



# SENTINELLES SOLAIRES

## RÈGLES DU JEU

Version 1.0

### CRÉDITS

#### ÉDITEURS

Adam Carlson et Josh Carlson

#### CONCEPTEURS

Josh Carlson, Salem Scott et Shannon Wedge

#### ILLUSTRATIONS

Chris Beck

#### 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

Lukasz Kempinski

#### RESPONSABLE

#### ÉDITORIALE

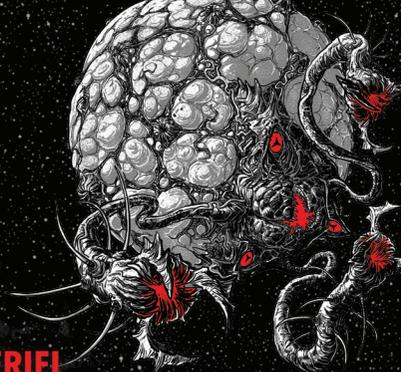
Elodie Nelow



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.



### MATÉRIEL

*Sentinelles solaires* contient 45 cartes Conflit, 4 cartes Boss, 3 cartes Héros, 12 cartes Mission, un feuillet de règles (vous êtes en train de le lire !) et un étui. 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 *Sentinelles solaires*, vous devez vaincre l'un des boss.

Vous ne pouvez accéder à cet affrontement final qu'après avoir vaincu ou défaussé les 15 cartes Conflit d'au moins une des trois piles.

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

### MISE EN PLACE

- CONSTITUER LA RÉSERVE.** Placez les 17 dés d'unité dans votre réserve.
- CRÉER LES PILES.** Mélangez les 45 cartes Conflit et divisez-les en trois piles de 15 cartes chacune. Placez ces piles face visible au centre de la zone de jeu.
- CHOISIR VOTRE HÉROS.** Ce paquet contient 3 cartes Héros recto-verso, pour un total de 6 héros. Choisissez-en un et posez sa carte au-dessus des piles Conflit. Placez les 3 dés de

caractéristique à proximité, réglés sur la valeur de départ correspondante de votre carte Héros.

- MÉLANGER LES BOSS.** Mélangez les 4 cartes Boss et posez ce paquet face cachée non loin de la zone de jeu. Vous ne rencontrerez aucun boss avant le Final, mais certains effets pourraient vous permettre d'interagir avec ces cartes.
- MISSIONS.** S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de ne pas utiliser les missions. Dans le cas contraire, mélangez les cartes Mission et alignez-en quatre face visible (de gauche à droite) au-dessus de la zone de jeu. Choisissez-en une et défaussez-la ; laissez les trois autres en place, dans l'ordre où vous les avez révélées. Insérez le jeton dans le porte-jeton et posez-le à gauche de cette ligne, face Compteur visible, puis rangez les cartes Mission inutilisées dans la boîte.

### AJUSTEMENTS DE RÈGLES

Lorsque vous jouez avec le paquet *Sentinelles solaires*, les tours se déroulent selon les mêmes

règles que dans le livret de *20 Strong*, à quelques ajustements près.

### ACTIVATION : ENNEMIS OBLIGATOIRES

Certains noms d'ennemis sont imprimés en orange et leur carte a une bordure unique : ce sont des **ENNEMIS OBLIGATOIRES**. Pendant l'Activation, si une ou plusieurs cartes du dessus des piles Conflit sont des ennemis obligatoires, vous devez choisir et activer l'une d'entre elles.

### ENTRETIEN : DÉFAUSSE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant l'étape Entretien, en plus des cartes actives, vous devez choisir la carte du dessus d'une des piles Conflit et la défausser. La carte choisie ne peut pas être un ennemi obligatoire. Si la première carte de chaque pile est obligatoire, ignorez cette défausse supplémentaire ce tour-ci. Les ennemis obligatoires peuvent être défaussés par d'autres moyens, comme des récompenses ou des effets de cartes.

