



RÈGLES DE BASE

Version 1.0

The logo for the board game '20 Strong' is centered at the top. It consists of a square frame with a complex, maze-like pattern. Inside the frame, the number '20' is written in a large, bold, white font, and the word 'STRONG' is written below it in a smaller, bold, white font.

20 STRONG

Dans **20 Strong**, vos 20 dés et vous devez triompher de défis représentés par différents paquets de cartes. Chacun d'eux propose des situations et des obstacles variés, offrant ainsi une expérience de jeu unique qui change du tout au tout d'un paquet à l'autre.

©2023 Chip Theory Games. Tous droits réservés.

SOMMAIRE

Gagner et perdre	4
Matériel	4-9
Règles	4-5
Paquets	5-6
Dés d'unité et dés de caractéristique	6-9
Jeton	9
Mise en place	9
Déroulement de la partie	10-16
Activation	10-11
Confrontation	11
Phase de Stratégie	12-14
Phase de Résolution	15-16
Final	16-17
Récompenses	18-19
Effets d'ennemis	19-20
Clarification des récompenses et effets	20-21
Termes essentiels	21-24
Héros universels	25
Icônes	28

GAGNER ET PERDRE

GAGNER. Généralement, vous remportez une partie de **20 Strong** en vainquant un boss. Chaque paquet dispose d'autres règles spécifiques permettant d'atteindre la victoire.

PERDRE. Si votre Santé ♥ est réduite à moins de 1, vous perdez la partie.

MATÉRIEL

La boîte de base de **20 Strong** contient 20 dés, un jeton et un porte-jeton, ce livret de règles et un étui où ranger le paquet et les règles de **Sentinelles solaires**. Pour jouer, vous avez besoin de cette boîte de base et de n'importe quel paquet de **20 Strong**.

RÈGLES

Ce livret couvre les règles générales qui s'appliquent à toutes les parties de **20 Strong**.

Chaque paquet d'extension dispose de son propre ensemble de règles, qui viennent nourrir celles-ci. Si des règles entrent en contradiction, celles du paquet avec lequel vous jouez ont la priorité. De la même manière, le texte des cartes prime sur les règles de tous les livrets et le texte des effets sur celui des récompenses ou des capacités des héros. La présence du verbe « pouvoir » indique que la capacité est optionnelle. Si deux événements de jeu doivent s'appliquer en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel les résoudre.

PAQUETS

Un seul paquet est utilisé dans chaque partie. En général, un paquet est constitué de trois types de cartes :

- les **HÉROS** sont les personnages que vous incarnez. Ils définissent vos caractéristiques de départ et possèdent une capacité unique.

- les **BOSS** sont les ennemis finaux que vous devez vaincre pour gagner.
- les **CARTES CONFLIT** représentent les divers ennemis et obstacles qui se dressent devant vous.

DÉS D'UNITÉ

Dans *20 Strong*, 17 des 20 dés sont appelés **DÉS D'UNITÉ**. Ils peuvent être rouges, violets, bleus, verts ou jaunes. Chaque dé comporte des faces **ÉCHEC** et des faces **TOUCHE**, qui affichent une icône **SIMPLE** ou **CRITIQUE**. Tous les dés d'une même couleur possèdent les mêmes faces.



ÉCHEC



SIMPLE



CRITIQUE

En général, les touches sur les dés d'unité sont assignées aux ennemis pour leur infliger des **DÉGÂTS**.

Une touche simple inflige 1 dégât et une critique en inflige 2.

Note : bien qu'une critique inflige 2 dégâts, il ne s'agit que d'une seule touche.

Les dés d'unité qui comportent moins de faces Touche sont **PLUS FAIBLES**, et ceux qui en ont davantage sont **PLUS FORTS**.

PLUS FAIBLE «—————» **PLUS FORT**



COULEUR	Jaune	Vert	Bleu	Violet	Rouge
QUANTITÉ	4	4	4	4	1
TOUCHES	2	3	4	5	6
CRITIQUES	1	1	1	1	1
ÉCHECS	4	3	2	1	0

DÉS DE CARACTÉRISTIQUE

Les 3 derniers dés de *20 Strong* sont appelés **DÉS DE CARACTÉRISTIQUE**.



