



# **SPIELANLEITUNG - DIE GRUNDREGELN**

Version 1.0



## ÜBERBLICK

---

Bei **20 Strong** startest du mit 20 Würfeln, um dich den verschiedenen Herausforderungen eines Themensets (repräsentiert durch ein Kartendeck) zu stellen. Jedes neue Themenset bietet dir ein völlig neues Spielerlebnis und einzigartige Hindernisse. Für welches Deck du dich auch entscheidest, es wird ein außergewöhnliches Spielerlebnis!

# INHALTSVERZEICHNIS

Bevor es losgeht	4
Sieg & Niederlage	4
Spielmaterial	5
Spielaufbau	9
So spielst du	9
Teil 1: Planung	10
Teil 2: Konfrontation	12
1. Strategiephase <b>[SP]</b>	12
Wiederholung der Strategiephase	15
2. Abhandlungsphase <b>[AP]</b>	15
Ende des Spiels: Der Endkampf	17
Belohnungen	19
Gegnereffekte	20
Begriffe und Erläuterung	21
Universalhelden	22
Symbole	24

## BEVOR ES LOSGEHT

In dieser Anleitung findest du die allgemeinen Spielregeln, die für jede Partie von **20 Strong** gelten. Zusätzlich hat jedes **Themenset** individuelle Spielregeln, die diese Grundregeln ergänzen.

**Goldene Regel:** Widersprechen sich Regeln, haben die Regeln des Themensets Vorrang vor dieser Anleitung. Texte auf Karten haben zudem immer Vorrang vor jeder Anleitung. Effekt-Texte haben Vorrang vor jeglichem Loot und Heldenfähigkeiten. „Dürfen“ heißt, dass der Effekt optional ist. Für jede Gleichzeitigkeit gilt: du bestimmst die Reihenfolge!

## SIEG & NIEDERLAGE

**SIEG.** Grundsätzlich gewinnst du **20 Strong**, indem du einen Boss besiegst. Jedes Set bringt jedoch eigene Regeln mit, wie genau du gegen dieses Set gewinnst.



**NIEDERLAGE.** Du verlierst das Spiel, sobald du kein Leben (♥) mehr hast.

## SPIELMATERIAL

17 Kampfwürfel, 3 Attributswürfel, 1 Chip und Chiphalter und das Themenset *Solar Sentinels*.

**Achtung!** Um *20 Strong* zu spielen, benötigst du immer dieses Grundspiel plus 1 Themenset deiner Wahl.

## KARTENARTEN

Du spielst immer nur mit 1 Themenset. Dieses besteht für gewöhnlich aus 3 Kartenarten:

- **HELDEN:** Charaktere, von denen du 1 spielst. Helden zeigen die Startwerte deiner **ATTRIBUTSWÜRFEL** und deine individuelle Fähigkeit.
- **BOSSE:** Endgegner, die du besiegen musst, um zu gewinnen.

- **KONFLIKTKARTEN:** Gegner oder Hindernisse, denen du dich während des Spiels stellen musst.

## KAMPFWÜRFEL

---

Es gibt 17 Kampfwürfel in den Farben Gelb, Grün, Blau, Lila und Rot. Kampfwürfel haben sowohl leere **FEHLSCHLAG**-Seiten als auch **TREFFER**-Seiten (aufgeteilt in **NORMALE TREFFER** und **KRITISCHE TREFFER**). Alle Würfel derselben Farbe sind immer identisch.



**FEHLSCHLAG**



**NORMALER  
TREFFER**



**KRITISCHER  
TREFFER**

*Die 3 möglichen Würfelseiten*

Grundsätzlich fügst du mit gewürfelten Treffern den Gegnern **SCHADEN** zu. Ein **NORMALER TREFFER** verursacht **1 SCHADEN** und ein **KRITISCHER TREFFER** verursacht **2 SCHADEN**.

*Hinweis: Ein kritischer Treffer verursacht zwar 2 Schaden, ist aber dennoch nur 1 Treffer.*

Kampfwürfel mit weniger Treffer-Seiten sind **SCHWÄCHER**, und die mit mehr Treffer-Seiten sind **STÄRKER**.

