircus.com/service)  
– wir helfen dir gerne weiter.

## TEAM

### Autoren

Raphael Stocker

Andreas Müller

Markus Müller

### Illustration

Satoshi Matsuura

### Grafikdesign

Nacho Larrodera, Raphael  
Stocker, Markus Müller

### Geschichte

Andreas Müller



# GESCHICHTE

Vier bisher unbekannte Kinder des Kaisers haben das vergessene Vermächtnis wiederentdeckt. In einem Ritual erwecken sie die mächtigen Golems wieder zum Leben, die die Insel Oshra einst beschützten. Dabei fördern sie ungeahnte Schätze zutage, säen aber auch die Gier im Herzen vieler. Nun wird sich entscheiden, ob eines der vier Kinder die Herrschaft über die Insel an sich reißt, oder die bestehenden Mächte triumphieren.



## ÜBERSICHT

- Diese Erweiterung besteht aus 3 Modulen:



Golems



Bestechung



Artefakte

- Ihr könnt eines oder mehrere der Module beliebig mit dem Grundspiel kombinieren. Sie sind auch kompatibel mit der Mini-Erweiterung **Königinnen & Kumpel**.
- Empfehlung: Spielt zuerst nur mit dem **Golems**-Modul. Die Karte **Blanker Berg** könnt ihr selbst mit einem Effekt versehen!
- Sind Personen dabei, die *Heimliche Herrschaft* noch nicht kennen, spielt am besten zuerst mindestens 3-mal das Grundspiel mit ihnen, bevor ihr Module hinzufügt.

# SPIELAUFBAU: GRUNDSPIEL

- 1** Mischt die **6 Rollenkarten** verdeckt. Zieht alle jeweils 1 davon, seht sie euch im Geheimen an und legt sie verdeckt vor euch.
- 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:**
  - Lege 1 Karte verdeckt  vor dich. Das ist der erste Charakter deiner **Gruppe**.
  - Wirf 1 Karte verdeckt auf einen gemeinsamen Abwurfstapel oberhalb des Spielbretts ab. Das ist die **Wildnis** .
  - Behalte die übrigen 3 Karten als Handkarten.



# MODUL 1: GOLEMS

## SPIELMATERIAL



4 Golem-  
Rollenkarten



26 Golem-  
Charakterkarten



6 Schicksals-  
karten



1 Golem-  
Marker

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

**Bei Schritt 1:** Seht in der Tabelle unten nach, wie viele **Rollenkarten** aus dem Grundspiel und der Erweiterung ihr braucht. Nehmt sie verdeckt und mischt sie. Zieht dann alle jeweils 1 davon. Legt die übrigen ungesehen zurück in die Schachtel.

Personen	Rollenkarten aus dem Grundspiel	Rollenkarten aus der Erweiterung
<b>2 PERSONEN</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>3 PERSONEN</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>4 PERSONEN</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>5 PERSONEN</b>	<b>5</b>	<b>2</b>
<b>6 PERSONEN</b>	<b>6</b>	<b>3</b>

**Bei Schritt 2:** Legt den **Golem-Marker** auf **Feld 1** der Machtleiste.

**Bei Schritt 4:** Mischt die **26 Golem-Charakterkarten** zu den Charakterkarten aus dem Grundspiel. **Spielt ihr zu zweit**, entfernt vorher diese 4 Golem-Charaktere: *Krustiger Krieger*, *Zottel-Zombie*, *Dickköpfiges Duo*, *Titan-Titan*.

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

---

Fügt den folgenden Schritt hinzu, nachdem ihr das Grundspiel und beliebige andere Module aufgebaut habt:

**Legt die 6 Schicksalskarten bereit.**

## GOLEM-CHARAKTERE

---

Golems funktionieren genau wie andere Charaktere, mit folgenden Besonderheiten:

- Sie zeigen oben links im Eck das Golem-Symbol und zählen damit zur Fraktion **Die Golems** . Manchmal zeigen sie zusätzlich noch ein anderes Fraktionssymbol.
- **Nutzt du den Effekt eines Golems**, bewege den Golem-Marker auf der Machtleiste **2 Felder nach rechts (+)**.

**Wichtig:** Du bewegst den Golem-Marker nicht, falls du einen Golem umdrehst, vertauschst, oder in die Gruppe legst, ohne seinen Effekt zu nutzen.

- Nutzt du einen Effekt, durch den ein **Golem auf den Friedhof gelegt** wird, führe folgende Schritte aus:

- 1 **Ziehe 2 Schicksalskarten.**
- 2 **Wähle 1** davon, decke sie auf und führe sie aus.
- 3 **Mische** die 6 Schicksalskarten.

