

HOPLOMACHUS VICTORUM

SPIELANLEITUNG

Version 1.1

AUTOREN: Adam Carlson und Josh Carlson
ENTWICKLUNG: Josh Carlson, Ryan Howard, Salem Scott & Shannon Wedge • **GRAFIKDESIGN:** Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe und Toujer Moua • **ILLUSTRATION:** Anthony LeTourneau & Federico Pompili • **SPIELANLEITUNG:** Jeff Tidball und Shannon Wedge
ÜBERSETZUNG: Janina Wittmann • **REDAKTION:** Benjamin Schönheiter • **GRAFIKDESIGN:** Anna Spiess
 © 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Siegelindest. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Chip Theory Games. Alle Rechte vorbehalten.



www.FROSTEDGAMES.de
 discord.frostedgames.de @FrostedGames

Die Unterwelt hat ein Ultimatum gestellt! Gelingt es keinem mächtigen Helden, die Vasallen des Pluto zu besiegen, wird der Vesuv ausbrechen und die Welt der Spätantike verwüsten. Am Fuße des Vulkans haben sich legendäre Krieger versammelt, die erpicht darauf sind, Ruhm zu erlangen, diesen Feind zu besiegen und das Land zu beschützen.

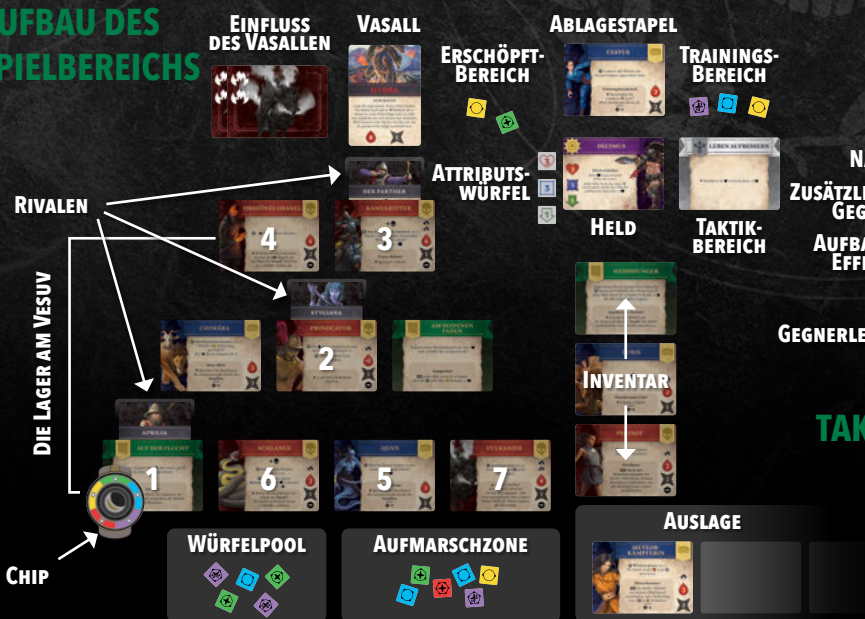
Du bist einer dieser Helden. Erklimme den Gipfel, stärke deine Truppe und wappne dich für den Endkampf. Beeil dich! Je länger du für den Aufbau deiner Truppe brauchst, desto stärker wird Plutos dunkler Einfluss. *Du musst jeden Rivale besiegen, damit Pluto dich als würdig erachtet, seinen Vasall herauszufordern.*

SPIELMATERIAL

Dieses Themenset enthält 1 Deckbox, 9 Helden-/Rivalenkarten, 9 Vasallenkarten, 4 Taktik-Karten und 54 Konfliktkarten (aufgeteilt in: 22 Arenakampfkarten, 22 Schaukampfkarten, 10 Questkarten).

Achtung! Um dies zu spielen, benötigst du das Grundspiel **20 Strong**.

