



Pierrick & Renaud Libralessou  
& Yoel Sayada

David Sitbon

# LEDA



Dans le royaume oublié de Leda, les petites espèces se sont éveillées. Chats, Pandas, Requins, Scorpions, et bien d'autres... Chaque clan animal a développé sa propre civilisation, son langage, ses ambitions. À travers une étrange énergie qui pulse au rythme du monde, ils bâtissent, évoluent, s'affrontent — et cherchent à imposer leur vision du futur. Dans ce monde en équilibre précaire, la guerre ne fait pas tout : ruse, adaptation, mémoire et liens profonds avec la nature sont les clés pour triompher. Qui inscrira son nom parmi les légendes de Leda ?



## Aperçu

LEDA est un jeu de cartes asymétrique pour deux joueurs, où chacun incarne un clan animal avec ses propres règles, objectifs et façon de jouer. Chaque joueur possède une grille de 4x4 tuiles, qu'il va modifier au fil de la partie en les améliorant et en y jouant des cartes de clan. À chaque tour, la tuile Action détermine une zone de la grille à activer (ligne, colonne, carré...), permettant de déclencher les effets des cartes situées dans cette zone. Les joueurs doivent optimiser leurs activations, gérer leur nourriture (la ressource principale) et améliorer leur moteur de jeu pour remplir une condition de victoire propre à leur clan, en parallèle d'une course à la victoire militaire !



# Matériel



32 tuiles recto-verso (16 pour chaque joueur)



14 cartes Chat (dont 1 carte Condition de Victoire)



12 cartes Panda (dont 1 carte Condition de Victoire)



12 cartes Requin (dont 1 carte Condition de Victoire)



12 cartes Scorpion (dont 1 carte Condition de Victoire)

• 5 tuiles Action



• 2 cartes Aide de jeu recto-verso (1 par joueur)



- 1 livret de règles
- 4 fiches de clan



20 pions Nourriture



9 pions Requin



18 jetons Victoire Militaire



## Mise en place

- 1 Chaque joueur prend un set de 16 tuiles (avec le même symbole  $\Delta/\bullet$  en bas à droite de leur face recto) et forme une grille de 4x4 tuiles, qu'il place devant lui sur leur face recto.
- 2 Mélangez secrètement les 5 tuiles Action et formez une pile face cachée que vous placez entre les 2 joueurs, au centre de la table.
- 3 Mélangez secrètement les 18 jetons Victoire Militaire et formez une pile face cachée que vous placez entre les 2 joueurs, au centre de la table.
- 4 Placez les pions Nourriture près de la zone de jeu.
- 5 Le joueur qui imite le mieux le cri d'un animal sera premier joueur pour cette partie. Donnez une aide de jeu à chaque joueur.
- 6 Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un clan dans la boîte et prend sa carte Condition de Victoire, qu'il place à côté de sa grille d'actions. Il mélange ensuite ses cartes de clan pour former un deck face cachée près de la carte Condition de Victoire et récupère tout matériel additionnel lié à ce clan (comme les pions Requin ). Chaque joueur prend une aide de jeu ainsi que les ressources de départ de son clan, 3 cartes de son deck et 1 Nourriture pour les 4 clans de cette boîte : si le joueur n'est pas satisfait des cartes piochées, il peut **une seule fois** toutes les mélanger dans son deck et piocher le même nombre de cartes.

**Conseil :** pour une première partie, nous vous recommandons de choisir les **Pandas** et les **Requins**.



# Comment jouer

La partie se déroule en un nombre variable de manches, chacune se déroulant comme suit :

## 1) Activation

## 2) Conflit Militaire

## 3) Organisation

### 1) Activation



Le joueur actif pioche la première tuile Action de la pile, la révèle et choisit une zone activable de 4 cases dans la grille, parmi celles indiquées sur la tuile :

: la ligne, la colonne ou le carré (zone de 2x2 cases) indiqué.

: les 4 cases dans les coins OU les 4 cases au centre.

Puis, le joueur actif doit activer chaque case se trouvant dans la zone activable, si possible, et dans l'ordre de son choix. Une fois qu'il a tout résolu, son adversaire fait de même.

### Activer une tuile

Il existe 2 types de tuiles (8 de chaque) : les **permanentes** et les **temporaires**.

Les **permanentes** sont toujours activables et peuvent être retournées sur leur verso grâce à un effet **Améliorer** , qui les rendra plus puissantes lors de prochaines activations.