SANTÉ



STRATÉGIE



RÉCUPÉRATION

Il s'agit de dés gris à 6 faces (**D6**), numérotés et affichant une icône distincte. Vos valeurs de départ dans chacune de ces caractéristiques sont imprimées sur votre carte Héros.

- Le dé **SANTÉ** ♥ indique combien de dégâts vous pouvez subir avant de perdre la partie.
- Le dé **STRATÉGIE** ■ indique deux choses :
 - » combien d'objets vous pouvez posséder ;
 - » combien de phases de Stratégie vous pouvez effectuer à chaque tour.

- Le dé **RÉCUPÉRATION** ↓ indique combien de dés épuisés vous pouvez récupérer à chaque tour.

Les dés de caractéristique ne sont jamais lancés. Leur valeur ne peut pas descendre en dessous de 1 (sauf la Santé ♥, auquel cas vous avez perdu) ni dépasser 6. Ignorez tout effet ou récompense qui entraînerait une telle situation.

JETON

Le jeton inclus dans la boîte s'utilise différemment en fonction du paquet que vous jouez.

MISE EN PLACE

Choisissez un paquet parmi ceux que vous possédez et suivez les instructions de mise en place listées dans les règles correspondantes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

20 Strong se joue en une succession de tours. À chaque tour, vous identifiez une ou plusieurs cartes Conflit auxquelles vous mesurez puis vous lancez des dés, prenez des décisions et en assumez les conséquences. Les tours s'enchaînent jusqu'à la victoire ou la défaite.

Chaque tour se déroule en deux temps : l'**ACTIVATION** et la **CONFRONTATION**.




ACTIVATION

Pendant l'Activation, une ou plusieurs cartes Conflit deviennent actives.

En général, vous aurez constitué des **PILES** de cartes Conflit durant la mise en place. Choisissez la carte du dessus d'une des piles et **ACTIVEZ-LA** en la plaçant dans la zone active.

La plupart des ennemis possèdent des effets, qui impactent souvent le jeu pendant l'Activation.

Les effets **CONTINUS**  et **SPÉCIAUX**  s'appliquent dès que la carte est activée.

Bien qu'elle ne soit pas considérée comme un effet, l'icône **ENNEMIS SUPPLÉMENTAIRES +**  apparaît sur plusieurs ennemis et s'applique également pendant l'Activation. Après avoir activé un ennemi doté de **+** , activez-en autant d'autres que le nombre d'icônes, un par un. Si ce ou ces ennemis supplémentaires possèdent aussi **+** , vous devez appliquer cet effet pour chacun d'eux.

CONFRONTATION

La Confrontation est constituée de la phase de Stratégie, pendant laquelle vous engagez, lancez et assignez vos dés aux cartes Conflit actives, suivie de la phase de Résolution, où vous subissez des dégâts et des effets négatifs, épuisez et récupérez des dés, puis gagnez des objets en guise de récompense.

PHASE DE STRATÉGIE

La phase de Stratégie comprend trois étapes. Vous pouvez être amené à l'effectuer plusieurs fois en répétant sa séquence.




1. ENGAGER. La première étape de la phase de Stratégie est d'**ENGAGER** des dés, à savoir sélectionner ceux de votre réserve que vous souhaitez utiliser pour cette phase. En général, vous pouvez engager n'importe quel nombre et combinaison de dés, sans autre limite que la quantité disponible dans votre réserve. Placez les dés engagés dans la zone active.

2. LANCER. Lancez tous les dés de la zone active en même temps. Vous ne pouvez pas utiliser d'objets pendant cette étape.

3. ASSIGNER. Vous pouvez **ASSIGNER** les touches à des cartes actives (la plupart du temps, des ennemis) pour leur infliger des dégâts. Les touches sont assignées une par une, dans l'ordre

de votre choix, et vous n'êtes pas obligé d'assigner toutes celles que vous avez obtenues.

Chaque fois que vous assignez un dé, vérifiez si l'état du jeu a changé. Le plus souvent, cela se produit lorsque le nombre de dégâts infligés à une carte Conflit active atteint ou dépasse sa Santé ; dans ce cas, la carte est **VAINCUE** et tout effet continu qu'elle possède cesse d'agir. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer d'assigner des touches à des cartes après qu'elles ont été vaincues.