AUFBAU DES SPIELBEREICHS



VASALLENKARTE



NAME
 ZUSÄTZLICHE GEGNER
 AUFBAU & EFFEKTE
 GEGNERLEBEN
 GEGNERSCHADEN

TAKTIK-KARTE



SIEG & NIEDERLAGE

Besiege den Vasallen in einem Endkampf, um **Victorum** zu gewinnen. Du erreichst den Endkampf, indem du dich den Hang des Vesuv hinauf von Lager zu Lager kämpfst und die Rivalen auf deinem Weg eliminiert. Wie bei allen Spielen von **20 Strong** verlierst du, sobald du kein **LEBEN** mehr hast.

SPIELAUFBAU

- VASALL WÄHLEN.** Wähle 1 der 9 Vasallen, gegen den du im Endkampf antreten willst. Du darfst dir jederzeit beide Seiten der Karte durchlesen.
- VESUV VORBEREITEN.** Mische alle Konfliktkarten (also Arenakampf-, Schaukampf- und Questkarten) zusammen. Teile sie in 9 Stapel von jeweils 6 Karten auf und platziere die Stapel aufgedeckt in Pyramidenform (4 unten, 3 darüber, 2 oben). Diese Stapel sind **LAGER**. Lege den Vasallen als 10. Lager an die Spitze, sodass die Seite

ZUSCHAUEN offen liegt. Die 10 Lager zusammen bilden den **VESUV**.

- HELD UND START-TAKTIK WÄHLEN.** Ziehe zufällig 4 Helden-/Rivalenkarten. Welchen davon möchtest du spielen? Nimm dir diese Karte (mit der Helden-Seite nach oben). Die restlichen 3 werden als **RIVALEN** ausgelegt. Wähle 1 Taktik-Karte, mit der du beginnen möchtest. Lege die anderen 3 in den **TAKTIK-BEREICH**.
- RIVALEN PLATZIEREN.** Lege die 3 **RIVALEN** (mit der Rivalen-Seite nach oben) als letzte Karte unter die **LAGER** mit den Nummern 1, 2 und 3 (siehe Abb. Oben). Lager 4-7 erhalten erst auf einer höheren Schwierigkeitsstufe Rivalen. Entscheide, welcher Rivale in welches Lager kommt. Du darfst dir den Text der Rivalenkarten jederzeit durchlesen.
- WÜRFELPOOL BILDEN.** Zu Beginn des Spiels hast du nicht Zugriff auf alle 17 Kampfwürfel. Lege 1 🔴, 2 🟡, 2 🟢, 2 🟠, und 2 🟣 in den Würfelpool. Lege die restlichen 8 Kampfwürfel in den **TRAININGSBEREICH**.

SONDERREGELN

Für die Runden in **Victorum** gelten die Regeln des Grundspiels von **20 Strong**, mit folgenden Abweichungen:

TEIL 1: PLANUNG

Verwende den Chip, um deine aktuelle Position zu markieren. Lege den Chip zu Beginn der 1. **Planung** des Spiels auf 1 der 4 Lager deiner Wahl der unteren Reihe des Vesuv.

BEWEGE den Chip zu Beginn jeder (folgenden) **Planung** auf ein angrenzendes Lager deiner Wahl nach oben, unten oder zur Seite. Aber ...

- du darfst nicht zum Lager des Vasallen.
- du darfst zu keinem Lager ohne Karte.
- du musst das aktuelle Lager verlassen.

Entscheide, in welches Lager du gehen willst. Wähle für die dort ausliegende oberste Karte dann, ob du dich für **ZUSCHAUEN** oder **AKTIVIEREN** entscheidest.



ENTFERNE KARTEN	RIVALEN	STUFE
5	7	1: Auserwählt
4	6	2: Gesegnet
3	5	3: Heroisch
2	4	4: Furchtlos
1	3	5: Blutrünstig

Spiele mit Schwierigkeitsstufen, um **Victorum** zu gewinnen. Reduziere um 1 Stufe, wenn du ein Spiel verlierst. Für jede Stufe, die du über Stufe 1 hinaus erreichst hast, erhältst du während des Spielabbaus 1 zusätzliche Helden-/Rivalenkarte. Dies erhöht die Anzahl der zu bestiegenden Rivalen. In der Abbildung zum Aufbau des Spielbereichs siehst du, wie die zusätzlichen Rivalen verteilt werden. Entferne für jede Stufe, die du über Stufe 1 erreichst - nachdem du den Vesuv in der entsprechenden Zahl an oberste Lagerkarten. Lege jede entfernte Karte mit **♣** auf den **♣**-Stapel. Wirf Karten ohne **♣** ab und entlasse 1 Kampfwürfel.

