

# SENTINELS EXPANSION



## SENTINELLES DE JADE 11

Dans les temps anciens, un pacte unissait les humains et les Sentinelles : à chaque fois que les Oni réapparaissent, les pandas seraient également de retour pour les combattre. Bien que nombreux soient ceux qui les craignent autant que les Oni, les Sentinelles n'ont jamais rompu leur vœu. Cette fois-ci, ce ne sont pas seulement les humains qu'ils protègent, mais toute la vie sur Terre.

### CONTENU :

- 1 feuille de règles
- 1 plateau Faction
- 5 cartes
- 6 figurines
- 2 punchboards

Cette extension contient la faction Sentinelles et ne peut être utilisée sans le jeu de base TSUKUYUMI – CHUTE DE LUNE.

Les Sentinelles surgissent de la forêt de jade pour protéger la Terre à chaque fois que les Oni la menacent. Ils gagnent la partie automatiquement dès qu'il n'y a plus un seul Oni en jeu. Cette faction transforme de nombreux aspects des règles et les joueurs devront s'adapter pour créer de nouvelles stratégies afin de les contrer.

**Venez les Sentinelles de jade et délivrez le monde de l'emprise des maléfiques Oni !**



3-5



14+



180 MIN

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

[www.greyfoxgames.com](http://www.greyfoxgames.com)

[www.kingracongames.com](http://www.kingracongames.com)



0-3



Grey Fox Games  
2079 Congressional Ave  
St. Louis, MO 63146





# SENTINELLES - LES GARDIENS ÉTERNELS

Levez vos armes et faites face à l'ennemi. Ils sont de retour, mais nous aussi. Ce qui fut un océan est maintenant notre champ de bataille, et notre destin est de combattre pour la victoire.

**NOTE !** Cette faction change la façon de jouer des autres factions. Les autres joueurs doivent bien comprendre que les Sentinelles ne conquièrent pas de zones mais gagnent des points de victoire en détruisant des Oni. Les Sentinelles de jade gagnent la partie automatiquement s'il n'y plus aucun Oni en jeu.

## Notes sur les Sentinelles

### Portails et déplacements

Seules les Sentinelles peuvent utiliser des Portails. Si vous contrôlez le déplacement d'unités d'une autre faction (par un événement par exemple), ces unités ne peuvent pas utiliser les Portails.

Si une Sentinelle se déplace sur un Portail ou entre 2 Portails, ce déplacement est toujours gratuit.

Les Sentinelles peuvent aussi utiliser les Portails à la suite d'une riposte ou d'une carte Événement.

### Effet de faction et déplacement des Portails

Les Portails ne peuvent pas être déplacés sur des **Barrages** ni être placés sur une des 7 zones de la Lune. Ils n'ont pas d'autres restrictions de déplacement.

Les Portails sont des marqueurs et non des unités. Un Portail ne peut pas s'utiliser lui-même ni un autre Portail pour se déplacer.

### Effet de faction et Camouflage

Les marqueurs Camouflage utilisés durant la **phase blanche** ne peuvent pas être réactivés durant la même manche, mais peuvent être réactivés durant la manche suivante.

### Camouflage

Les unités Sentinelles sont remplacées par des marqueurs avant de jouer la carte Combat. L'attaquant sait toujours à l'avance s'il y a des Sentinelles pouvant être attaquées et choisir une riposte.

Notez bien que les marqueurs Camouflage sont des marqueurs, c'est-à-dire qu'ils peuvent être affectés par certaines cartes Événement ou de faction. Si des marqueurs peuvent être déplacés, les marqueurs Camouflage le peuvent aussi. Si un marqueur Camouflage doit être retiré (par exemple à la suite de l'effet de faction des Seigneurs de la mer perdue) ou si son effet est neutralisé (comme par une *Frappe de missiles* des Cybersamurai), le marqueur Camouflage est immédiatement remplacé par l'unité puis retourné sur sa face inactive.

### Placer de nouveaux Portails

Si un Portail est acheté pour **1 point de production**, il peut être placé sur n'importe quelle zone du plateau de jeu qui ne soit ni une zone de la Lune ni adjacente à la Lune. Les zones de départ ne sont pas des zones normales et aucun Portail ne peut être placé dessus.

## Placement de nouvelles unités

Les nouvelles unités Sentinelles doivent être placées dans une zone avec un Portail. Une zone adjacente ne compte pas. S'il n'y a plus de Portails en jeu, un nouveau Portail doit être placé avant que les nouvelles unités le puissent. Un Portail qui vient d'être placé peut être utilisé pour placer de nouvelles unités.



### Kakurenbo

Kakurenbo a 2 marqueurs Camouflage. Après que Kakurenbo s'est camouflé/décamouflé une première fois, il lui reste un marqueur Camouflage actif. Il peut donc se camoufler à nouveau durant la même manche. Les 2 marqueurs sont réactivés lors de votre **effet de faction**.

## Explications des cartes

### Combat rituel

Si plusieurs Oni sont détruits durant un combat, vous gagnez 1 point de victoire par Oni éliminé.

### Attaque surprise

Vous ne pouvez déplacer qu'une seule unité Sentinelle et vous n'avez pas besoin d'une action Déplacement pour le faire. Comme d'habitude, vous ne pouvez pas bouger après avoir joué la carte. Si une Sentinelle toute seule entre dans une zone avec d'autres de vos unités, celles-ci ne peuvent pas participer au combat.

## Notes supplémentaires

### Événement de faction et objectif alternatif

Vous n'avez pas de carte Événement de faction ni d'objectif alternatif.