*Hinweis: Golems haben starke Effekte. Spielst du einen Golem aus, hilfst du aber auch denjenigen, die mit den Golems verbündet sind!*

## WERTUNG: SIEG DER GOLEMS

---

Es gibt 4 neue Rollenkarten. Sie zeigen das Golem-Symbol. Mit diesen Rollenkarten kannst du mit 1 der 4 Fraktionen aus dem Grundspiel oder mit den **Golems**  gewinnen.

- Die **Golems**  siegen, falls der **Golem-Marker** am Spielende **vor dem roten und grünen Marker** ist. Diese Siegbedingung hat Vorrang vor den Siegbedingungen **aller** anderen Fraktionen, auch den Untoten.



- Sind die **Golems** die siegreiche Fraktion und ist **niemand** mit ihnen verbündet, **ignoriert** den Golem-Marker und bestimmt die siegreiche Fraktion nur mit dem roten und grünen Marker.
- Sind die **Golems** die siegreiche Fraktion und sind **2 oder mehr Personen** mit ihnen verbündet, löst den Gleichstand auf wie im Grundspiel. Prüft also zuerst, wer die meisten Charaktere der siegreichen Fraktion hat – sprich die meisten Golems.

## WEITERE REGELN

---

- Bezieht sich ein Effekt auf einen „vorderen“ oder „hinteren“ Marker oder darauf, dass ein Marker „vorn“ oder „hinten“ liegt, **ignoriere** den Golem-Marker und berücksichtige nur den **roten** und **grünen** Marker.
- Bezieht sich ein Effekt auf eine „Fraktion“, zählen die **Golems**  auch als Fraktion.

# MODUL 2: BESTECHUNG

## SPIELMATERIAL

---



1 Bestechungskarte



18 Bestechungsplättchen



1 Beutel



4 Charakterkarten

*Hinweis: Bestechungsplättchen sind doppelseitig. Sie zeigen hinten das Bestechungssymbol und vorne Symbole mit verschiedenen Effekten.*

Vorne:



x2

Hinten:



## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

---

**Bei Schritt 4:** Mischt die **4 Charaktere** (ohne Golem-Symbol) zu den Charakterkarten aus dem Grundspiel.

**Fügt den folgenden Schritt hinzu**, nachdem ihr das Grundspiel und beliebige andere Module aufgebaut habt:

**Bereitet die Bestechungsplättchen und Bestechungskarte vor:**

- Legt alle **Bestechungsplättchen** in den Beutel.
- Legt die **Bestechungskarte** bereit. Dreht sie auf die Seite passend zu eurer Personenzahl.
- Schüttelt einige Bestechungsplättchen aus dem Beutel. Nehmt **2** davon, die verdeckt liegen, und legt sie verdeckt auf die beiden Bestechungssymbole auf der Bestechungskarte. Legt die übrigen zurück in den Beutel.

## **BESTECHEN-AKTION**

---

Du darfst in deinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt die Bestechen-Aktion nutzen, falls eine **beliebige Person** mindestens 1 der Voraussetzungen auf der Bestechungskarte erfüllt. Führe dazu diese Schritte aus:

- 1** Nimm dir das **verdeckte Bestechungsplättchen**, das neben der erfüllten Voraussetzung liegt, von der Bestechungskarte. (Falls beide erfüllt sind, wähle 1 davon.)
- 2** Beginnend bei dir zieht ihr alle im Uhrzeigersinn **1 Bestechungsplättchen** aus dem Beutel. Seht sie euch an, aber haltet sie geheim. (Danach hast du 2 Bestechungsplättchen und die anderen jeweils 1.)  
*Hinweis: Sind keine Bestechungsplättchen mehr im Beutel, können manche von euch leer ausgehen.*
- 3** Danach dürft ihr im Uhrzeigersinn, wieder beginnend bei dir, eure Plättchen eins nach dem anderen **verdeckt** auf beliebige offene oder verdeckte Charaktere von beliebigen Personen legen. Diese Charaktere sind ab sofort **bestochen**. Ihr könnt die Plättchen nicht auf bereits bestochene Charaktere legen. Ihr müsst eure Plättchen nicht legen. Hast du die Bestechen-Aktion genutzt, hast du 2 Plättchen und darfst beliebig viele davon legen. Danach kommen alle nicht gelegten Plättchen zurück in den Beutel.

Du darfst die Bestechen-Aktion nur **einmal pro Zug** nutzen, auch wenn beide Voraussetzungen erfüllt sind. Die Bestechen-Aktion ist insgesamt nur **zweimal pro Partie** möglich.

