

**REGLES DE BASE****Victoire et Défaite**

*20 Strong* est un jeu Solo. Pour gagner il faut généralement vaincre un Boss dans les conditions définies selon le deck choisi (*Solar Sentinels* dans le jeu de base).

Vous perdez la partie dès que la Santé (*Health*) de votre Héros est inférieure à 1.

**Application des règles**

Les règles de base s'appliquent à chaque partie de *20 Strong*. Cependant en cas de contradiction les règles spécifiques au deck choisi prévalent. De même, les effets indiqués sur les cartes remplacent les textes des règles s'ils se contredisent. Enfin, les effets sont prioritaires par rapport aux textes des Capacités des héros (*Abilities*) et des Récompenses (*Rewards*).

Le terme *may* (« vous pouvez ») dans un texte indique que l'effet est facultatif.

**Deck et Dés**

Chaque partie utilise un seul deck. Chaque deck contient 3 types de cartes : Héros (personnages avec des Stats de départ et une Capacité unique), Boss (ennemis de fin de partie que vous devez vaincre pour gagner) et Cartes *Conflit* (obstacles et ennemis génériques que vous devez affronter avant d'atteindre le Boss).

Les 3 Dés de Stat (chiffres en gris) représentent la Santé (*Health*), Stratégie et Récupération (*Recovery*) de votre Héros. Les points de départ sont indiqués sur la carte du Héros. Ces Dés ne sont jamais lancés et ne peuvent jamais être inférieur à 1 (sauf *Santé*) ou supérieur à 6. Tout effet ou récompense permettant de dépasser ces limites est ignoré.

- ♥ - **Santé** : Combien de dégâts vous pouvez encaisser avant de perdre la partie.
- ♣ - **Stratégie** : Combien d'Objets (*Items*) vous pouvez posséder et combien de fois vous pouvez effectuer la Phase *Stratégie* à chaque Round.
- ♠ - **Récupération** : Combien de Dés épuisés (*exhausted*) vous pouvez récupérer à chaque Round.

Les 17 Dés d'Unité (*Unit*) représentent vos différentes attaques classées par couleur. En général les coups (*Hits*) sur ces Dés sont infligés comme dégâts aux ennemis. Un coup basique inflige 1 Dégât, un coup critique inflige 2 Dégâts. L'icône *Raté* (*Miss*) est un échec.

- ✓ Jaune : 2 Coups (dont 1 Critique) / 4 Ratés
- ✓ Vert : 3 Coups (dont 1 Critique) / 3 Ratés
- ✓ Bleu : 4 Coups (dont 1 Critique) / 2 Ratés
- ✓ Violet : 5 Coups (dont 1 Critique) / 1 Raté
- ✓ Rouge : 6 Coups (dont 1 Critique) / 0 Raté

**Mise en place**

Choisissez un deck et effectuez la mise en place indiquée dans le manuel de ce deck. Voir p. 3 pour *Solar Sentinels* et p. 4 pour *Hoplomachus Victorum*.

**Round (2 étapes)**

A chaque Round vous sélectionnez une ou plusieurs cartes *Conflit* à affronter, lancez les Dés, prenez des décisions et appliquez les résultats. Continuez jusqu'à la victoire ou la défaite.

**1) Activation**

Une ou plusieurs cartes *Conflit* s'activent. Les piles de cartes *Conflit* (*Stacks*) sont constituées à la mise en place. Vous choisissez la première carte d'une de ces piles et l'activez en la plaçant dans votre Zone active (*Active area*).

La plupart des ennemis possèdent des effets et certains sont activés à cette étape :

- 🕒 ➤ En cours (*During*) : L'effet s'applique dès que la carte est active et jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu (*defeated*).
- ★ ➤ Spécial : L'effet indique quand et comment il s'active, même si la carte est vaincue.
- + 🧠 ➤ Ennemi supplémentaire (*Additional*) : Vous devez activer un nombre d'ennemis en plus, un par un selon le nombre d'icônes présentes. Un ennemi supplémentaire possédant aussi cette icône la déclenche également.