**Recto** : lorsque cette tuile est activée, gagnez 1 Nourriture.



**Verso** : lorsque cette tuile améliorée est activée, gagnez 2 Nourriture.

Les **temporaires** sont retournées sur leur verso lorsqu'elles sont activées et deviennent des Déserts. L'effet



**Recto** : lorsque vous activez cette tuile, gagnez un Militaire, puis retournez cette tuile sur sa face Désert.



**Verso (Désert)** : cette tuile n'a plus d'effet activable, mais l'effet indiqué au recto y est rappelé en bas à droite.

### Activer une carte de clan

Les cartes de clan possèdent des capacités plus puissantes, adaptées au style de jeu de chaque clan et sont expliquées sur leur fiche respective.

**IMPORTANT** : Les activations spéciales (Éveil des Pandas / Jouer un Anneau des Chats) se résolvent après avoir résolu toutes les autres activations.

**Exemple :** Pierrick pioche puis révèle la tuile Action #2 **1**. Il a le choix entre activer la 2<sup>ème</sup> rangée, la 2<sup>ème</sup> colonne ou le carré en haut à droite.

Il décide d'activer ce dernier et de résoudre l'effet de chacune des tuiles et des cartes de clan s'y trouvant **2**.



Ensuite, c'est à son adversaire Renaud d'activer ses effets dans cette même zone **3**.



## 2) Conflit militaire



Chaque joueur compare son nombre de symboles militaires obtenus pendant la phase d'activation : le joueur avec le plus de symboles militaires pioche le premier jeton de la pile, le révèle et résout son effet, s'il y en a un. Si les joueurs sont à égalité en , rien ne se passe.



**Exemple :** Les joueurs comparent leur nombre de symboles militaires : **Pierrick**, qui joue les Requins, en a obtenu 2 car son activation spéciale de clan lui fournit 2 symboles militaires ①.

**Renaud** n'en a obtenu qu'un seul, sur une tuile temporaire (qu'il a ensuite retournée sur sa face Désert) ②.

**Pierrick** remporte le conflit militaire : il pioche puis révèle le 1<sup>er</sup> jeton Victoire Militaire et résout son effet : il rapporte 1 symbole Victoire Militaire et lui fait gagner immédiatement 1 Nourriture ③.



## 3) Organisation



Le joueur actif choisit une action parmi 2 possibles, puis son adversaire fait de même.



### Jouer une carte de clan

Choisissez une carte de votre main et payez son coût (en Nourriture pour tous les clans, sauf parfois pour les Chats). Certaines cartes, comme les Anneaux des Chats, les et des Pandas ne peuvent pas être jouées de cette manière.

Placez cette carte sur l'emplacement de votre grille de votre choix. Vous pouvez placer votre carte sur une tuile temporaire (face recto ou face Désert), sur une tuile permanente (face améliorée ou non) ou sur une autre carte de clan.

### Échanger la position de 2 cartes et gagner 1 Nourriture

Vous pouvez choisir 2 de vos cartes de clan (ou tuiles) et échanger leur position : vous pouvez soit échanger 2 cartes de clan entre elles, soit 2 tuiles entre elles, soit 1 carte de clan et 1 tuile.

Les cartes de clan étant jouées sur les tuiles, déplacez cette dernière avec la carte de clan. Ensuite, gagnez 1 Nourriture.

**IMPORTANT :** vous n'êtes pas obligé d'échanger pour gagner 1 Nourriture.

### Exemple :

**Renaud** dépense 5 Nourriture pour jouer cette carte Panda ①. Ensuite, il la place sur un emplacement de son choix dans sa grille : il choisit de la placer sur un Désert ②.



**Exemple :** **Pierrick** peut échanger la position de 2 éléments de sa grille : il choisit d'échanger sa tuile rapportant 1 Nourriture avec sa carte Requin qui permet d'améliorer ses tuiles ①.

Ensuite il gagne 1 Nourriture ②.



## Fin du tour

Le joueur qui n'était pas le joueur actif devient le joueur actif.

Si la 4<sup>ème</sup> tuile Action a été révélée (il n'en reste qu'une seule dans la pioche), mélangez de nouveau les 5 tuiles Action face cachée : le joueur qui contrôle le moins de symboles (sur ses ) devient le nouveau joueur actif. Si les joueurs sont à égalité, le joueur qui n'était pas le joueur actif devient le joueur actif.

**Exemple :** Après que 4 tuiles Action ont été révélées, elles sont remélangées face cachée avec celle qui restait dans la pioche ①.

Ensuite, **Pierrick** révèlera la prochaine tuile car **Renaud** possède le plus de symboles Victoire Militaire ②.



## Fin de partie

Dès qu'un joueur atteint l'une des conditions de victoire (victoire de clan ou victoire militaire), il remporte immédiatement la partie !