Lorsqu'une carte est vaincue, faites-la pivoter à 90°. Si elle affiche une **RÉCOMPENSE INSTANTANÉE** , vous la gagnez immédiatement, sauf si vous ne le souhaitez pas ; ce gain est optionnel. Les **RÉCOMPENSES OBJET** (indiquées par les icônes  ou ) ne sont pas remportées pour l'instant.

Les dés assignés à des cartes sont toujours considérés comme étant dans la zone active et engagés.

RÉPÉTER LA PHASE DE STRATÉGIE

Après l'étape Assigner, si votre caractéristique Stratégie **■** est strictement supérieure à 1, vous pouvez répéter cette phase. Lors d'un même tour, le nombre total de fois où vous effectuez la phase de Stratégie (y compris la première) ne peut pas dépasser votre valeur de **■**.

Chaque répétition est considérée comme une nouvelle phase de Stratégie comprise dans cette Confrontation.

Lorsque vous répétez l'étape Engager pendant une phase de Stratégie au-delà de la première, vous pouvez engager des dés supplémentaires de votre réserve en les ajoutant à tout dé non-assigné qui se trouve encore dans la zone active. Ensuite, vous lancez *tous* les dés non-assignés et vous assignez ceux de votre choix.

PHASE DE RÉOLUTION

C'est pendant la phase de Résolution que les conséquences de vos lancers se concrétisent. Elle comprend six étapes.

1. SUBIR DES DÉGÂTS. Additionnez la valeur de la caractéristique Dégâts ✖ de toutes les cartes Conflit invaincues de la zone active, et soustrayez le total à votre dé Santé ♥.

2. EFFETS SUBSÉQUENTS. Résolvez tous les **EFFETS SUBSÉQUENTS** ⤴ de la zone active (y compris ceux des ennemis vaincus), un par un.

3. ÉPUISER. Qu'ils aient été assignés ou non, placez *tous* les dés engagés dans la **ZONE D'ÉPUISEMENT**, à l'écart des autres zones de jeu contenant des dés.

4. RÉCUPÉRER. Choisissez jusqu'à autant de dés épuisés qu'indiqué sur votre dé Récupération ⬇ et remettez-les dans votre réserve.

5. GAGNER DES OBJETS. Pendant ce tour, si vous avez vaincu une ou plusieurs cartes Conflit dont la partie inférieure affiche une récompense Objet (qu'elle soit de type **USAGE UNIQUE** ▼ ou **PERSISTANT** ∞), vous pouvez gagner ces objets en ajoutant les cartes Conflit à votre inventaire.

6. ENTRETIEN. Placez toutes les cartes Conflit de la zone active (vaincues ET invaincues) dans la **DÉFAUSSE**.

Vous êtes prêt à entamer le tour suivant.

FINAL

Le Final se déclenche différemment selon le paquet que vous jouez. En général, il consiste à affronter un boss, et le vaincre vous permet de gagner la partie.

Pendant le Final, vous continuez de combattre le boss (et les ennemis qui l'accompagnent) à chaque tour jusqu'à ce que vous en veniez à bout et décrochiez la victoire, ou jusqu'à ce que

votre ♥ soit épuisée et que vous ayez perdu. Sauf mention contraire, vous gagnez sitôt que le boss est vaincu, même s'il reste d'autres ennemis actifs. Les tours se déroulent comme d'habitude, à quelques exceptions près :

- **PASSEZ L'ACTIVATION.** Pendant la première Activation du Final, suivez les instructions spécifiques au paquet que vous jouez pour sélectionner un boss (et parfois d'autres cartes Conflit) à activer. Lors des tours suivants, ignorez l'Activation.
- **CONSERVEZ LES CARTES INVAINCUES.** Pendant l'étape Entretien du Final, ne défaussez pas les cartes Conflit invaincues. Elles restent actives et doivent de nouveau être affrontées au tour suivant. Les dés qui leur ont été assignés sont retirés durant l'étape Épuiser, comme d'habitude.

RÉCOMPENSES

Il existe deux types de récompenses dans *20 Strong*.