**2) Engagement****2.1 Phase Stratégie**

Vous pouvez répéter cette phase si votre Stat *Stratégie* est supérieure à 1, jusqu'à un maximum égal à votre Stat *Stratégie* (en comptant la première fois). Chaque répétition est une nouvelle phase *Stratégie*, vous pouvez engager de nouveaux Dés à la Zone Active.

- a) Engagez des Dés d'Unité (*Commit Dice*) : Depuis votre pool, sélectionnez les Dés à activer (n'importe quel nombre et couleur) et placez-les dans votre Zone Active.
  - b) Lancez vos Dés en Zone Active (*Roll Dice*). Vos Objets ne peuvent pas être utilisés.
  - c) Appliquez les résultats (*Apply Dice*) : Placez les *Coups* (*Hit*) sur les cartes actives, un par un, pour effectuer des dégâts. Vous n'êtes pas obligé de placer tous vos coups. A chaque Dé placé, vérifiez l'état des cartes. Par exemple si un ennemi est vaincu, cela stoppe son effet *En Cours* (*During*). Vous pouvez assigner des Dés à un ennemi vaincu.
- ♣ ➤ Lorsqu'une carte est vaincue (dégâts égaux à la Santé de l'ennemi), tournez-la à 45°. Vous gagnez tout de suite sa *Récompense Immédiate* (*Instant Reward*) s'il y en a une.

**2.2 Phase Résolution (*Resolve*)**

- ♣ a) Subir les dégâts (*Suffer damage*) : Ajouter tous les dégâts des cartes *Conflits* invaincues en Zone Active et réduisez votre Santé en conséquence.
- 🔁 b) Effets Secondaires (*After Effects*) : Déclenchez un par un dans l'ordre de votre choix tous les *Effets Secondaires* en Zone Active, y compris ceux des cartes vaincues.
- c) Epuisez vos Dés (*Exhaust Dice*) : Tous vos Dés engagés (appliqués ou non) sont mis en Zone Epuisé (*Exhausted Area*).
- d) Récupérez vos Dés épuisés (*Recover Dice*) vers le pool (max selon Stat *Récupération*).
- ∞ e) Gain des *Récompenses Objets* (*Item Rewards*) des cartes vaincues (Stat *Stratégie*).
- f) Nettoyage (*Cleanup*) : Défaussez tous les *Conflits* de la Zone Active (même invaincus).

### Fin de partie

La fin de partie est déclenchée selon les règles du deck choisi. En général vous devez vaincre un Boss et tous les ennemis qui l'accompagnent dans une suite de Rounds. Sauf indication contraire, vous gagnez la partie dès que le Boss est vaincu (même s'il reste d'autres ennemis en jeu) et vous perdez dès que votre Santé est inférieure à 1.

Les **Rounds de fin de partie** se déroulent de la même façon que les autres, avec les exceptions suivantes :

- Lors de la première étape d'Activation, à la place des règles de base suivez les instructions d'Activation du Boss.
- Lors des Rounds suivants, ignorez l'étape d'Activation.
- A la phase *Résolution* de l'étape *Engagement*, lors du *Nettoyage (Cleanup)* ne défaussez pas les Conflits invincibles. Les Dés qui leur sont assignés sont épuisés normalement.

### Récompenses (Objets)

Votre inventaire est limité par votre Stat *Stratégie*, vous ne pouvez pas posséder plus d'Objets que ce maximum. Lors d'un gain d'Objet vous pouvez utiliser ou défausser un Objet déjà dans votre inventaire s'il est plein, pour faire de la place.

Vous pouvez utiliser un Objet à tout moment (sauf indication contraire), sauf pendant un lancer de Dé (étape 2.1 b). Vous pouvez défausser un Objet à tout moment.

- ✓ Objet à usage unique (*Single-Use Item*) : Défaussé après sa première utilisation.
- ∞ ✓ Objet illimité (*Ongoing Item*) : Effet permanent, jusqu'à ce qu'il soit défaussé.

