



## RÈGLES DU JEU

Version 1.0

### CRÉDITS

#### ÉDITEURS

Adam Carlson et Josh Carlson

#### CONCEPTEURS

Josh Carlson, Ryan Howard, Salem Scott, et Shannon Wedge

#### ILLUSTRATIONS

Anthony LeTourneau et Federico Pompili

#### CRÉATION LITTÉRAIRE

Ryan Howard

#### CONCEPTION GRAPHIQUE

Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe et Toujer Moua

#### LIVRET DE RÈGLES

Jeff Tidball et Shannon Wedge

#### ÉDITION FRANÇAISE PAR LUCKY DUCK GAMES

#### TRADUCTION

Mathieu Rivero

#### MAQUETTE

Łukasz Kempniński

#### RESPONSABLE ÉDITORIALE

Elodie Nelow



© 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.

Vous êtes un gearloc, et tandis que vous vaquez tranquillement à vos occupations, votre terre natale a été envahie par des tyrans sanguinaires. Vous préféreriez vraiment détourner le regard et tuer le temps à la taverne du Troll éméché... mais la situation – et le Haut Conseil gearloc – vous poussent à agir : c'est à vous qu'il incombe de relever le défi. Reviendrez-vous triomphant ou en petits morceaux ? L'avenir nous le dira !

### MATÉRIEL

*Too Many Bones* contient le feuillet de règles que vous êtes en train de lire, un étui, 16 cartes Rencontre (8 Tyran, 4 Mohlnor et 4 Crochetage), 4 cartes Tyran, 5 cartes Gearloc, 43 cartes Vilain (29 vilains à 1 point et 14 vilains à 5 points) ainsi qu'une carte Plan B pour les héros universels. Vous aurez également besoin des 20 dés, du jeton et du porte-jeton inclus dans la boîte de base de *20 Strong*.

### DISPOSITION DU JEU



### CARTE GEARLOC



### GAGNER ET PERDRE

Pour gagner une partie de *Too Many Bones*, vous devez vaincre l'un des tyrans. Vous ne pouvez accéder à cet affrontement final qu'après un certain nombre de journées. Plus vous triompherez de rencontres Tyran en cours de route, meilleures seront vos chances.

Comme dans toutes les parties de *20 Strong*, vous perdez si votre Santé ♥ est réduite à moins de 1.

### MISE EN PLACE

#### 1. SÉLECTIONNER UN TYRAN ET UN GEARLOC.

Choisissez le tyran que vous souhaitez affronter et placez-le à proximité de la zone de jeu, face visible. Vous pouvez consulter les deux faces de sa carte à tout moment. Ensuite, choisissez le gearloc que vous souhaitez incarner et placez sa carte face Inné visible (celle dont le nom n'est pas encadré par des ✨). La carte « Universel » n'est utilisée que si vous jouez un héros universel d'un autre paquet.

2. **CRÉER LES PILES.** Divisez les cartes restantes en trois piles face visible, triées par type : les cartes Vilain à 1 point, les cartes Vilain à 5 points et toutes les cartes Rencontre. Retirez 4 cartes Rencontre Tyran au hasard du paquet Rencontre et remettez-les dans la boîte. Ensuite, mélangez chacune des piles séparément.

3. **INSTALLER LE COMPTEUR DE JOURNÉES.** Insérez le jeton dans le porte-jeton, face Compteur visible, réglez-le sur 0 et placez-le près de la carte Tyran. Il s'agit du compteur de journées.

### CARTES GEARLOC

Chaque gearloc possède deux capacités : un **TALENT INNÉ** et une **CAPACITÉ PLAN B**.

#### TALENT INNÉ

Chaque carte Gearloc se compose d'une **FACE INNÉ** et d'une **FACE INNÉ +1**. Les gearlocs commencent la partie face Inné visible. Ils peuvent s'améliorer et passer sur leur face Inné +1 grâce à leur Plan B, en défaussant quatre dés de leurs emplacements de Plan B.