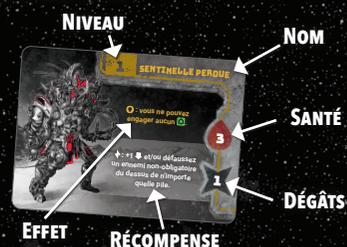
### DISPOSITION DU JEU



### HÉROS



### ENNEMIS



### ENNEMIS OBLIGATOIRES



### BOSS



## NIVEAUX D'ENNEMIS

Les ennemis qui composent les piles Conflit peuvent être de niveau 1 ou 2. Cette information est utilisée dans le cadre de certains effets et récompenses. Quant aux boss, ils ont leur propre niveau « B ».

## GESTION DES PILES

Chaque fois que la première carte d'une pile est retirée (qu'elle soit activée, défaussée ou déplacée), la suivante devient la nouvelle carte du dessus de cette pile. Cela se produit avant l'application de la moindre icône +☠ sur une carte tout juste activée ; par conséquent, celle qui vient d'être révélée devient activable.

Le paquet Boss n'est pas une pile, et ses cartes doivent être placées dans une défausse à part. S'il vient à être épuisé, mélangez sa défausse pour constituer un nouveau paquet.

## MISSIONS

Vous pouvez jouer sans les missions ; c'est ce que nous recommandons pour votre première partie, le temps de vous familiariser avec les règles de base.

Votre objectif est d'accomplir toutes les missions avant le Final. Lorsque celui-ci commencera, vous devrez ajouter +☠ à l'entourage du boss pour chaque mission inaccomplie.

Pour accomplir une mission, vous devez remplir les conditions indiquées sur sa carte. Procédez de gauche à droite, une carte après l'autre. Au début de la partie, votre mission en cours est la première de la ligne (la plus à gauche) ; après l'avoir accomplie, retournez-la face cachée et commencez la suivante. Les conditions d'une carte ne peuvent être remplies que s'il s'agit de votre mission en cours. Par exemple, si l'une d'elles vous demande de vaincre un certain nombre d'ennemis, vous ne comptez pas les ennemis vaincus avant qu'elle ne devienne votre mission en cours.

Certaines missions requièrent de compter le nombre de fois qu'un événement de jeu survient.

Dans ces cas-là, utilisez la face Compteur du jeton pour suivre votre progression.

Vous pouvez abandonner votre mission en cours à n'importe quel moment ; mettez sa carte de côté et passez à la suivante. Cependant, une fois le Final déclenché, chaque mission abandonnée est considérée comme inaccomplie et ajoute donc +☠ à l'entourage du boss (cf. « Activer l'entourage » ci-dessous).

## DIMINUTION DES PILES

Au fil de la partie, vous commencerez à vider les piles Conflit. Au début de n'importe quel tour après qu'au moins une pile a été entièrement épuisée, vous pouvez décider d'affronter le boss et de déclencher le Final. Si les trois piles sont vides, vous êtes obligé de le faire.

Dans le cadre des capacités et effets de jeu, ignorez les piles épuisées. Aucune carte ne peut être renvoyée dans une pile vide ; si cela devait arriver, défaussez la carte à la place. Si vous devez activer davantage d'ennemis qu'il n'en reste dans les piles (à cause des icônes +☠), résolvez autant d'activations supplémentaires que possible et ignorez le reste.

## FINAL

Vous pouvez choisir de passer au Final au début de n'importe quel tour, à condition d'avoir vidé au moins une pile Conflit de toutes ses cartes. Cependant, vous n'êtes pas obligé de le faire tant que les trois piles ne sont pas épuisées.

Pour déclencher le Final, suivez ces étapes :

- **ACTIVER UN BOSS.** Si un boss est déjà révélé (à cause d'effets ou de récompenses), activez-le. Sinon, activez au hasard l'un des quatre boss du paquet et lisez sa carte en entier.
- **ACTIVER L'ENTOURAGE.** Chaque boss possède +☠. Activez autant de cartes des piles Conflit qu'indiqué sur le boss actif (en donnant toujours la priorité aux ennemis obligatoires), sans oublier les éventuels ennemis supplémentaires dus aux missions inaccomplies. Ces cartes représentent l'ENTOURAGE du boss ; ignorez les +☠ qui apparaissent dessus. Si les piles viennent à

s'épuiser, récupérez toutes les cartes Conflit de la défausse et mélangez-les pour constituer une nouvelle pile.