### Dés placés sur une carte

Lorsqu'une carte est défaussée (*discarded*), bannie (*banished*) ou retirée (*removed*) du jeu, tous les Dés placés sur cette carte sont épuisés.

### Effets modifiant les dégâts d'un Dé

Un effet modifiant les dégâts d'un Dé impacte aussi ceux des Dés déjà appliqués (placés sur une carte). Cependant, un ennemi déjà vaincu reste vaincu même si les dégâts se trouvent modifiés après coup.

### Mots-clés

- *Active Area, Active* (Zone Active, Actif) : La Zone Active est l'endroit où sont mis les Dés et les cartes avec lesquels vous pouvez interagir. Ces éléments sont considérés comme Actifs (*Active*). Les cartes sont activées en les déplaçant depuis leur pile (*stack*), durant l'étape Activation d'un Round. Les Dés sont activés en les déplaçant depuis le pool, durant la phase Stratégie, étape Engager (*Commit*).

- *Apply, Unapplied* (Appliquer, non-appliqué) : Lorsque vous appliquez les résultats de vos lancers de Dés (étape 2.1 c), vous placez les Dés sur les cartes en Zone Active. Seuls vos Dés actifs et pas déjà appliqués peuvent être utilisés. Les Dés en Zone Active sont considérés comme non-appliqués.
- *Banished* (Banni) : Quand un élément est banni il est retiré du jeu et ne peut plus être utilisé pendant la partie. Un Dé banni peut être pris de n'importe quelle Zone.
- *Commit, Committed* (Engager, Engagé) : Vous engagez vos Dés lorsque vous les déplacez depuis le pool vers la Zone Active (étape 2.1 a). Ces Dés sont considérés comme engagés, de même que ceux qui sont appliqués sur des cartes.
- *Conflict* (Conflit) : un Conflit se déclenche dès qu'un ennemi est activé, pour la durée d'un *Engagement* d'un Round (ou plus, pendant les Rounds de fin de partie). Un Conflit se termine lorsque la Zone Active ne contient plus d'ennemi.
- *Dice Pool* (Pool de Dés) : Réserve générale de Dés, contenant tous les Dés non-engagés, non-épuisés et non-bannis. Ils sont disponibles pour être engagés (*committed*).
- *Ennemi Health* (Santé Ennemi) : La Santé d'un Ennemi est représentée par cette icône  sur les cartes *Conflict*.
- *Return / Recover* (Renvoyer / Récupérer) : Un Dé renvoyé est remis dans le pool depuis la Zone Active. Un Dé récupéré est remis dans le pool depuis la Zone *Epuisé*.
- *Roll Dice* (Lancer des Dés) : Les Dés sont lancés depuis votre Zone Active, à l'étape 2.1 b. Les Dés déjà appliqués sur des cartes ne sont pas lancés. Si vous faites plusieurs phases Stratégie, vous relancez les Dés Actifs non-appliqués avec les éventuels nouveaux Dés engagés.
- *Universal Heroes* (Héros Universels) : Les Héros marqués avec l'icône *Universal*  peuvent être utilisés avec n'importe quel deck *20 Strong*. Ils conservent leurs Capacités propres et peuvent donc être plus puissants ou plus faibles que les Héros spécifiquement dédiés à une extension.

**SOLAR SENTINELS****Mise en place**

1. Le pool de Dés contient les 17 Dés d'Unité du jeu de base.
2. Créez 3 piles *Conflit* de 15 cartes chacune (face visible), mélangées au hasard.
3. Choisissez un Héros parmi les 6 du deck *Solar Sentinel*. Placez vos 3 Dés *Stat* sur votre carte *Héros*, chacun selon le chiffre indiqué pour la Stat.
4. Mélangez les 4 cartes *Boss* face cachée pour créer le deck *Boss*.
5. (Facultatif) Mélangez les 12 cartes *Mission* et placez 4 cartes *Mission* dans votre aire de jeu, face visible et alignées horizontalement. Choisissez et défaussez 1 de ces cartes. Placez le jeton *Chip* (côté *Compteur*) dans son support, près des Missions.