### SCHWÄCHER «————» STÄRKER



	FARBEN	Gelb	Grün	Blau	Lila	Rot
	ANZAHL	4	4	4	4	1
TREFFER	NORMALE	1	2	3	4	5
	KRITISCHE	1	1	1	1	1
	FEHLSCHLÄGE	4	3	2	1	0

## ATTRIBUTSWÜRFEL

3 Würfel sind **ATTRIBUTSWÜRFEL**.



**LEBEN**



**STRATEGIE**



**AUFRISCHEN**

### *Die 3 Attribute*

Auf diesen Würfeln sind Zahlen und das zum Attribut passende Symbol. Deine Heldenkarte zeigt den jeweiligen Startwert jedes Attributs an, den du auf dem Würfel einstellst.

- **LEBEN** ♥ : Zeigt an, wie viel Schaden du erleiden kannst (0= besiegt).
- **STRATEGIE** ✠ :
  - » zeigt an, wie viel **LOOT** du besitzen darfst.
  - » zeigt an, wie oft pro Runde du die *Strategiephase* ausführen darfst.
- **AUFRISCHEN** ↓ : Zeigt an, wie viele erschöpfte Würfel du nach jeder Runde zurückholen darfst.

**ATTRIBUTSWÜRFEL** werden nie gewürfelt – sie zeigen lediglich etwas an. Niedriger als 1 kann ihr Wert nicht sinken (mit Ausnahme von Leben ♥, denn dann hast du das Spiel verloren) und ihr höchster Wert ist 6. Ignoriere Effekte, die Attribute darüber hinausgehen lassen würden.

## CHIP

Der enthaltene Chip wird je nach Themenset unterschiedlich verwendet.

## SPIELAUFBAU

Wähle 1 Themenset, gegen das du spielen möchtest. Baue den Spielbereich dann gemäß der Anleitung des Themensets auf.

## SO SPIELST DU

**20 Strong** wird in Runden gespielt. In jeder Runde stellst du dich 1 oder mehrerer Konfliktkarten, würfelst, triffst Entscheidungen

und handelst die Folgen ab. So lange, bis du gewinnst oder verlierst.

Jede Runde besteht aus 2 Teilen: **TEIL 1: PLANUNG** und **TEIL 2: KONFRONTATION**.





### **TEIL 1: PLANUNG** (★ / ♡ / + ☠)

Im ersten Teil der Runde werden 1 oder mehrere Konfliktkarten von dir **AKTIVIERT**. Damit bestimmst du, welchen Gegnern du dich als Nächstes stellen möchtest. Denn es sind diese Gegner, die du in **TEIL 2: KONFRONTATION** bekämpfen wirst!

Um eine Konfliktkarte zu **AKTIVIEREN**, wähle die oberste Konfliktkarte von 1 Stapel und lege sie in die **AUSLAGE**. Welche Stapel dafür zur Verfügung stehen, gibt das jeweilige Themenset vor.

Die meisten Gegner haben Effekte, die es zu beachten gilt, sobald die Karte **AKTIVIERT** wurde. Es gibt dabei **ANDAUERNDE EFFEKTE** ♡ und **SPEZIALEFFEKTE** ★.

Diese beiden gilt es stets zu beachten, sobald die Karte in die **AUSLAGE** kommt.

Eine Besonderheit dabei ist das Symbol **ZUSÄTZLICHE GEGNER +**  (Dies gilt jedoch nicht als Effekt). **Überprüfe:** Hast du eine Konfliktkarte **AKTIVIERT**, die **+ ** zeigt? Dann musst du für jedes **+ ** 1 weiteren Gegner **AKTIVIEREN** – einen nach dem anderen. Zeigt einer der zusätzlichen Gegner ebenfalls ein oder mehrere **+ **? Dann führe auch diese aus.

## DAS „PHASENKÜRZEL“

Effekte kommen zumeist mit einem Wort als „Zeithinweis“ daher (man nennt das auch den Timer des Effektes). Damit es dir leichter fällt, diesen Timer zuzuordnen, haben wir dahinter immer ein „Kürzel“ in hellgrau und in **[ ]** geschrieben. *Beispiel: **[SP | 1.]** heißt: in der Strategiephase, in Schritt 1.*

## TEIL 2: KONFRONTATION

---

Der zweite Teil – die **KONFRONTATION** – besteht aus 2 Phasen:

1. **Strategiephase:** Wähle Würfel aus, wirf sie und ordne sie aktiven Konfliktkarten zu.
2. **Abhandlungsphase:** Erleide Schaden und negative Effekte, erschöpfe verwendete Würfel, frische Würfel auf und erhalte **LOOT**-Belohnungen.