#### PLAN B

Chaque carte Gearloc comporte une capacité **PLAN B** et quatre emplacements de Plan B où poser des dés.

Pendant l'étape Assigner de la Confrontation, vous pouvez placer un ou plusieurs dé(s) affichant un échec dans votre Plan B – à condition que la couleur du dé corresponde à celle de l'emplacement.

Sauf mention contraire, vous pouvez utiliser la capacité Plan B de votre gearloc à n'importe quel moment en épuisant un dé de votre Plan B. Elle peut être résolue plusieurs fois, tant qu'il vous reste suffisamment de dés. Par exemple, son Plan B permet à Chiffon d'ajuster la FA de +1 ou -1 point de vilain. Elle peut décider de l'utiliser deux fois d'affilée, en épuisant deux dés de son Plan B afin d'appliquer -2 aux points de vilain pendant cette journée.

### DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

#### ACTIVATION

- +1 au compteur de journées
- Choisir entre rencontre ou combat. Activer la FA si nécessaire.

#### CONFRONTATION (PASSEZ SI PAS DE COMBAT)

##### PHASE DE STRATÉGIE (RÉPÉTABLE SELON 🗨️)

- Engager
- Lancer
- Assigner

##### PHASE DE RÉSOLUTION

- Subir des dégâts
- Effets subséquents
- Épuiser
- Récupérer
- Gagner des objets
  - » Renvoyer les dés sur les crochetages déverrouillés
- Entretien
  - » Défausser uniquement les vilains vaincus
  - » S'ils sont tous vaincus : se reposer ou explorer
  - Sinon, répéter la Confrontation

### RANGS DE DIFFICULTÉ

Pour relever un défi plus intense, vous pouvez utiliser les rangs de difficulté optionnels listés ci-après.

Ce système commence au rang 1, qui se joue selon les règles classiques, et s'achève au rang 5. Chaque fois que vous gagnez une partie, passez au rang supérieur ; lorsque vous en perdez une, retournez au précédent.

Pendant la mise en place, ajoutez 1 carte Rencontre Tyran supplémentaire au paquet Rencontre pour chaque rang que vous avez atteint au-delà du premier, puis choisissez entre bannir un dé ou en épuiser trois.

RANG	RENCONTRES TYRAN	TOTAL DE RENCONTRES
1 : Préparé	4 (retirez-en 4)	12
2 : Audacieux	5 (retirez-en 3)	13
3 : Vétéran	6 (retirez-en 2)	14
4 : Héroïque	7 (retirez-en 1)	15
5 : Légendaire	8	16



## CARTES RENCONTRE



RENCONTRE TYRAN



RENCONTRE MOHLNOR



RENCONTRE CROCHETAGE

## CARTE VILAIN



NOM  
EFFET  
SANTÉ  
DÉGÂTS

TYPE DE VILAIN

RÉCOMPENSE  
VERSO 1 PT

VERSO 5 PTS

## CARTE TYRAN



NOM  
EFFET

JOURNÉES  
MINIMUM

MISE  
EN PLACE

TYPE DE VILAIN

SANTÉ

DÉGÂTS

Une fois par partie, si tous vos emplacements de Plan B sont remplis, vous pouvez utiliser votre capacité Plan B pour retourner votre carte sur sa face Inné +1 en épuisant les quatre dés de votre Plan B. Cela améliore le talent inné de votre gearloc et augmente de +1 ses caractéristiques  $\blacksquare$  et  $\blacktriangledown$ .

Certaines récompenses  $\infty$  octroient des capacités Plan B supplémentaires, appelées **EXTENSIONS DU PLAN B**. La valeur associée indique combien de dés du Plan B vous devez épuiser pour utiliser cette extension.

Les dés de votre Plan B ne sont pas considérés comme engagés, assignés ou dans la zone active, et ils ne peuvent pas être renvoyés ou récupérés. Vous ne pouvez les déplacer depuis votre Plan B vers la zone d'épuisement qu'en utilisant une capacité Plan B ou en retournant votre gearloc sur sa face Inné +1.

