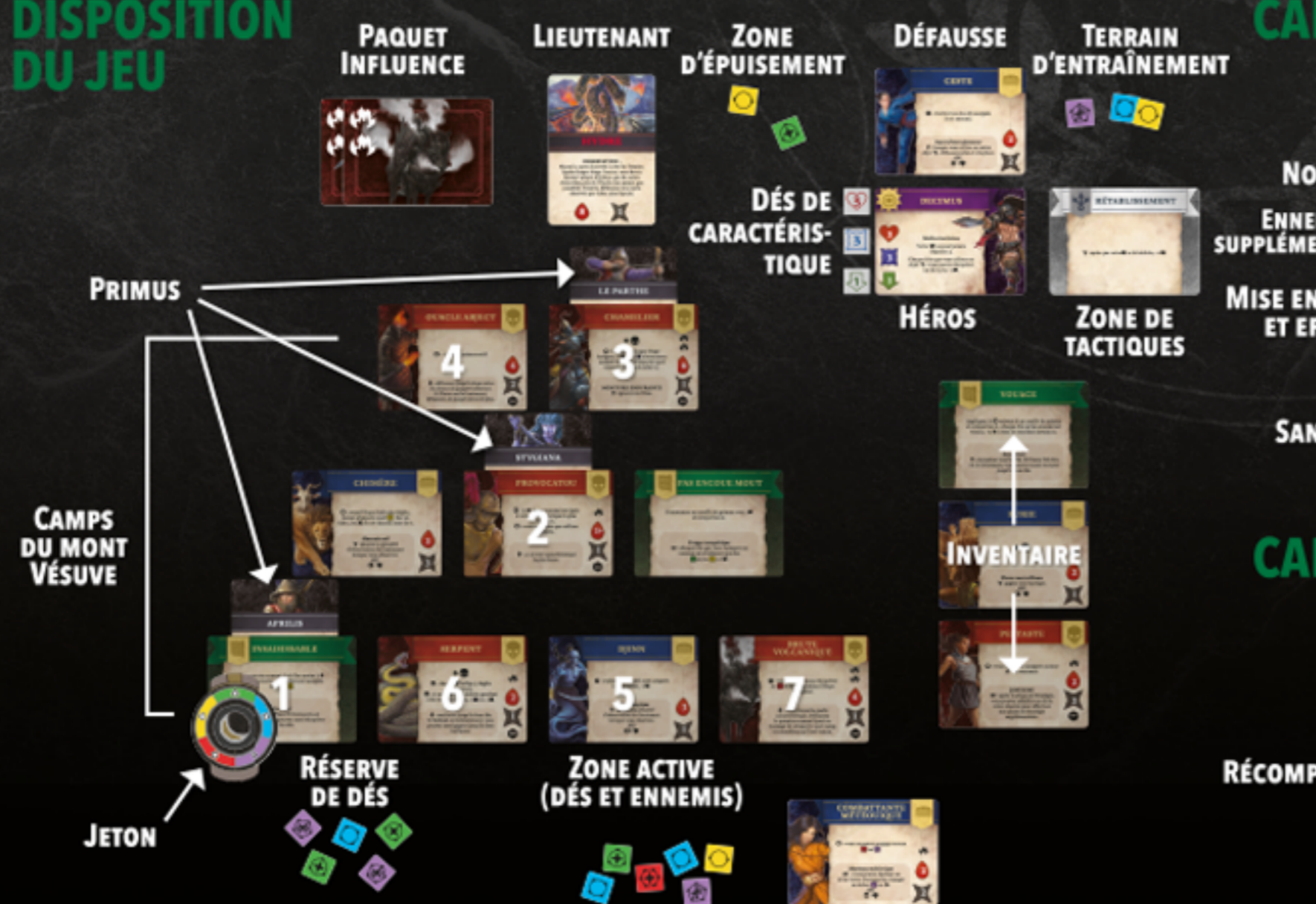


HOPLOMACHUS VICTORUM

RÈGLES DU JEU

Version 1.0

DISPOSITION DU JEU



CARTE LIEUTENANT



CARTE TACTIQUE



CRÉDITS

ÉDITEURS
Adam Carlson et Josh Carlson
CONCEPTEURS
Josh Carlson, 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.

Le maître des Enfers a posé un ultimatum ! Bientôt, le mont Vésuve entrera en éruption et ravagera le monde antique... sauf si un valeureux héros parvient à éliminer les lieutenants de Pluton. Des guerriers légendaires se sont rassemblés au pied du volcan, dans l'espoir de vaincre cet adversaire mythique afin de sauver la civilisation et d'acquiescer une gloire éternelle.