- STRATEGIEPHASE**
 - Schritt 1: Würfelwahl [SP/1.]
 - Schritt 2: Würfel [SP/2.]
 - Schritt 3: Zuordnen [SP/3.]
 - ABHANDLUNGSPHASE**
 - Schritt 1: Gegnerschaden [AP/1.]
 - Schritt 2: Folgeeffekte [AP/2.]
 - Schritt 3: Erschöpfen [AP/3.]
 - Schritt 4: Aufrüsch [AP/4.]
 - Schritt 5: Loot-Belohnungen [AP/5.]
 - Schritt 6: Aufräumen [AP/6.]
- » Besiege Karten mit **♣** auf **♣**-Stapel
 » (Arenakampf)
 » Wirf alle anderen aktiven Karten ab

RUNDENABLAUF

TEIL 1: PLANUNG
 • Zu angrenzendem Lager bewegen
 • Zuschauen **ODER** Aktivieren (Oberste / Rivale)
(TEIL 2: KONFONATION
UNTERSPIELN, FALLS QUEST/ZUSCHAUEN)

HELDEN-/RIVALENKARTE



KONFLIKTKARTEN



AKTIVIEREN

Wenn du dich für **AKTIVIEREN** entscheidest, lege sie in die **AUSLAGE**. Der Chip bleibt auf dem Lager liegen (oder auf dem leeren Feld, falls du die letzte Karte dieses Lagers genommen hast).

Achtung! Ist das ein **LAGER** mit **RIVALE**? Du darfst (optional) stattdessen den **RIVALEN AKTIVIEREN**.

ZUSCHAUEN

Wenn du dich stattdessen für **ZUSCHAUEN** entscheidest, führe die folgenden Schritte aus:

1. Erleide die **STRAFE FÜR ZUSCHAUEN**, wie auf dem **VASALL** angegeben.
2. Wirf die oberste Karte deines Lagers ab. Überspringe **TEIL 2: KONFRONTATION** diese Runde.
3. **Wähle:**
1 Würfel **AUFFRISCHEN ODER** erhalte +1 ❤️.

Tipp: So kannst du einem unliebsamen Arenakampf, Schaukampf oder Quest entgehen. Oder vielleicht nur heilen?

QUESTS

Ist deine **AKTIVIERTE** Karte eine **Quest**?

Überspringe **TEIL 2: KONFRONTATION** diese Runde. Lege die **Quest** entweder in dein **INVENTAR** oder auf den Ablagestapel.

Um den **LOOT**-Effekt einer **Quest** zu erhalten, musst du ihre **BEDINGUNG** erfüllen.

Quests, ob abgeschlossen oder nicht, sind **LOOT**. Du darfst – wie üblich – nur so viel **LOOT** besitzen, wie deine **STRATEGIE** angibt. Du darfst **Quests** und anderes **LOOT** jederzeit abwerfen.

Sobald du die **BEDINGUNG** darauf erfüllt hast, drehst du die **Quest** auf die Rückseite. Ab sofort steht dir der Effekt darauf zur Verfügung, bzw. wird sofort ausgelöst. Durch das Umdrehen der Karte weißt du stets, welche **Quests** abgeschlossen sind und welche nicht.

ARENA- ODER SCHAUKAMPF

AKTIVIERST du eine **Arenakampf-** oder **Schaukampfkarte**? Gehe zu **TEIL 2: KONFRONTATION** der Runde.

ARENAKAMPF-BEEINTRÄCHTIGUNG. Für jeden Arenakampf-Gegner, der dir im Schritt **Gegnerschaden** [AP/1.] **SCHADEN** zufügt, musst du beim **Aufräumen** [AP/6.] 1 Würfel deiner Wahl **ENTLASSEN**. ☹️ auf der Karte erinnert dich daran.