## AJUSTEMENTS DE RÈGLES

Lorsque vous jouez avec le paquet *Too Many Bones*, la partie se déroule selon les mêmes règles que dans le livret de *20 Strong*, à quelques ajustements près.

### NOUVELLE TERMINOLOGIE

- **JOURNÉE** : les tours sont appelés « journées ».
- **VILAIN** : les ennemis sont appelés « vilains ». Ce sont des cartes Conflit dotées d'un type de vilain, qui n'a pas d'incidence sur la partie mais peut être mentionné par certains effets.
- **COMBAT** : un combat représente la ou les Confrontation(s) qui se déroule(nt) au cours d'une même journée.
- **FACE VISIBLE** : certaines cartes mentionnent des vilains « face visible ». Cela inclut tous les vilains invincibles de la zone active et ceux qui se trouvent sur le dessus des piles.

### ACTIVATION

Pendant l'Activation de chaque journée, vous devez d'abord augmenter de 1 la valeur du compteur de journées. Ensuite, vous décidez d'effectuer soit un combat standard, soit une rencontre.

### COMBATS

Avant le début d'un combat, qu'il soit dû à votre choix lors de l'Activation ou déclenché par une carte Rencontre, vous devez activer autant de vilains qu'indiqué par la **FA** (file d'attente). La mention **FA : POINTS DE VILAIN** signifie que le nombre total de points de vilain à activer est égal au numéro de la journée en cours. Pour ce faire, activez des cartes du dessus des piles Vilain (le moins possible) jusqu'à ce que leur total de points corresponde au numéro de la journée en cours. Par exemple, si vous déclenchez FA : Points de vilain pendant la 4<sup>e</sup> journée, vous devrez activer 4 vilains à 1 pt. Lors de la 6<sup>e</sup> journée, vous activerez une carte à 5 pts et une à 1 pt, et ainsi de suite. Lorsqu'un vilain est activé, la carte suivante de sa pile devient immédiatement activable. Les combats standards utilisent toujours FA : Points de vilain.

Sitôt l'Activation résolue, le combat commence. Pour terminer celui de la journée en cours, vous devez vaincre tous les vilains actifs. Les combats fonctionnent donc de la même manière que le Final des règles de base. Pendant l'étape Entretien,

ne défaussez pas les vilains invincibles ; s'il en reste, vous devez effectuer une nouvelle Confrontation qui fait partie du même combat et se déroule dans la même journée.

Les touches ne peuvent pas « s'accumuler » sur les vilains d'une Confrontation à l'autre pendant un même combat. Les dés assignés sont toujours retirés lors de l'étape Épuiser.

### RENCONTRES

Les rencontres ne sont pas des cartes Conflit. Il en existe de trois types, décrits ci-dessous.

- Les **RENCONTRES TYRAN** déclenchent un combat bien plus éprouvant. Si la première carte du paquet Rencontre est de type Tyran, placez-la à proximité de la zone active et appliquez la FA, en suivant toute modification indiquée sur la carte. Ensuite, procédez au combat.
- Les **RENCONTRES MOHLNOR** proposent de choisir entre une option pacifique et un combat contre la FA plus un vilain à 1 pt supplémentaire. Si vous optez pour la première, résolvez son texte, passez toute la Confrontation et défaussez la rencontre. Note : vous ne pouvez choisir l'option pacifique que si vous êtes en mesure de suivre toutes ses instructions. Si vous décidez de vous battre, appliquez la FA, défaussez la rencontre et procédez au combat.
- Les **RENCONTRES CROCHETAGE** offrent une récompense précieuse mais doivent d'abord être déverrouillées ! Vous ne pouvez choisir ce type de rencontre que s'il reste de la place dans votre inventaire. Pour résoudre une Rencontre Crochetage, ajoutez-la à votre inventaire et passez toute la Confrontation. Les cartes Crochetage occupent un emplacement d'objet et ne peuvent pas être défaussées, sauf si vous n'avez pas d'autre possibilité et qu'un effet de jeu vous oblige à défausser un objet. Vous ne pouvez pas utiliser la récompense d'une Rencontre Crochetage tant qu'elle n'a pas été déverrouillée. Pour ce faire, vous devez lui assigner des touches ( $\blackspadesuit$  ou  $\heartsuit$ ) pendant un combat, en respectant les couleurs de dés. Pendant l'étape Épuiser, ne retirez pas les dés placés sur vos cartes Crochetage. Si l'une d'elles a reçu toutes les touches nécessaires, elle est déverrouillée pendant l'étape Gagner des objets. Remettez les dés dans votre réserve (au lieu de les épuiser) et retournez la carte pour que seule sa récompense soit visible ; vous pouvez désormais utiliser cet effet. Les dés placés sur vos cartes Crochetage ne sont pas considérés comme engagés, assignés ou dans la zone active.

