



# SOLAR SENTINELS

## SPIELANLEITUNG

Version 1.0

**AUTOREN:** Adam Carlson & Josh Carlson  
**ENTWICKLUNG:** Josh Carlson, Salem Scott & Shannon Wedge • **GRAFIKDESIGN:** Chris Beck, Melonie Lavelly, Bree Lindsoe & Toujer Moua  
**ILLUSTRATION:** Chris Beck • **SPIELANLEITUNG:** Jeff Tidball & Shannon Wedge

**DEUTSCHE VERSION:**

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

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



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



## SPIELMATERIAL

Das Themenset *Solar Sentinels* enthält 45 Konfliktkarten, 4 Bosskarten, 3 Heldenkarten, 12 Missionskarten, 1 Deckbox.

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

## SIEG & NIEDERLAGE

Besiege 1 Boss, um *Solar Sentinels* zu gewinnen.

Den Endkampf gegen den Boss darfst du nur beginnen, wenn alle 15 Konfliktkarten von 1 der 3 Stapel im Spiel besiegt oder abgeworfen sind.

Wie bei allen Spielen von *20 Strong* verlierst du, sobald du kein Leben ♥ mehr hast.

## SPIELAUFBAU

- WÜRFELPOOL BILDEN.** Lege die 17 Kampfwürfel in den Würfelpool.
- STAPEL BILDEN.** Mische die 45 Konfliktkarten und bilde 3 Stapel mit jeweils 15 Karten. Platziere die Stapel in der Mitte des Spielbereichs. Decke die oberste Karte jedes Stapels auf, so dass sie offen aufliegt. Das ist jeweils ein **OFFENER KONFLIKT**.

- HELD WÄHLEN.** Es gibt 3 Heldenkarten – auf den Vorder- und Rückseiten findest du insgesamt 6 Helden zur Auswahl. Wähle 1 davon. Nimm die 3 Attributswürfel, drehe sie auf die vorgegebenen Startwerte und lege sie neben die Heldenkarte.
- BOSSE MISCHEN.** Mische die 4 Bosskarten, staple sie und lege als Stapel verdeckt an die vorgegebene Stelle (siehe *Aufbau des Spielbereichs*).
- MISSIONEN.** Ist das deine erste Partie? Spiele lieber erst mal ohne Missionen. Ansonsten: Mische die Missionskarten und lege 4 von ihnen offen im oberen Spielbereich von links nach rechts aus. Wähle dann 1 Mission davon, die du abwerfen möchtest. Die Reihenfolge der anderen 3 Karten bleibt unberührt. Lege den Chip, mit der Zählerseite nach oben, in den Chiphalter zu den Missionen.

## SONDERREGELN

Für *Solar Sentinels* gelten die allgemeinen Regeln von *20 Strong*, mit folgenden Abweichungen:

### TEIL 1: PLANUNG PFLICHTGEGNER AKTIVIEREN

In jeder **PLANUNG** musst du genau 1 Gegner aktivieren. Manche Konfliktkarten haben ihre Namen in orange gefärbt und haben einen gestreiften Rand. Das sind **PFLICHTGEGNER**. In jeder **PLANUNG** musst du überprüfen, ob 1 oder mehrere Pflichtgegner sichtbar sind. Ist das der Fall? Dann bist du gezwungen 1 davon zu aktivieren. Sonst hast du die freie Wahl. Wie üblich musst du immer auch zusätzliche Gegner aktivieren, wenn das auf der Karte angegeben ist.

## AUFBAU DES SPIELBEREICHS



## HELDEN



## GEGNER



## PFLICHTGEGNER



## BOSS



## AUFRÄUMEN [AP/6.]: OFFENEN KONFLIKT ABWERFEN

Wähle 1 **OFFENEN KONFLIKT** und wirf diese Karte ab. **PFLICHTGEGNER** darfst du nicht abwerfen (es ist möglich, dass du daher 0 Karten abwirfst).

*Hinweis: Pflichtgegner können jedoch auf andere Weise abgeworfen werden, zum Beispiel durch Belohnungen oder Effekte.*

## GEGNERLEVEL

Im Konfliktkarten-Stapel gibt es Level **1** und Level **2** Gegner. Level sind für einige Effekte und Belohnungen wichtig. Bosse sind Gegner mit „eigenem Level“.

## STAPELVERWALTUNG

Decke jedes Mal, wenn du eine der offenen Konfliktkarten von einem Stapel nimmst – egal ob durch Aktivieren, Abwerfen oder aus einem anderen Grund – **sofort** die nächste Karte dieses Stapels auf. Diese ist auch sofort verfügbar. Du tust das auch noch bevor die gerade aktivierte Karte abgehandelt wird.

Abgeworfene Bosskarten bilden einen separaten Ablagestapel. Falls die Bosskarten ausgehen, mische diesen Ablagestapel und bilde einen neuen Stapel.

## MISSIONEN

Du versuchst alle Missionen vor dem Beginn des Endkampfes (Ende des Spiels) abzuschließen. Jede Mission, die du bis dahin nicht abgeschlossen hast, gibst dem Boss beim Endkampf 1 weiteres +☠-Symbol.

Um eine Mission abzuschließen, musst du den Auftrag auf der Karte erfüllen. Du kannst die Bedingungen eines Auftrags erst erfüllen, sobald er deine aktuelle Mission ist. Nur die am weitesten links liegende Mission ist deine aktuelle Mission. Drehe eine erfüllte Mission auf die Rückseite. Jetzt wird die Karte rechts daneben zu deiner aktuellen Mission.