SCHAUKAMPF-ENTSCHÄDIGUNG. Alle Schaukampfkarten besitzen Belohnungen, die du erhältst, wenn du sie **BESIEGST**. Wie üblich erhältst du diese bei ♦️ sofort nachdem du die Karte besiegt hast; bzw. bei ♣️ oder ♠️ **LOOT** im Schritt **Loot-Belohnungen** [AP/5.]. Jeder **LOOT** hat außerdem diesen „alternativen Vorteil“: **REKRUTIERE** 1 Würfel ⚔️ ODER erhalte 1 neue Taktik-Karte 🗡️.

RIVALE

Rivalen sind Bosse. **AKTIVIERST** du einen Rivalen, ist dies ein Kampf, mit folgenden Abweichungen (gemäß der Regeln für den Endkampf):

- Du musst **alle** Gegner besiegen.
- Beim **Erschöpfen** [AP/3.] bleiben **ZUGEORNDETE** Würfel auf unbesiegten

Gegnern liegen. (Dieser Schaden bleibt also erhalten.)

- Handle den **FLUCH** des Rivalen nach dem **Aufräumen** [AP/6.] in der Runde ab, in der du den Rivalenkampf (durch Besiegen aller Gegner) abschließt.

Hinweis: Wie üblich, führe +☠️ auf Rivalen- und anderen Konfliktkarten aus.

KAMPF

Einige Karten verwenden den Begriff „Kampf“ in Effekten. Ein Kampf ist eine andauernde Interaktion mit 1 oder mehreren Konfliktkarten in der **AUSLAGE**. Dieser Kampf endet, sobald dort keine Konfliktkarten mehr liegen. Ein solcher Kampf kann also über mehrere **KONFRONTATIONEN** hinweg dauern (und Effekte, die „nur nach dem ersten“ eines Schrittes ausgelöst werden, werden erneut in jeder Konfrontation ausgelöst).

GEGER HINZUFÜGEN (+☠️)

Die zusätzlichen Gegner (+☠️) nimmst du stets von den obersten Arenakampf- und/oder Schaukampfkarten von zu dir **angrenzenden LAGERN**.

Falls ein zusätzlich aktivierter Gegner ebenfalls zusätzliche Gegner zeigt, aktiviere diese zweiten Gegner aus Lagern, die wiederum von angrenzenden Lagern **dieses** Gegners kommen.

Für den Fall, dass sich auf keinem angrenzenden Lager mehr Arenakampf- oder Schaukampfkarten befinden, obwohl noch weitere gefordert sind, ignoriere diese zusätzlichen Gegner.

TAKTIK-KARTEN

Taktiken sind 1x ♣️-**LOOT**. Hast du eine Taktik verwendet, lege sie in den Taktik-Bereich zurück. Erhältst du 1 Taktik, wähle 1 Taktik deiner Wahl aus dem Taktik-Bereich und lege sie in dein **INVENTAR**.

WÜRFEL REKRUTIEREN UND ENTLASSEN

Um einen Würfel zu **REKRUTIEREN**: Lege 1 Würfel vom Trainingsbereich in deinen Würfelpool. Rekrutiere immer den schwächsten verfügbaren Würfel, sofern nicht anders angegeben.

Um einen Würfel zu **ENTLASSEN**: Wähle 1 Würfel und lege ihn in den Trainingsbereich. Wenn nicht anders angegeben, darfst du – bis auf verbannte oder zugeordnete Würfel – dabei 1 Würfel deiner Wahl aus einem Bereich deiner Wahl wählen.

WÜRFEL STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Um einen Würfel zu **STÄRKEN**: **ENTLASSE** 1 Würfel und **REKRUTIERE** dann direkt 1 Würfel der nächsthöheren verfügbaren Stärke. Um einen Würfel zu **SCHWÄCHEN**: **ENTLASSE** 1 Würfel und **REKRUTIERE** dann direkt 1 Würfel der nächstniedrigeren Stärke.