**Victoire**

Vaincre un des Boss vous fait gagner la partie. Pour affronter un Boss vous devez avoir vaincu ou défaussé toutes les cartes *Conflit* d'au moins une des 3 piles.

**Modifications des règles**

Les règles de base s'appliquent, avec les ajustements suivants :

- ✓ **Activation : Ennemis obligatoires** (*Mandatory Enemies*)  
Certaines cartes *Conflit* ont un nom d'ennemi et un bord de couleur orange, cela signifie qu'ils sont obligatoires. Si un ou plusieurs ennemis obligatoires sont en haut d'une pile lors de l'Activation, vous devez choisir un ennemi orange.
- ✓ **Nettoyage : Défausse d'une carte sur une pile** (*Cleanup: Stack discard*)  
Durant l'étape de Nettoyage (2.2 f), vous devez choisir une carte *Conflit* sur une pile et la défausser. Vous ne pouvez pas choisir un ennemi obligatoire (s'ils sont tous obligatoires, ne défaussez pas de carte).  
Notez que les ennemis obligatoires peuvent être défaussés par d'autres effets, comme les Récompenses.

**Niveaux des Ennemis :** Les ennemis ont deux niveaux, 1 ou 2. Ceci est utilisé par certains effets et récompenses. Les Boss ont leur propre niveau.

**Gestion des piles *Conflit* :** Dès qu'une carte sur une pile est retirée (activée, défaussée ou déplacée), la prochaine carte sur la pile devient immédiatement la première carte sur cette pile. Ceci est valable pour une carte qui s'active et dont l'effet fait piocher un ennemi supplémentaire.

Le deck *Boss* n'est pas une pile *Conflit*. S'il est vide, remélangez sa défausse pour le recréer.

**Missions :** Vous pouvez faire une partie sans utiliser les Missions (conseillé si vous découvrez le jeu). Le but d'une partie avec Missions est de les remplir toutes avant la fin de partie, sinon chaque Mission non terminée ajoute +1 Ennemi supplémentaire à l'entourage du Boss.

Pour remplir une Mission il faut satisfaire toutes les conditions indiquées sur sa carte. Les Missions doivent être remplies une par une, dans l'ordre de gauche à droite. Une fois complétée, retournez la carte face cachée. Même si ses conditions sont remplies vous ne pouvez pas terminer une Mission si la précédente à gauche est toujours face visible. Utiliser le jeton *Chip* et son support pour compter le nombre de fois qu'un objectif progresse. Vous pouvez renoncer à une Mission à tout moment, en mettant sa carte de côté. Elle comptera comme Mission non terminée lors du combat contre le Boss (+1 *Ennemi*).

**Diminution des piles *Conflit* :** Au fil de la partie le nombre de cartes dans les piles *Conflit* va diminuer. Si au début d'un Round une pile *Conflit* est vide, vous pouvez décider de déclencher la fin de partie et d'affronter le Boss (si les 3 piles *Conflit* sont vides, c'est obligatoire). Les piles *Conflit* vides sont ignorées par tous les effets de jeu. Une carte ne peut pas être remise sur une pile *Conflit* vide (à la place la carte est défaussée). Si un effet +1 *Ennemi supplémentaire* s'active et que toutes les piles *Conflit* sont vides, ignorez l'effet.

**Fin de partie :** Vous pouvez déclencher la fin de partie si au moins une pile *Conflit* est vide au début d'un Round. Ceci n'est pas obligatoire tant qu'il reste au moins une pile en jeu. La mise en place de la fin de partie se déroule comme suit :

- Activez un Boss. Si un Boss est déjà révélé (par un effet ou une récompense), activer ce Boss. Sinon, activez un Boss du deck *Boss* au hasard et lisez sa carte.
- Activez l'Entourage. Chaque Boss à un effet +1 Ennemi : activez le nombre d'ennemis indiqués depuis les piles *Conflit* (Ennemis Obligatoires en priorité). N'oubliez pas d'activer un ennemi supplémentaire pour chaque Mission non terminée.  
Vous devez ignorer les effets +1 *Ennemi supplémentaire* sur les cartes *Ennemi activées.* S'il n'y a pas assez de cartes (piles *Conflit* vides), mélangez la défausse pour recréer une pile *Conflit*.