Vous faites partie de ceux qui osent relever le défi. Gravissez les pentes du Vésuve et consolidez vos forces en prévision de la bataille finale... mais ne traînez pas ! Plus vous passez de temps à vous préparer, plus l'influence sinistre du monde souterrain se renforce. Ce n'est qu'après avoir éliminé vos rivaux que vous serez jugé digne d'affronter le lieutenant... ou Pluton lui-même !

MATÉRIEL

Hoplomachus : Victorum contient le feuillet de règles que vous êtes en train de lire, un étui, 54 cartes Conflit, 9 cartes Héros/Primus, 9 cartes Lieutenant et 4 cartes Tactique. Les cartes Conflit sont réparties comme suit : 22 cartes Sport, 22 cartes Carnage et 10 cartes Opportunité. Vous aurez également besoin des 20 dés, du jeton et du porte-jeton inclus dans la boîte de base de **20 Strong**.

GAGNER ET PERDRE

Pour gagner une partie de **Victorum**, vous devez vaincre l'un des lieutenants pendant l'ultime bataille. Vous ne pouvez accéder à cet affrontement final qu'après avoir gravi le mont Vésuve et éliminé les primus.

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

MISE EN PLACE

- SÉLECTIONNER UN LIEUTENANT.** Choisissez l'un des neuf lieutenants, qui sera le boss final de la partie. Vous pouvez consulter les deux faces de sa carte à tout moment.
- PRÉPARER LE MONT VÉSUVÉ.** Mélangez le paquet Conflit (constitué de cartes Carnage, Sport et Opportunité). Divisez-le en neuf piles de 6 cartes chacune et disposez-les face visible en pyramide, comme illustré ci-dessus. Placez ensuite le lieutenant au sommet, face Observation visible. Dans **Victorum**, les piles Conflit (et la carte Lieutenant) sont appelées **CAMPS**, et l'ensemble des dix constitue le **MONT VÉSUVÉ**.
- CHOISIR UN HÉROS ET UNE TACTIQUE DE DÉPART.** Mélangez les cartes Héros/Primus et révélez-en 4 au hasard. Sélectionnez celle du personnage que vous souhaitez incarner et posez-la face Héros visible ; les cartes restantes seront des **PRIMUS**. Choisissez l'une des 4 tactiques, avec laquelle vous commencerez la partie, puis placez les 3 autres cartes dans la **ZONE DE TACTIQUES**.
- PLACER LES PRIMUS.** Glissez les primus comme bon vous semble sous les camps 1, 2 et 3 (voir schéma ci-dessus), en ne laissant dépasser que leur illustration. Les camps 4 à 7 n'en accueillent que si vous jouez avec des rangs de difficulté plus importants. Vous pouvez consulter le texte des cartes Primus à n'importe quel moment.
- CONSTITUER LA RÉSERVE.** Au début de la partie, vous ne disposez pas de l'ensemble des 17 dés d'unité. Ajoutez un 🔴, deux 🟡, deux 🟢, deux 🟠 et deux 🟤 à votre réserve, puis placez les 8 dés d'unité restants dans le **TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT**.

AJUSTEMENTS DE RÈGLES

Lorsque vous jouez avec le paquet **Victorum**, les tours se déroulent selon les mêmes règles que dans le livret de **20 Strong**, à quelques ajustements près.

ACTIVATION

Utilisez le jeton (face Cadran visible) pour indiquer votre position sur le volcan. Au début de la toute première Activation de la partie, placez-le sur l'un des quatre camps au pied du mont Vésuve.

Au début des Activations suivantes, vous devez vous **DÉPLACER** vers un camp adjacent (orthogonalement ou diagonalement) à celui où vous vous trouvez. Vous pouvez monter, descendre ou vous déplacer latéralement. En revanche :

- vous ne pouvez pas entrer dans le camp du lieutenant ;
- vous ne pouvez pas vous déplacer vers un camp vide ;
- vous ne pouvez pas rester sur place.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

ACTIVATION

- Se déplacer vers un camp adjacent
- Activer la première carte de la pile (ou le primus) ou observer

CONFRONTATION (PASSEZ SI OBSERVATION/OPPORTUNITÉ)

PHASE DE STRATÉGIE (RÉPÉTABLE SELON)

- Engager
- Lancer
- Assigner

PHASE DE RÉOLUTION

- Subir des dégâts
- Effets subséquents
- Épuiser
- Récupérer
- Gagner des objets
- Entretien
 - pour chaque carte Carnage qui inflige des dégâts
 - Ajouter les cartes vaincues au paquet Influence
 - Défausser toutes les autres cartes actives

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, révélez 1 carte Héros/Primus supplémentaire pour chaque rang que vous avez atteint au-delà du premier. Le nombre de primus que vous devez vaincre augmente avec la difficulté, et le schéma de disposition indique dans quels camps les placer.