Le Final se déroule selon les règles de base. Vous gagnez la partie lorsque le boss est vaincu, même s'il reste des ennemis actifs parmi son entourage. Certaines cartes Boss peuvent afficher des conditions de victoire alternatives ou supplémentaires.

## RANGS DE DIFFICULTÉ

Pour relever un défi plus intense, vous pouvez utiliser les rangs de difficulté optionnels listés ci-dessous. Ce système commence au rang 1, qui se joue selon les règles classiques (avec les missions), et s'achève au rang 6. Chaque fois que vous gagnez une partie, passez au rang supérieur ; lorsque vous en perdez une, retournez au précédent. Avez-vous le courage nécessaire pour triompher de toutes les difficultés et devenir Sentinelle solaire senior, le rang le plus élevé qui soit ?

Pendant la mise en place, vous devez bannir un dé ou en épuiser trois pour chaque rang que vous avez atteint au-delà du premier. Vous devez également piocher et accomplir une mission supplémentaire par rang à partir du deuxième, comme indiqué dans ce tableau.

RANG	PIOCHE	OBJECTIF
1 : Soldat solaire	4	3
2 : Spécialiste solaire	5	4
3 : Sergent solaire	6	5
4 : Sergent-chef solaire	7	6
5 : Sentinelle solaire	8	7
6 : Sentinelle solaire senior	9	8



## DÉROULEMENT D'UN TOUR

### ACTIVATION

- Activer un ennemi (obligatoire, le cas échéant)  
» Appliquer les +☠

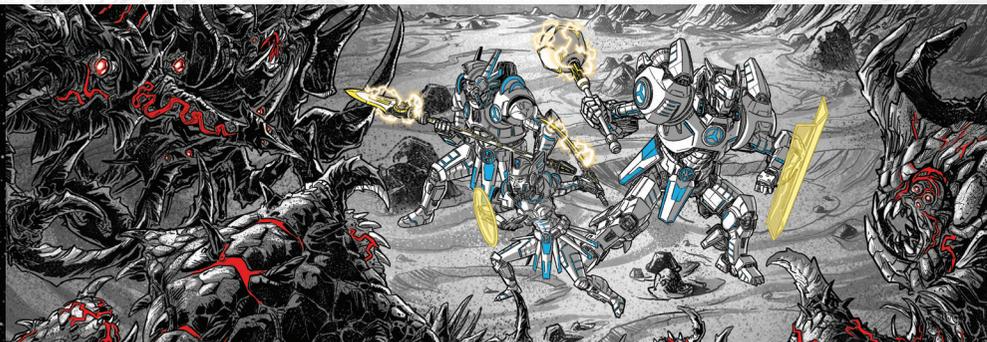
### CONFRONTATION

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

- Engager
- Lancer
- Assigner

#### PHASE DE RÉSOLUTION

- Subir des dégâts
- Effets subséquents
- Épuiser
- Récupérer
- Gagner des objets
- Entretien  
» Défausser toutes les cartes actives  
» Défausser une carte non-obligatoire d'une des piles



*L'humanité a dompté la puissance du soleil.* Des récolteuses sont envoyées à la surface de l'astre pour siphonner l'excédent de plasma qu'il rejette, permettant à des technologies inédites de voir le jour. Les armes à plasma portatives comptent parmi les plus redoutables, et le commando qui les manie a été baptisé Sentinelles solaires.

La Terre connaît une crise sans précédent. Les Sentinelles constituent l'ultime rempart de l'humanité face à une légion extraterrestre qui a installé sa base sous la surface lunaire. Les rares survivants de ce corps militaire d'élite se lancent dans une mission de la dernière chance sur la Lune, espérant parvenir à éliminer la Horde avant qu'elle n'envahisse la Terre pour de bon.