La fin de partie se déroule selon les règles de base (p. 2). Certains Boss peuvent avoir des conditions de victoire supplémentaires ou différentes.

**Niveau de difficulté :** Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté lorsque vous jouez avec les Missions. Pour cela, augmentez de +1 le nombre de Missions à remplir lors de la mise en place (soit 5 cartes *Mission* à la mise en place, puis défaussez-en une). Vous pouvez aller jusqu'à +5 Missions à remplir pour une difficulté maximale.

Vous pouvez effectuer une suite de parties en augmentant la difficulté de +1 Mission à chaque partie gagnée et en diminuant de -1 Mission lorsque vous perdez (minimum 3 Missions à compléter). A chaque ajout de Mission, à la mise en place vous devez soit bannir un Dé ou épuiser 3 Dés.

**HOPLOMACHUS VICTORUM****Mise en place**

1. Choisissez un Scion parmi les 9 cartes. Ce sera le Boss ultime.
  2. Créez 9 piles Conflit de 6 cartes chacune (face visible), mélangées au hasard. Les piles Conflit sont nommées Camps. Arrangez les Camps de façon à former une pyramide dans l'aire de jeu, avec 4 Camps horizontaux à la base, puis 3 Camps au-dessus, puis 2 Camps. Placez la carte Scion en haut de la pyramide, côté Spectate. Ceci forme le **Mont Vésuve**.
  3. Piochez 4 cartes Héros Victorum au hasard \* puis choisissez un Héros parmi eux (il peut être remplacé par un Héros Universel). Les 3 autres cartes Héros piochées sont retournées côté Primus, les Boss secondaires que vous devrez vaincre pour atteindre le Scion. Choisissez une carte Tactic et placez-la près de votre Héros (les 3 autres Tactics sont mises en Zone Tactique). Placez vos 3 Dés Stat à côté de votre carte Héros, chacun selon le chiffre indiqué pour la Stat.
  4. Placez les 3 Primus au choix, respectivement dans le 1<sup>er</sup> Camp de la ligne du bas, le 2<sup>e</sup> Camp de la ligne au-dessus et le 2<sup>e</sup> Camp de la ligne sous le Scion. Chaque carte Primus est placée sous le Camp, face visible de façon à voir l'illustration du Primus.
  5. Créez votre pool de Dés de départ : 1 Rouge, 2 Violets, 2 Bleus, 2 Verts, 2 Jaunes. Les 8 autres Dés d'Unité sont placés en Zone Entraînement (Training Grounds).
- \* *Difficulté 1 à 4 (X) : +X Primus et ajoutez au deck Influence la carte de X+1 Camps au choix.*

**Victoire**

Éliminer tous les Primus puis vaincre le Scion lors du combat final vous fait gagner la partie.

**Modifications des règles**

Les règles de base s'appliquent, avec les ajustements suivants :

- ✓ **Activation** : Le jeton Chip est utilisé pour marquer le Camp que vous occupez. À la première Activation, choisissez un des 4 Camps dans la ligne du bas du Mont Vésuve. Par la suite, vous devez obligatoirement vous déplacer vers un camp adjacent (gauche, droite, bas ou haut). Vous ne pouvez pas aller sur un Camp vide (sans carte) ou sur le Scion. En arrivant sur le Camp de destination, choisissez si vous activez la carte sur la pile (en la plaçant en Zone Active) ou si vous êtes Spectateur (Spectate). Si le Camp contient un Primus, vous pouvez choisir de l'affronter à la place (mettez-le en Zone Active).