Après avoir créé le mont Vésuve, vous devez également retirer la première carte d'autant de piles que votre rang actuel (à partir du deuxième). Placez toutes celles qui affichent une icône dans le paquet Influence. Pour chaque carte sans icône retirée, écarter 1 dé d'unité puis défaussez la carte.

RANG	PRIMUS	OBJECTIF
1 : Élu	3	0
2 : Consacré	4	2
3 : Vaillant	5	3
4 : Intrépide	6	4
5 : Sanguinaire	7	5



CARTE HÉROS/PRIMUS

FACE HÉROS



FACE PRIMUS



CARTES CONFLIT



Après avoir sélectionné votre camp de destination, choisissez entre **OBSERVER** ou activer la carte du dessus de cette pile en la plaçant dans la zone active. Laissez le jeton sur le camp (ou à son emplacement sur la table, si vous venez de le vider). Si le camp contient un primus, vous pouvez l'activer à la place de la première carte de la pile.

OBSERVATION

Si vous souhaitez éviter une carte Sport, Carnage ou Opportunité (ou avez juste besoin d'un boost), vous pouvez choisir de l'observer au lieu de l'activer. Pour ce faire, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Subissez la **PÉNALITÉ D'OBSERVATION** indiquée sur la carte Lieutenant.
2. Défaussez la carte du dessus de votre camp actuel ; vous passez totalement cette Confrontation.
3. Récupérez un dé ou +1 ♥.

OPPORTUNITÉ

Si vous activez une carte Opportunité, passez la Confrontation et choisissez entre ajouter la carte à votre inventaire ou la défausser.

Les cartes Opportunité offrent des récompenses si vous les accomplissez en remplissant leurs conditions. Tant que ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser l'effet de leurs récompenses.

Qu'elles aient été accomplies ou non, les cartes Opportunité sont des objets et sont donc conservées dans votre inventaire. Elles comptent dans la limite d'objets que celui-ci peut contenir, déterminée par votre dé Stratégie. Comme n'importe quel objet, une carte Opportunité peut être défaussée à tout moment.

Lorsque vous remplissez les conditions d'une opportunité encore inaccomplie de votre inventaire, retournez-la immédiatement pour que seule sa récompense soit visible ; vous pouvez désormais utiliser cet effet. Les opportunités accomplies et inaccomplies sont aisément différenciables selon la face visible de leur carte.

CARNAGE OU SPORT

Si vous activez une carte Carnage ou Sport, résolvez la Confrontation comme d'habitude.

PÉNALITÉ DE CARNAGE. Pour chaque ennemi Carnage qui vous inflige des dégâts pendant l'étape Subir des dégâts, vous devez écarter 1 dé pendant l'étape Entretien. L'icône sur les cartes Carnage sert de rappel.

BÉNÉFICE DE SPORT. Toutes les cartes Sport offrent les mêmes bénéfices alternatifs. Au moment de recevoir la récompense habituelle (lorsque la carte est vaincue en cas de ♦, ou pendant l'étape Gagner des objets en cas de ▼ ou de ∞), vous pouvez opter à la place pour son bénéfice alternatif : soit recruter un dé, soit gagner une tactique. Les icônes +/ sur les cartes Sport servent de rappel.

PRIMUS

Les primus sont des boss. Si vous activez une carte Primus, résolvez ce conflit selon les règles du Final, avec quelques ajustements :

- résolvez les + sur le primus et les autres cartes Conflit, comme d'habitude.
- tous les ennemis doivent être vaincus.

- pendant l'étape Épuiser, ne retirez pas les dés assignés aux ennemis invaincus ; ils restent en place d'un tour à l'autre.
- subissez le fléau du primus à la fin de l'étape Entretien du tour pendant lequel ce conflit s'est achevé (car vous avez vaincu tous les ennemis).

AJOUTER DES ENNEMIS

Lorsque vous devez activer des ennemis supplémentaires, sélectionnez et activez le nombre requis de cartes Carnage et/ou Sport du dessus des camps adjacents à votre camp actuel.

Si l'un d'eux appelle *lui aussi* des ennemis supplémentaires, ces derniers sont activés depuis des camps adjacents à celui où se trouve l'ennemi supplémentaire qui les active.

Continuez d'activer des ennemis supplémentaires jusqu'à avoir résolu toutes les icônes. Si vous devez en activer mais qu'il n'y a ni carte Carnage ni carte Sport sur le dessus des camps adjacents, ignorez l'activation de ces ennemis supplémentaires.

CARTES TACTIQUE

Les tactiques sont des objets à usage unique ▼. Après avoir utilisé l'une de ces cartes, remettez-la dans la zone de tactiques. Lorsque vous en gagnez une, choisissez une carte de la zone de tactiques.