**Wichtig:** Du darfst dir die Bestechungsplättchen auf den Charakteren in deiner Gruppe jederzeit ansehen!

# EFFEKTE DER BESTECHUNGSPLÄTTCHEN

---

## Fraktionswechsel



- Beim Bestimmen der siegreichen Fraktion am Spielende **zählt dein bestochener Charakter nur zur Fraktion auf seinem Plättchen.**

**Ausnahme:** Falls ihr mit dem **Golems**-Modul spielt: Golems mit einem Fraktionswechsel-Plättchen **bleiben Golems**, ihre andere Fraktion wechselt aber.

- Für Effekte im Laufe des Spiels zählt dein bestochener Charakter ganz normal zur Fraktion, die auf seiner Karte aufgedruckt ist.

## Schutz



- Versucht jemand, deinen bestochenen Charakter zu vergraben, darfst du das **Schutz-Plättchen auf ihm aufdecken, um das zu verhindern.** Das Plättchen kommt zurück in den Beutel.
- Versucht jemand, deinen bestochenen Charakter zu vergraben, darf eine beliebige Person (auch du) das **Schutz-Plättchen auf einem ihrer Charaktere aufdecken, damit stattdessen dieser Charakter vergraben wird.** Das Plättchen kommt zurück in den Beutel.
- Beim Bestimmen der siegreichen Fraktion am Spielende zählt der bestochene Charakter zusätzlich zu seiner Fraktion zur Fraktion der **Golems** , falls das Schutz-Plättchen noch auf ihm liegt.



## Loyalität **x2**

- Beim Bestimmen der siegreichen Fraktion am Spielende **zählt dein bestochener Charakter als 2 Charaktere** seiner Fraktion.

**Wichtig:** Ein Golem zählt als 2 Charaktere der **Golems**  und als 2 Charaktere seiner anderen Fraktion.

## WEITERE REGELN

---

- **Wird ein bestochener Charakter vergraben oder auf die Hand genommen**, kommt sein Bestechungsplättchen verdeckt zurück in den Beutel.
- **Wird ein bestochener Charakter umgedreht**, bleibt sein Bestechungsplättchen verdeckt.
- **Wird ein bestochener Charakter mit einer anderen Karte vertauscht**, bleibt sein Bestechungsplättchen auf ihm liegen.
- **Darfst du dir einen verdeckten Charakter ansehen**, darfst du dir stattdessen ein Bestechungsplättchen ansehen.
- **Effekte, die Bestechungsplättchen betreffen**, betreffen nie die Bestechungsplättchen auf der Bestechungskarte.
- Bezieht sich der Effekt einer Karte nicht explizit auf ein Plättchen einer bestimmten Person, ist eine **beliebige** Person gemeint.
- **Am Spielende** deckt ihr alle Bestechungsplättchen auf und geht dann zur Wertung über.



# MODUL 3: ARTEFAKTE



## SPIELMATERIAL



6 doppelseitige  
Artefakte



18 Artefaktplättchen



4 Charakterkarten

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

**Bei Schritt 4:** Mischt die **4 Charaktere** (ohne Golem-Symbol) zu den Charakterkarten aus dem Grundspiel.

**Fügt einen weiteren Schritt hinzu**, nachdem ihr das Grundspiel und beliebige andere Module aufgebaut habt:

**Bereitet die Artefakte vor:**

a. Zieht alle zufällig je **1 Artefakt**.

*Alternativ: Wählt eure Artefakte, statt sie zufällig zu ziehen.*

b. Entscheidet jeweils, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Legt euer Artefakt mit dieser Seite offen neben eure Rollenkarte.

c. Seht nach, wie viele Artefaktsymbole (  ) auf eurem Artefakt sind (2 oder 3) und legt genauso viele **Artefaktplättchen** darauf.



## EFFEKTE VON ARTEFAKTEN

---

Jedes Artefakt hat einen **einzigartigen Effekt** und beschreibt, wann und wie du es nutzen darfst. Um dein Artefakt zu nutzen, wirf 1 Artefaktplättchen darauf ab. Du darfst dein Artefakt nur **einmal pro Zug** nutzen.

**Artefakte mit ⚡:** Du darfst diesen Effekt **jederzeit in Schritt 1** deines Zuges nutzen – also bevor oder nachdem du eine Karte ausgespielt und ihre Effekte genutzt hast oder bevor oder nachdem du Karten abgeworfen hast.

**Artefakte mit ⌚:** Du darfst diesen Effekt **nach Schritt 4** deines Zuges nutzen – also nachdem du die Taverne aufgefüllt hast.

## WEITERE REGELN

---

- Bezieht sich der Effekt einer Karte nicht explizit auf ein Artefakt oder Plättchen einer bestimmten Person, ist eine **beliebige** Person gemeint.