**Spectateur (Spectate)** : Subissez le malus Spectate indiqué sur le Scion puis défaussez la carte sur le Camp (elle est ignorée) et récupérez 1 Dé (Recover) ou gagnez +1 Santé.

**Opportunité** : Placez cette carte dans votre inventaire ou défaussez-la. Une Opportunité compte comme un Objet (Rappel : limite max d'Objets selon votre Stat Stratégie). Une Opportunité indique les conditions pour obtenir sa Récompense (retournez la carte pour la gagner). Une fois sa récompense gagnée, vous pouvez défausser l'Opportunité pour faire de la place dans votre inventaire.

**Bloodshed / Sport** : Effectuez une étape Engagement normale.

En mode Bloodshed, chaque ennemi vous faisant des dégâts (étape 2.2 a) vous fait renvoyer un Dé (dismiss) lors de l'étape Nettoyage. 

En mode Sport, vous pouvez renoncer à la Récompense indiquée (immédiate ou objet) et choisir à la place de Recruter 1 Dé ou Gagner 1 Tactique. 

**Primus** : Les Primus sont considérés comme des Boss, vous devez utiliser les règles de Rounds de fin de partie avec les modifications suivantes :

Résoudre normalement les effets +1 Ennemi sur toutes les cartes, ne pas épuiser vos Dés appliqués sur des ennemis invaincus (étape 2.2 c), vaincre tous les ennemis présents pour gagner le combat (pas seulement le Primus) et lorsque le combat est gagné, en fin d'étape Nettoyage résoudre l'effet malus Bane du Primus.

**Ajouter des Ennemis** : Lorsque l'effet +1 Ennemi supplémentaire est déclenché, choisissez et activez un nombre équivalent de cartes Bloodshed ou Sport adjacentes à votre Camp actuel (gauche, droite, haut ou bas). Les ennemis supplémentaires déclenchent aussi leur icône +  +1 Ennemi si elle est présente, adjacent à leur propre Camp. S'il n'y a aucune carte Bloodshed ou Sport adjacente, ignorez l'effet +1 Ennemi.

**Tactiques (Tactics)** : Ce sont des Objets à usage unique, à défausser et choisir en Zone Tactique.

**Recruter/Renvoyer un Dé (Recrut/Dismiss)** : Pour Recruter, déplacez 1 Dé (le moins puissant possible, sauf indication contraire) depuis la Zone Entraînement (Training) vers votre pool. Pour Renvoyer, déplacez 1 Dé non Banni et non Appliqué vers la Zone Entraînement (Training).

**Renforcer/Affaiblir un Dé (Strengthening/Weakening)** : Pour Renforcer 1 Dé, renvoyez-le puis recrutez le Dé de la couleur suivante. Pour Affaiblir 1 Dé, renvoyez-le puis recrutez le Dé de la couleur précédente. Le Dé acquis est placé dans la Zone où se trouvait l'ancien Dé.

**Influence Scion** : Durant l'étape Nettoyage, les cartes vaincues ayant l'icône Influence au  dos sont ajoutées au deck Influence Scion, au lieu d'être défaussées. Ce deck est face cachée, les cartes sont décalées pour pouvoir compter les icônes. Certains Objets ont une icône Influence : ils rejoignent le deck Influence lorsque vous les défaussez depuis votre inventaire.

**Fin de partie** : Après avoir vaincu le dernier Primus en jeu, vous devez affronter le Scion. Déplacez-vous directement sur le Camp Scion puis défaussez tous les autres Camps. Retournez la carte Scion côté Conflit et suivez les instructions. Les ennemis ajoutés viennent du deck Influence à la place des Camps (si ce deck est vide piochez au hasard en défausse, les cartes sans Influence sont vaincues automatiquement et les effets +1 Ennemi ignorés). N'épuisez pas vos Dés appliqués sur des ennemis invaincus. Les ennemis vaincus sont défaussés au lieu d'être ajoutés au deck Influence. Vous gagnez lorsque tous les ennemis sont vaincus, Scion compris.