- Les **RÉCOMPENSES INSTANTANÉES** ▼ s'appliquent immédiatement lorsque vous vainquez la carte Conflit sur laquelle elles sont imprimées.
- Les **RÉCOMPENSES OBJET** sont collectées pendant l'étape Gagner des objets et conservées dans votre inventaire. Un objet à usage unique ▼ ne peut être utilisé qu'une seule fois ; après avoir appliqué son effet, défaussez la carte Conflit. Un objet persistant ∞ a un effet qui reste actif jusqu'à ce que la partie s'achève ou que la carte soit défaussée. À moins qu'une fenêtre de déclenchement spécifique ne soit mentionnée, les objets peuvent être utilisés n'importe quand SAUF pendant l'étape Lancer. Vous pouvez défausser un objet à tout moment.

Votre dé Stratégie ■ indique le nombre maximum d'objets que peut contenir votre inventaire. Les récompenses sont gagnées une à la fois ; si votre inventaire est plein, vous ne pouvez plus rien y ajouter, sauf si vous utilisez ou défaissez des objets qu'il contient déjà afin de libérer de la place pour de nouvelles récompenses. Vous ne pouvez pas utiliser un objet que vous n'avez pas encore gagné.

EFFETS D'ENNEMIS

Il existe trois types d'effets d'ennemis dans *20 Strong*.

- Les **EFFETS CONTINUS** ○ ont un impact persistant, qui s'applique dès que la carte devient active et jusqu'à ce qu'elle soit vaincue.

- Les **EFFETS SUBSÉQUENTS** ⏪ se déclenchent pendant la phase de Résolution. Ils s'appliquent tant que la carte Conflit sur laquelle ils apparaissent est active, qu'elle ait été vaincue ou non.
- Les **EFFETS SPÉCIAUX** ⚡ définissent eux-mêmes leur fenêtre de déclenchement et la durée de leur impact. Ils s'appliquent même si leur carte a été vaincue, comme les effets subséquents.

CLARIFICATION DES RÉCOMPENSES ET EFFETS

- Lorsqu'une carte est défaussée, bannie ou retirée de la zone active de quelque manière que ce soit, tous les dés qui lui ont été assignés sont épuisés.
- Les effets et les récompenses qui altèrent les dégâts infligés par un dé affectent également

les dés déjà assignés. Cependant, une fois qu'un ennemi a été vaincu, il le reste même si les dégâts des dés qui lui ont été assignés sont modifiés.

TERMES ESSENTIELS

ACTIVER, ACTIF/ACTIVE, ZONE ACTIVE :

la zone active est l'endroit où sont placés les dés et les cartes avec lesquels vous pouvez interagir. Les cartes sont activées en les déplaçant depuis leur pile vers la zone active ; cela se produit pendant l'Activation, à savoir la première partie de chaque tour. Les dés sont déplacés dans la zone active pendant l'étape Engager (la première de la phase de Stratégie). Les cartes et les dés qui se trouvent dans la zone active sont considérés comme actifs.

ASSIGNER, ASSIGNÉ, NON-ASSIGNÉ : vous assignez les dés en les plaçant sur des cartes de la zone active pendant l'étape Assigner (la troisième de la phase de Stratégie). Seuls les dés qui se trouvent dans la zone active et ne sont pas encore assignés à des cartes peuvent être assignés. Les dés posés sur des cartes de la zone active sont considérés comme assignés ; ceux qui se trouvent dans cette zone mais pas sur des cartes sont non-assignés.

BANNI : lorsqu'un élément de jeu est banni, il est retiré de la partie et ne peut plus être utilisé. Sauf mention contraire, un dé banni peut être pris dans n'importe quelle zone. Conflit : un conflit se produit chaque fois qu'au moins un ennemi est activé. Il dure généralement le temps d'une Confrontation et s'achève quand la zone active ne contient

plus aucun ennemi. Cependant, lorsque vous affrontez la même série d'ennemis pendant plusieurs tours ou Confrontations (pendant le Final ou en jouant avec certains paquets), tous les tours/Confrontations face à cette série d'ennemis sont considérés comme un seul et même conflit.

ENGAGER, ENGAGÉ : vous engagez les dés en les déplaçant depuis votre réserve vers la zone active pendant l'étape Engager (la première de la phase de Stratégie). Tous les dés qui se trouvent dans la zone active sont engagés, qu'ils soient assignés à des cartes actives ou non-assignés.