Diese Beiträge haben  
den Poetry Contest  
gewonnen



Die Klinge geschärft,  
Mit wachsamem Auge,  
Ihr gar nichts zerwerft,  
Das ist unser Glaube.

Mit zögerndem Arm  
Befiehlt uns die Herrschaft,  
Das Böse zu richten  
Und das nicht zu zaghaft.

Englisches Original  
von Tony Hart



Trotz Faust und Brust aus Fels und Stein,  
Fühlt dieser Brocken große Pein.  
Denn seine Pflicht ist stets Gewalt,  
Wo Liebe ist sein einziger Halt.

Englisches Original von @FerrardAnne (TW)

## VARIANTE: ROYALE RÄNKESPIELE

Besitzt ihr die Mini-Erweiterung **Königinnen & Kumpel**, spielt das **Artefakte**-Modul am besten mit folgenden Zusatzregeln:

Fügt beim Spielaufbau des **Artefakte**-Moduls den folgenden Schritt hinzu:

- c. Sucht die **3 Königinnen** und den **Kumpel des Kaisers** heraus. Spielt ihr mit dem **Golems**-Modul, sucht zusätzlich die **Mutter der Golems** heraus. Legt diese Karten offen in einer Reihe über der Wildnis  aus.

**Sobald du ein Artefakt nutzt:**

- 1 Wähle 1 der 4 offenen Karten** (5 mit dem **Golems**-Modul) und lege dein abgeworfenes Artefaktplättchen darauf.
- 2 Sage 1 der 4 Fraktionen aus dem Grundspiel an.**
- 3 Decke so viele Karten vom Hafen  auf, wie Artefaktplättchen** auf der gewählten offenen Karte liegen.
- 4 Zeigt min. 1 davon die angesagte Fraktion**, nimm die gewählte offene Karte auf die Hand und lege alle Artefaktplättchen darauf zurück in die Schachtel.
- 5** Lege alle Karten, die du aufgedeckt hattest, in beliebiger Reihenfolge **zurück unter den Hafen **. Setze deinen Zug fort.



## OSHRAS VERMÄCHTNIS

---



### TISSA - DIE ERFINDERISCHE

Als Tissa ihre Meisterin verließ, stieß sie auf ein Geheimnis: die Golems. Sie machte sich fortan daran, die rätselhaften Überlieferungen zu entschlüsseln, die es über sie gibt.

### ULK - DER VERWURZELTE

Ulk opferte einen Arm, um sich mit dem Wurzelsystem eines uralten Baumes zu verbinden. So erfuhr er von geheimen Orten und von den Ritualen, die einst in den Schreinen der Mutter der Golems abgehalten wurden.



### WYMA - DIE TIEFGRÜNDIGE

Die Wesen der Tiefsee berichteten Wyma von gewaltigen Monstern, die unter der Oberfläche lauerten. Daraufhin gründete sie vorübergehend eine Allianz all derer, die um das vergessene Vermächtnis wussten.



### IRAFEL - DIE GEFÜHLVOLLE SEELE

Voller Kummer wand sich Irafel der Kunst zu und floh in die Unterwelt. Dort erfuhr Irafel von einem magischen Artefakt, das die mächtigen Golems zu erwecken vermochte.



# SPIELÜBERSICHT

## GOLEMS-MODUL: ROLLENKARTEN (S. 5)

Personen	Grundspiel-Rollenkarten	Golem-Rollenkarten
<b>2 PERSONEN</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>3 PERSONEN</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>4 PERSONEN</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
<b>5 PERSONEN</b>	<b>5</b>	<b>2</b>
<b>6 PERSONEN</b>	<b>6</b>	<b>3</b>



## GOLEMS-MODUL: WICHTIGE REGELN (S. 6)

- Nutzt du den Effekt eines Golems: **+2** für den Golem-Marker.
- Nutzt du einen Effekt, durch den ein Golem auf den Friedhof gelegt wird: Ziehe 2 Schicksalskarten und führe 1 davon aus.
- Die Golems  siegen, falls der Golem-Marker am Spielende vor dem roten und grünen Marker ist.

## BESTECHUNGS-MODUL: SCHUTZ-PLÄTTCHEN (S. 10)

- Decke das Plättchen auf und **verhindere, dass dieser Charakter** vergraben wird.
- Decke das Plättchen auf und **vergrabe diesen Charakter, um zu verhindern, dass ein anderer Charakter** vergraben wird.

## ARTEFAKTE-MODUL: ARTEFAKTE NUTZEN (S. 13)

: Nutze diesen Effekt **jederzeit in Schritt 1** deines Zuges.

: Nutze diesen Effekt **nach Schritt 4** deines Zuges.