### 1. STRATEGIEPHASE [SP]

---

Jede *Strategiephase* besteht aus 3 Schritten. Wenn du die *Strategiephase* wiederholst, führst du dabei stets erneut diese 3 Schritte aus.


**SCHRITT 1: WÜRFELWAHL.** Wähle eine Anzahl Würfel aus deinem Würfelpool aus, die du **AKTIVIEREN** willst. Du darfst die Anzahl und Kombination an Würfeln aus deinem Würfelpool frei wählen. Du **AKTIVIERST** die Würfel, indem du sie in die **AUFMARSCHZONE**






legst. Das ist der Bereich, in dem du die Würfel in Schritt 2 würfeln wirst.

**SCHRITT 2: WÜRFELN.** Wirf alle Würfel in der **AUFMARSCHZONE**. Du darfst in diesem Schritt kein **LOOT** verwenden.

**SCHRITT 3: ZUORDNEN (♠).** In diesem Schritt darfst du nun in der **AUFMARSCHZONE** liegende Würfel **ZUORDNEN**. Nimm – Würfel für Würfel – jeweils 1 **TREFFER** (normal/kritisch) aus der **AUFMARSCHZONE** und lege den Würfel auf 1 **AKTIVIERTE** Karte. Ordne Treffer einzeln und in einer Reihenfolge deiner Wahl zu. Du entscheidest, welchen Würfel du welcher Karte **ZUORDNEST** – und darfst auch **TREFFER** in der **AUFMARSCHZONE** zurückbehalten (um sie etwa zusammen mit gewürfelten Fehlschlägen bei Wiederholung der Strategiephase neu zu würfeln; z. B. weil du auf einen **KRITISCHEN TREFFER** hoffst).

Nach jedem **TREFFER**, den du so **ZUGEORDNET** hast, musst du überprüfen, ob sich der Zustand des Spiels geändert hat. Hauptsächlich überprüfst du dabei, ob du nun genauso viel (oder mehr) **SCHADEN** zugefügt hast, wie die Anzahl **GEGNERLEBEN**  des Gegners beträgt. (Zur Erinnerung: Ein **NORMALER TREFFER** fügt 1 **SCHADEN** zu, ein **KRITISCHER TREFFER** fügt 2 **SCHADEN** zu.) Ist das der Fall? Dann ist dieser Gegner sofort **BESIEGT**. Drehe die Karte eines **BESIEGTEN** Gegners hochkant, um das anzuzeigen.

*Hinweis: Du darfst bereits besiegten Karten weiterhin Treffer zuordnen.*

Besitzt die Karte eine **SOFORT-BELOHNUNG** , darfst du sie jetzt erhalten. Nimm dir in dieser Phase jedoch keine **LOOT-BELOHNUNGEN** ( oder )

*Hinweis für Effekte: Nur weil ein aktivierter Würfel zugeordnet wurde, zählt er dennoch weiter als „aktivierter Würfel“.*

## WIEDERHOLUNG DER STRATEGIEPHASE

---

Dein Attributswürfel für **STRATEGIE** ■ zeigt an, wie oft du die *Strategiephase* insgesamt ausführen darfst. Sobald du mit *Schritt 3* fertig bist, darfst du die 3 Schritte der Strategiephase wiederholen (wenn erwünscht). Du darfst dies insgesamt so häufig tun, wie dein ■ angibt.

*Hinweis: Jede Wiederholung der Strategiephase ist innerhalb ein und derselben **KONFRONTATION**.*

*Tipp: Das bedeutet also, dass du in Schritt 1 neue Würfel aus deinem Würfelpool*

**AKTIVIEREN** und in deine **AUFMARSCHZONE** legen darfst – die du dann mit den anderen Würfeln wirfst. Praktisch!

## 2. ABHANDLUNGSPHASE [AP]

---

In der *Abhandlungsphase* bekommst du die Folgen deiner Entscheidungen zu spüren – in 6 Schritten:

**SCHRITT 1: GEGNERSCHADEN.** Zähle den **GEGNERSCHADEN** ✖ aller unbesiegten Konfliktkarten in der **AUSLAGE** zusammen. Verliere dann so viel **LEBEN** ♥.