RECRUTER ET ÉCARTER DES DÉS

Pour **RECRUTER** un dé, déplacez-le depuis le terrain d'entraînement vers votre réserve. Sauf mention contraire, vous devez recruter le plus faible possible. Les dés qui se trouvent dans votre réserve, dans la zone active et dans la zone d'épuisement sont considérés comme « recrutés », mais pas ceux du terrain d'entraînement ou qui ont été bannis.

Pour **ÉCARTER** un dé, placez-le dans le terrain d'entraînement. Sauf mention contraire, vous pouvez le prendre dans n'importe quelle zone, hormis parmi les dés bannis ou assignés à des cartes.

RENFORCER ET AFFAIBLIR DES DÉS

Pour **RENFORCER** un dé, écarter-le et recrutez-en immédiatement un autre de force supérieure (la plus proche possible). Pour **AFFAIBLIR** un dé, écarter-le et recrutez-en immédiatement un autre de force inférieure (la plus proche possible). Lorsque vous écarter un dé pour le renforcer ou l'affaiblir, celui que vous recrutez à sa place doit être posé dans la même zone.

Un dé ne peut pas être renforcé ou affaibli si le terrain d'entraînement n'en contient pas de plus fort ou de plus faible (respectivement).

FLÉAUX

Les fléaux sont des effets négatifs que vous subissez après avoir vaincu un primus.

À la fin de l'étape Entretien du tour pendant lequel le conflit contre un primus s'est achevé, appliquez le fléau indiqué sur sa carte.

Si vous vainquez le primus alors qu'il reste des ennemis actifs, laissez sa carte à proximité pour ne pas oublier de subir le fléau lorsque le conflit sera terminé.

INFLUENCE DU LIEUTENANT

Représentée par l'icône, l'**INFLUENCE DU LIEUTENANT** s'étouffe au fil de la partie et a un impact sur le conflit contre le lieutenant.

Pendant l'étape Entretien, au lieu de les défausser, placez toutes les cartes vaincues qui affichent une icône sur le **PAQUET INFLUENCE**, face cachée. La première que vous vainquez permet de créer ce paquet, et nous vous conseillons de décaler chaque carte que vous y ajoutez par la suite afin que toutes leurs icônes soient visibles.

Certains ennemis comportent une récompense Objet et de l' ; cette dernière n'a pas d'effet tant que la carte se trouve dans votre inventaire. Si vous devez défausser un objet doté de, posez-le face cachée sur le paquet Influence à la place.

Les ennemis invaincus et les cartes défaussées d'une autre manière ne sont pas ajoutés à ce paquet.

L' actuelle est calculée en comptant toutes les icônes du paquet. Elle augmente donc à mesure que vous y ajoutez des cartes et diminue lorsque vous en retirez. Vous pouvez consulter le paquet Influence à tout moment, mais prenez soin de ne pas modifier l'ordre des cartes.

FINAL

Une fois que vous avez vaincu tous les primus, vous devez déclencher le Final et affronter le lieutenant au tour suivant. Pour ce faire, résolvez ces étapes :

1. **ATTEINDRE LE SOMMET.** Déplacez-vous directement dans le camp du lieutenant. Défaussez les cartes qu'il reste dans tous les autres camps.
2. **PRÉPARER LE CHAMP DE BATAILLE.** Retournez le lieutenant face Conflit visible, activez-le et suivez les instructions de mise en place (s'il y en a).
3. **ACTIVER LES ALLIÉS.** Activez autant de cartes du paquet Influence qu'indiqué sur la carte du lieutenant que vous affrontez. Si ce paquet vient à s'épuiser, piochez des ennemis au hasard dans la défausse pour compléter l'Activation (en passant les cartes Opportunité). Ces cartes représentent les **ALLIÉS** du lieutenant ; ignorez les + qui apparaissent dessus.

Une fois que le Final a commencé, les ennemis vaincus ne sont plus ajoutés au paquet Influence mais défaussés normalement.

Le conflit contre le lieutenant se déroule selon les règles du Final, avec quelques ajustements :

- tous les ennemis doivent être vaincus.
- pendant l'étape Épuiser, ne retirez pas les dés assignés aux ennemis invaincus ; ils restent en place d'un tour à l'autre.

Si vous parvenez à vaincre le lieutenant et tous les ennemis supplémentaires de ce conflit, vous gagnez la partie !

HÉROS UNIVERSELS

Pour jouer à *Victorum* avec un héros universel, choisissez votre héros et vos primus en n'utilisant que des cartes provenant de ce paquet pendant la mise en place. Ensuite, remplacez le héros contre un héros universel de votre choix et rangez le premier dans la boîte.