### Exemple :

Au cours de la phase d'organisation, **Pierrick** joue une carte Requin et place un jeton dessus : comme il vient de placer son 9<sup>ème</sup> et dernier jeton, il remporte aussitôt la partie !



Leda n'a pas encore livré tous ses secrets ! Au coeur du désert, des ombres ondulent parcourant les sables brûlants. Au milieu des fleurs sauvages, un vrombissement d'ailes d'or se regroupe autour de leur Reine. Dans les profondeurs des abysses, des créatures agitent leurs tentacules et observent en silence. Près des rivières, on entend le martèlement de bâtisseurs infatigables. Bientôt, ces forces feront leur apparition... et l'équilibre de Leda vacillera à nouveau.



## Crédits

Conception : Pierrick & Renaud Libralesso & Yoel Sayada  
Illustrations : David Sitbon

Écriture des règles : Matthieu Verdier

Graphisme et mise en page : Ulric Maes & Tia Pernici

Développement : Sorry We Are French  
Gestion de projet : Marine Nouvel & Yann Beligné  
Gestion de la production : Jeanne Danmanville  
Communication : Pauline Lebel  
Réalisation : Emmanuel Beltrando



## Lexique

**Améliorer** : retournez l'une de vos tuiles permanentes sur son côté amélioré.

**Activation Spéciale** : cet effet dépend de votre clan et est rappelé sur votre carte Condition de Victoire.

**Nourriture** : la Nourriture sert à jouer les cartes de clan (sauf exception).

**Retourner** : retournez cette tuile temporaire sur sa face Désert.

**Désert** : un Désert est une tuile temporaire retournée sur son verso : elle n'a aucun effet d'activation, mais l'effet au recto est rappelé en bas à droite du Désert.

**Scruter** : consultez secrètement le premier élément d'une pile (votre deck, la pile de tuiles Action ou la pile de jetons Victoire Militaire) : remettez cet élément sur ou sous sa pile.

**Piocher** : ajoutez la première carte de votre deck à votre main.

**Éveil** (*Pandas* uniquement) : cet effet permet au clan Panda de poser des cartes plus puissantes en remplaçant l'une de ses cartes Panda en jeu. L'effet Eveil doit être déclenché au moins 5 fois pour l'emporter avec une victoire de clan.

**Meute** (*Requins* uniquement) : les cartes du clan Requin sont plus puissantes lorsqu'elles sont adjacentes orthogonalement à 2 pions Requin.

**Portail** (*Scorpions* uniquement) : le clan Scorpion doit jouer ses 4 Portails aux 4 coins de sa grille d'action pour remporter la partie avec une victoire de clan.

**Rotation** (*Chats* uniquement) : lorsque vous activez une carte Chat non-Anneau, tournez-la à 180° : son second effet est désormais activable lors d'une prochaine activation. Lorsque cette carte sera de nouveau activée, déclenchez son second effet, puis tournez-la de nouveau à 180°.

**Anneau** (*Chats* uniquement) : un Anneau ne peut être joué que si vous en respectez sa condition, il ne possède pas de coût. Le clan Chat doit placer 3 de ses 4 Anneaux pour remporter la partie avec une victoire de clan.



## Effet des jetons Victoire Militaire

x3 : 1 symbole Victoire Militaire.

x2 : 2 symboles Victoire Militaire.

x2 : 1 symbole Victoire Militaire + Scruter.

x2 : 1 symbole Victoire Militaire + retournez un de vos Déserts sur sa face recto, si possible. Son effet pourra être de nouveau être activé

x3 : 1 symbole Victoire Militaire + améliorez l'une de vos tuiles.

x2 : 1 symbole Victoire Militaire + gagnez 1 Nourriture.

x2 : 1 symbole Victoire Militaire + volez 1 Nourriture à votre adversaire. Si votre adversaire n'a pas de Nourriture, ignorez cet effet.

x2 : 1 symbole Victoire Militaire + piochez 1 carte.

## Aide de jeu



Sur le recto de l'aide de jeu, vous trouverez le résumé des 3 phases d'un tour :

- 1) Activation
- 2) Conflit Militaire
- 3) Organisation



Sur le verso, vous trouverez une indication sur le nombre de fois maximum où un emplacement de votre grille peut être activé pendant un cycle de 4 tuiles Action. De plus, les emplacements en haut à gauche (tuile Action 1) et en bas à droite (tuile Action 4) sont certains d'être activés lorsque la tuile Action correspondante est révélée, que vous soyez le joueur actif ou non.