**SCHRITT 2: FOLGEEFFEKTE** (⏏). Handle nacheinander alle **FOLGEEFFEKTE** ⏏ auf Karten in der **AUSLAGE** ab (auch die von besiegten Gegnern).

**SCHRITT 3: ERSCHÖPFEN.** Lege alle **AKTIVierten** Würfel (also alle Würfel in der **AUFMARSCHZONE** und alle Würfel in der **AUSLAGE**) in deinen **ERSCHÖPFT-BEREICH**  
*Tipp: Lege sie einfach so zur Seite, dass du sie nicht mit den Würfeln in deinem Würfelpool oder der Aufmarschzone verwechseln kannst.*

**SCHRITT 4: AUFRISCHEN.** Wähle maximal so viele Würfel aus deinem **ERSCHÖPFT-BEREICH**, wie dein Wert für **AUFRISCHEN** ↓ angibt. Lege sie zurück in deinen Würfelpool.

**SCHRITT 5: LOOT-BELOHNUNGEN** (▼ / ∞). Besitze eine Konfliktkarte, die du in dieser

Runde besiegt hast, **LOOT** (sowohl ▼, wie auch ∞) darfst du den **LOOT** jetzt nehmen, indem du die Karte in dein **INVENTAR** legst.

**SCHRITT 6: AUFRÄUMEN.** Lege alle **AKTIVIERTEN** Konfliktkarten in der **AUSLAGE** – besiegte UND unbesiegte – auf den **ABLAGESTAPEL**.

Jetzt kann eine neue Runde mit **TEIL 1: PLANUNG** beginnen.

## ENDE DES SPIELS: DER ENDKAMPF

Die Art, wie das Ende des Spiels ausgelöst wird, ist für jedes Themenset anders.

Wahrscheinlich musst du dich am Ende des Spiels jedoch einem Boss stellen. Besiegst du ihn, gewinnst du das Spiel.

Von nun an – und bis du gewonnen oder verloren hast – besteht jede Runde aus dem Kampf gegen den Boss (und Gegnern, die

ihn evtl. begleiten). Wenn nicht anders angegeben, musst du nur den Boss besiegen und nicht die anderen aktiven Gegner, um das Spiel zu gewinnen. Diese Runden verlaufen wie die normalen Runden, mit folgenden Abweichungen:

- **TEIL 1: PLANUNG NUR 1X.** Der erste Teil der Runde findet mit Beginn des Endkampfes nur 1 einziges Mal statt. Das Themenset sagt dir dabei genau, was du tun musst. In allen weiteren Runden wird dieser Teil aber fortan übersprungen.
- **UNBESIEGTE KARTEN BLEIBEN.** Wirf beim *Aufräumen [AP/6.]* während des Endkampfes keine unbesiegten Konfliktkarten ab. Diese bleiben aktiv und müssen in der nächsten Runde erneut bekämpft werden. **ACHTUNG! ZUGEORDNETE** Würfel auf diesen unbesiegten Karten werden beim *Erschöpfen [AP/3.]* ganz regulär entfernt! Unbesiegte Gegner „heilen“ sich also!

# BELOHNUNGEN

Es gibt 2 Arten von Belohnungen:

- **SOFORT-BELOHNUNG** : Du erhältst sie sofort, nachdem du eine Konfliktkarte mit solch einer Belohnung besiegt hast.
- **LOOT** (/): **LOOT** erhältst du immer in dein **INVENTAR**.

-**LOOT** („1x-Loot“) darf nur einmal verwendet werden und wird dann abgeworfen. Der Effekt von  **LOOT** („Permanent-Loot“) hält bis zum Ende des Spiels an, oder bis die Karte abgeworfen wird. Sofern kein bestimmter Zeitraum angegeben ist, darfst du **LOOT** jederzeit verwenden – außer beim **Würfeln** [SP/2.]. Du darfst **LOOT** jederzeit abwerfen.