In jedem Fall muss dabei der neu rekrutierte Würfel in denselben Bereich gelegt werden, aus dem der entlassene Würfel genommen wurde. Es ist dir nicht erlaubt einen Würfel zu **STÄRKEN**, wenn sich im Trainingsbereich kein stärkerer Würfel befindet. Gleiches gilt für das **SCHWÄCHEN**, wenn kein schwächerer Würfel verfügbar ist.

FLÜCHE

Flüche sind negative Effekte, die dich befallen, sobald du einen Rivalen **BESIEGST**.

Befolge am Ende der Runde, in der du einen Rivalenkampf erfolgreich abgeschlossen hast, die Anweisung des Fluchs des Rivalen.

Hast du den Rivalen besiegt und abgeworfen, bevor du alle zusätzlichen Gegner besiegt hast? Lege die Karte vor dir ab. So vergisst du nicht sie auszuführen, sobald der Kampf abgeschlossen ist. Dann lege die Karte in die Schachtel.

EINFLUSS DES VASALLEN

Der **EINFLUSS** 🗡️ des Vasallen vergrößert sich im Verlauf des Spiels und wirkt sich auf den Endkampf gegen ihn aus.

Beim **Aufräumen** [AP/6.] legst du stets alle **BESIEGTEN** Karten mit 🗡️ verdeckt auf den 🗡️-**STAPEL**. Am besten so, dass das 🗡️-Symbol aller Karten sichtbar bleibt.

Einige Gegner haben 🗡️, sind aber auch **LOOT**. Solange dieses **LOOT** in deinem **INVENTAR** liegt, wirkt sich 🗡️ darauf nicht auf den Vasallen aus. Wenn du es nutzt, wirfst du es nicht ab, sondern legst diese Karte auf den 🗡️-Stapel.

Unbesiegte Gegner und Karten, die auf andere Weise abgeworfen wurden, kommen nicht auf den 🗡️-Stapel. Du darfst dir die Karten dieses Stapels jederzeit ansehen, verändere dabei jedoch nicht ihre Reihenfolge.

ENDE DES SPIELS: DER ENDKAMPF

Hast du den letzten **RIVALEN** besiegt? Dann musst du dich in der darauffolgenden Runde dem **VASALLEN** im Endkampf stellen. Führe dafür zunächst **TEIL 1: PLANUNG** wie folgt aus:

1. **GIPFEL STÜRZEN.** Gehe auf direktem Wege zum Lager des Vasallen. Lege die übrigen Karten aller anderen Lager auf den Ablagestapel.
2. **SCHLACHTFELD VORBEREITEN.** Drehe die Vasallenkarte auf ihre Endkampf-Seite, aktiviere sie und befolge (wenn nötig) die Anweisungen bei **SCHLACHTFELD VORBEREITEN**:
3. **VERBÜNDETE DES VASALLEN AKTIVIEREN.** **AKTIVIERE** die auf der Vasallenkarte gezeigten zusätzlichen Gegner. Decke hierfür die obersten Karten des 🗡️-Stapels auf und **AKTIVIERE** sie, indem du sie in die **AUSLAGE** legst. Ignoriere +☠️ auf zusätzlichen Gegnern. Reichen diese Karten nicht aus? Dann ziehe die restlichen Gegner per Zufall vom Ablagestapel (ignoriere gezogene Questkarten).

Lege Gegner, die du während des Endkampfes besiegt, nicht auf den 🗡️-Stapel, sondern wirf sie ab.

Der Endkampf gegen den Vasallen läuft gemäß der Basisregeln von *Ende des Spiels* ab, mit folgenden Abweichungen:

- Du musst **alle** Gegner besiegen.
- Beim **Erschöpfen** [AP/3.] bleiben **ZUGEORNDETE** Würfel auf unbesiegten Gegnern zugeordnet liegen. (Dieser Schaden bleibt also erhalten.)

Du gewinnst das Spiel, wenn du den Vasallen und alle zusätzlichen Gegner im Kampf besiegt!

UNIVERSALHELDEN

Spielst du **Victorum** mit einem Universalhelden, wähle in der Aufbauphase deinen Helden/Rivalen aus dem Victorium-Themenset. Tausche diesen dann gegen einen Universalhelden ein. Lege den ausgetauschten Helden zurück in die Schachtel.