*Hinweis: Wenn eine Mission erfordert, dass du eine bestimmte Anzahl von Gegnern besiegst, zählen nicht die Gegner, die du bereits besiegt hast. Sondern erst ab dem Zeitpunkt, zu dem das deine aktuelle Mission wurde.*

Es gibt Missionen, bei denen du bestimmte Dinge mehrmals tun musst. Verwende dafür die Zählerseite des Chips.

Du darfst eine Mission jederzeit abbrechen. Lege sie beiseite und fahre mit der nächsten Mission rechts davon fort. Jede abgebrochene Mission wird am Ende des Spiels jedoch als „nicht abgeschlossen“ gewertet.

## SCHRUMPFENDE STAPEL

Die Konfliktkarten-Stapel werden immer kleiner. Sobald mindestens 1 Konfliktkarten-Stapel leer ist, darfst du immer zu Beginn einer Runde wählen, ob du den Endkampf beginnen willst. Sind alle Konfliktkarten-Stapel leer, musst du ihn beginnen.

Ein leerer Stapel ist für alle Effekte irrelevant. Karten können nicht auf einen leeren Stapel zurückgelegt werden. Wirf die Karte stattdessen ab. Falls du +☠ ausführen willst, aber es gibt keine Konfliktkarten mehr, ignoriere den Rest.

## ENDE DES SPIELS: DER ENDKAMPF

Bereite den Endkampf wie folgt vor:

- 1. BOSS AKTIVIEREN.** Ist bereits ein Boss aufgedeckt (kann durch Belohnungen oder Effekte passieren)? Aktiviere den aufgedeckten Boss. Andernfalls: Ziehe zufällig 1 Boss und aktiviere ihn. Lies dir die Bosskarte vollständig durch.
- 2. GEFOLGE AKTIVIEREN.** Auf jeder Bosskarte gibt es 1 oder mehr +☠. Bedenke, dass jede nicht erfüllte Mission 1 weiteres +☠ hinzufügt. **Aktiviere** jetzt die angegebene Anzahl von den Stapeln, wie üblich (also auch erst Pflichtgegner, dann normale Gegner). Diese bilden das

**GEFOLGE** des Bosses. Ignoriere +☠ auf den Karten des Gefolges. Nicht genug Karten in den Stapeln? Mische den Ablagestapel und baue einen neuen Stapel, von dem du den Rest ziehst.

Der Endkampf läuft gemäß der allgemeinen Spielregeln für das Ende des Spiels ab. Besiegst du den Boss, hast du das Spiel gewonnen, selbst wenn das Gefolge noch besteht. Einige Bosse können zusätzliche oder abweichende Siegbedingungen haben.

## SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Für eine größere Herausforderung darfst du die folgenden (optionalen) Schwierigkeitsstufen nutzen. Diese beginnen bei Stufe 1, welche den oben beschriebenen Regeln (mit Missionen) entspricht. Erhöhe die Schwierigkeitsstufe jedes Mal, wenn du ein Spiel gewinnst. Gehe jedes Mal, wenn du ein Spiel verlierst, eine Stufe zurück. Stufe 6 ist am schwierigsten – wird es dir gelingen, den Titel des Sonnenwächter-Ältesten zu erreichen?

Während des Spelaufbaus musst du mit jeder Stufe, die du über Stufe 1 hinaus erreicht hast, entweder 1 Würfel verbannen oder 3 Würfel erschöpfen. Außerdem musst du für jede Stufe über Stufe 1 eine zusätzliche Mission ziehen und abschließen:

STUFE	ZIEHEN	ABSCHLIESSEN
Sonnenverteidiger	4	3
Sonnenkämpfer	5	4
Sonnengarde	6	5
Sonnenkrieger	7	6
Sonnenwächter	8	7
Sonnenwächter-Ältester	9	8

## RUNDENABLAUF

### TEIL 1: PLANUNG

- Aktiviere 1 Gegner (Pflichtgegner, falls vorhanden)  
» Führe +☠ aus.

### TEIL 2: KONFRONTATION

#### 1. STRATEGIEPHASE

(ERLAUBTE DURCHLÄUFE = STRATEGIEWERT)

Schritt 1: Würfelwahl [SP/1.]

Schritt 2: Würfeln [SP/2.]

Schritt 3: Zuordnen [SP/3.]

#### 2. ABHANDLUNGSPHASE

Schritt 1: Gegnerschaden [AP/1.]

Schritt 2: Folgeeffekte [AP/2.]

Schritt 3: Erschöpfen [AP/3.]

Schritt 4: Auffrischen [AP/4.]

Schritt 5: Loot-Belohnungen [AP/5.]

Schritt 6: Aufräumen [AP/6.]

» Wirf alle Konfliktkarten in der Auslage ab.

» Wirf 1 offenen Konflikt ab (nicht Pflichtgegner).



*In der Zukunft haben sich die Erdenmenschen die Kraft der Sonne zunutze gemacht.* Erntemaschinen gleiten über die Oberfläche der Sonne und sammeln das überschüssige Plasma des Himmelskörpers, das für eine Vielzahl bahnbrechender Technologien genutzt wird. Eine der wirkungsvollsten Anwendungen ist die Funktion als Energiequelle für eine neue Art plasmabasierter Waffen. Die Streitkräfte, die diese Waffen beherrschen, sind als *Solar Sentinels – Die Sonnenwächter* bekannt.

Die Erde steckt in einer Krise. Die Sonnenwächter bilden die letzte Verteidigungslinie der Menschheit gegen eine anrückende Horde Aliens mit einer Basis unter der Oberfläche des Mondes. Die verbliebenen Mitglieder dieser Elitetruppe der Wächter machen sich bereit für einen letzten Kampf auf dem Mond, in der Hoffnung, die Alien-Horde bei diesem Überraschungsangriff zu vernichten und von der Erde fernzuhalten.