### PAS DE VILAIN, PAS DE CONFRONTATION

Si la zone active ne contient aucun vilain après l'Activation, passez la Confrontation. Cela signifie que pendant les journées sans combat, vous n'engagez, ne lancez, n'assignez, n'épuisez et ne récupérez aucun dé.

### ENTRETIEN

Comme indiqué précédemment, ne défaussez pas les vilains invincibles pendant l'étape Entretien.

Si tous les vilains sont vaincus après l'Entretien, vous pouvez effectuer un **REPOS** ou une **EXPLORATION** (ou aucun des deux).

- **REPOS** : +1  $\heartsuit$

- **EXPLORATION** : choisissez la première carte d'une pile Vilain (à 1 pt ou à 5 pts) ou du paquet Rencontre. En la laissant face visible, déplacez-la pour créer une nouvelle pile au-dessus de l'actuelle (ou posez-la dessus si elle existe déjà). La première carte de chacune des deux piles est activable. Seule la pile d'origine peut être explorée, et vous ne pouvez donc déplacer les cartes que du bas vers le haut. Si la pile inférieure est vide, mélangez celle du haut et posez-la à l'emplacement d'origine. Note : explorer les rencontres Mohlnor vous expose à des conséquences.

Si les deux piles d'un même type sont vides pendant l'étape Entretien, récupérez toutes les cartes de ce type dans la défausse et mélangez-les pour constituer une nouvelle pile.

Si aucun combat ne se produit et que vous passez toute la Confrontation, vous ne résolvez pas l'étape Entretien et ne pouvez donc ni vous reposer ni explorer.

## FINAL

Pendant l'Activation, si la valeur du compteur de journées est supérieure ou égale aux **JOURNÉES MINIMUM**  $\text{⚙}$  inscrites sur la carte Tyran, vous pouvez décider d'affronter le tyran au lieu d'opter pour une rencontre ou un combat standard. Si le compteur atteint 12, vous devez vous mesurer à lui cette même journée.

Pour combattre le tyran, placez la carte Tyran dans la zone active. Appliquez les instructions de mise en place inscrites sur sa face visible, puis retournez-la. Le verso détaille les capacités du tyran.

La dangerosité de ce boss dépend du nombre de rencontres Tyran que vous avez résolues ou non pendant la partie. Plus il reste de rencontres Tyran dans le paquet Rencontre, plus cet ultime affrontement sera âpre.

Le combat se déroule selon les règles habituelles du Final.

Si vous parvenez à vaincre le tyran et tous les vilains qu'il active pendant ce conflit, vous gagnez la partie !

## HÉROS UNIVERSELS

Pour jouer à *Too Many Bones* avec un héros universel, récupérez la carte Plan B « Universel » pendant la mise en place (en choisissant la face que vous souhaitez utiliser) et posez-la près de votre héros : il s'agit de son Plan B. Votre personnage n'a pas de talent inné +1 et il ne peut pas retourner cette carte.