Dein Wert für **STRATEGIE**  begrenzt, wie viel **LOOT** du in deinem **INVENTAR** besitzen darfst. **LOOT** erhältst du außerdem nacheinander. Du darfst **LOOT** also nur erhalten, wenn du

in deinem **INVENTAR** noch Platz hast. Um Platz zu schaffen, darfst du **LOOT** in deinem **INVENTAR** vorher jedoch verwenden oder abwerfen.

## GEGNEREFFEKTE


Es gibt 3 Arten von Gegnereffekten:

- **ANDAUERNDE EFFEKTE** ● haben eine anhaltende Wirkung. Diese setzt mit **AKTIVIERUNG** der Konfliktkarte ein und hält so lange an, bis du die Karte besiegt / abgeworfen hast.
- **FOLGEEFFEKTE** ⤵ werden im Schritt *Folgeeffekte* [AP/2.] ausgelöst. Du tust das für alle **AKTIVIERTEN** Karten in der **AUSLAGE** – besiegt, wie unbesiegt.
- **SPEZIALEFFEKTE** ★ definieren die Zeit und Länge ihrer Wirkung. Die Spezialeffekte besiegt Karten werden ebenfalls ausgelöst.




# BEGRIFFE UND ERLÄUTERUNG

- Wird ein Spielmaterial **VERBANNT**, wird es aus dem Spiel entfernt und darf nicht mehr verwendet werden. Sofern nicht anders angegeben, darf ein Würfel, der verbannt wird, aus einem Bereich deiner Wahl genommen werden.
- Wird eine Karte abgeworfen, verbannt oder auf andere Weise aus der **AUSLAGE** entfernt, werden alle Würfel, die dieser Karte zugeordnet waren, **ERSCHÖPFT**.
- Wird ein Würfel **ZURÜCKGEHOLT**, darfst du ihn aus der **AUSLAGE** oder der **AUFMARSCHZONE** zurück in den Würfelpool legen. Um Würfel aus dem **ERSCHÖPFT-BEREICH** zu holen, musst du sie allerdings **AUFFRISCHEN**.
- Effekte die den **SCHADEN** der Würfel verändern, wirken sich auch auf bereits

zugeordnete Würfel aus. Sobald ein Gegner jedoch **BESIEGT** wurde, bleibt er das, auch wenn der zugefügte **SCHADEN** wieder weniger als sein **GEGNERLEBEN**  werden sollte.

## UNIVERSALHELDEN

Heldenkarten mit einem -Symbol sind **UNIVERSALHELDEN**. Diese Helden können gegen jedes Themenset von **20 Strong** verwendet werden und garantieren ein abwechslungsreiches Spielerlebnis.

Die Eigenschaften und Fähigkeiten eines Universalhelden bleiben immer gleich, unabhängig davon, gegen welches Themenset du sie spielst. Mache dich daher mit den Regeln des Themensets vertraut, aus dem sie kommen.

Universalhelden sind nicht immer perfekt auf den Spielstil eines anderen Themensets abgestimmt. Wir sind uns sicher, dass ihr

dennoch viel Spaß mit den Universalhelden haben werdet und wünschen euch viel Erfolg beim Entdecken der schwierigsten oder besten Zusammenstellungen!

**AUTOREN:** Adam Carlson und Josh Carlson

**ENTWICKLUNG:** Josh Carlson • **GRAFIKDESIGN:** Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe und Toujer Moua • **SPIELANLEITUNG:** Jeff Tidball und Shannon Wedge

### **DEUTSCHE VERSION**

**ÜBERSETZUNG:** Janina Wittmann • **REDAKTION:** Benjamin Schönheiter • **GRAFIKDESIGN:** Anna Spies

© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Siegelindest. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Chip Theory Games. Alle Rechte vorbehalten.



CHIP THEORY GAMES



www.**FROSTED**GAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

# SYMBOLE

ATTRIBUTE



LEBEN



STRATEGIE



AUFFRISCHEN



FEHLSCHLAG



NORMALER  
TREFFER



KRITISCHER  
TREFFER



GELB



GRÜN



BLAU



LILA



ROT



GEGNERLEBEN



GEGNERSCHADEN



UNIVERSALHELD



ZUSÄTZLICHE GEGNER

LOOT



SOFORT



PERMANENT



1X

EFFEKTE



FOLGE



ANDAUERND



SPEZIAL