LANCER LES DÉS : tous les dés non-assignés de la zone active sont lancés pendant l'étape Lancer (la deuxième de la phase de Stratégie). Cela inclut les dés issus de précédentes phases de Stratégie qui seraient restés dans

la zone active sans être assignés à des cartes, ainsi que les dés que vous venez tout juste d'engager lors de l'étape Engager de la phase en cours.

RENOVÉ : lorsqu'un dé est renvoyé, il est déplacé depuis la zone active vers votre réserve (contrairement aux dés récupérés, qui proviennent obligatoirement de la zone d'épuisement).

RÉSERVE DE DÉS : votre réserve contient l'ensemble des dés disponibles, à savoir ceux qui ne sont ni engagés, ni épuisés, ni bannis. Tous les dés qui se trouvent dans votre réserve peuvent être engagés.

HÉROS UNIVERSELS

Certains héros sont appelés **HÉROS UNIVERSELS** et identifiés par l'icône . Ils peuvent être utilisés avec n'importe quel autre paquet de **20 Strong** afin de renouveler l'expérience de jeu. Même lorsqu'il est intégré à un autre paquet, un héros universel conserve ses propriétés et ses capacités spécifiques. Vous devez donc connaître les règles de son paquet d'origine pour pouvoir le jouer correctement.

Dans **20 Strong**, l'expérience de jeu varie considérablement d'un paquet à l'autre. À cause de ces différences, les héros universels sont parfois moins équilibrés face à un paquet précis que ceux qui ont été conçus pour correspondre à son style de jeu. Nous vous encourageons néanmoins à vous amuser avec ces héros universels et à découvrir quelles combinaisons paquet/héros sont les plus satisfaisantes ou les plus difficiles !

CRÉDITS

ÉDITEURS

Adam Carlson et Josh Carlson

CONCEPTEUR

Josh Carlson

MAQUETTE

Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe et Toujer Moua

LIVRET DE RÈGLES

Jeff Tidball et Shannon Wedge

BÊTA TEST ET RÉVISION

Michael Anderson, Trent Arney, Brian Baker, David Bernstein, Fix Bornes, Jade Bouldin, Jim Boyer, Felipe Bueno, Derrick Camardo, Jenelle Chu, Jeffrey Delbert, Jason W. Dragonfox, Andreas Giemza, Andrew S. Hall, Christoph Hoelzl, Jessica Jones, Derick Larson, Chris Latta, Guillaume Malenfant-Robichaud, David Moody, Greg Mullins, Pete Palena, Herbert Quain, Matías Ramírez Ramírez, José Ángel Fdez. Ramos, Colin Renkert, Loïc Rüegg, Jonathan Sadler, Lars Sarbæk, Luke Seigars, Ryan Selvaggio, Daniel Shanks, Greg Spacek, Lindy Stewart, James Taylor, The Unbeatable, Harm Wieringa, Gregory Zilinskas

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda K. Gehrke, Logan Giannini, Angela Grandell, Jillian Green, Ryan Howard, Jessica Johnson, Heather Kilber, Anthony LeTourneau, Stacey Poirier, Federico Pompili, Andrew Santoro, Salem Scott, Heather Swartz, Dustin Thornborrow, Brandon Wandersee, Josh Wielgus

ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES TRADUCTION

Mathieu Rivero

MAQUETTE

Łukasz Kempniński

RESPONSABLE ÉDITORIALE

Elodie Nelow



CHIP THEORY GAMES



© 2023 Chip Theory Games, 3500 Holly Lane N, Suite 65,
Plymouth, MN 55447. Tous droits réservés.
Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.



ICÔNES



SANTÉ



STRATÉGIE



RÉCUPÉRATION



ÉCHEC



SIMPLE



CRITIQUE



JAUNE



VERT



BLEU



VIOLET



ROUGE



SANTÉ D'ENNEMI



DÉGÂTS D'ENNEMI



HÉROS UNIVERSEL



**ACTIVEZ UN ENNEMI
SUPPLÉMENTAIRE**



INSTANTANÉE



PERSISTANT



USAGE UNIQUE



SUBSÉQUENT



CONTINU



SPÉCIAL

Chaque paquet possède ses propres icônes, représentées un peu différemment de celles listées ci-dessus afin de mieux refléter son univers spécifique, et peut également en utiliser de nouvelles.