



GESCHICHTE

Die globale Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht. Die Imperien spionieren sich aus, stehlen sich Projekte und konkurrieren mit Böswilligkeit, um sich die Weltmacht anzumaßen. Die Zeiger der Weltuntergangsuhr rücken gefährlich auf Mitternacht zu...




REGELN

- Legt die Karte **Doomsday Clock (4-23)** mit der Seite, die der Spielerzahl entspricht (2-3 oder 4-5), in die Tischmitte. Ist mindestens eine Karte **Arms Race (3-22)** im Spiel, legt 1  als Marker auf das Feld mit dem Symbol . Andernfalls legt es auf das Feld 0.



4-5 SPIELER

2-3 SPIELER

- Legt das  auf , wenn mindestens eine Karte **Arms Race** im Spiel ist.
- Andernfalls legt es auf .

- Zieht 5 Karten vom Zugstapel und legt sie offen in die Tischmitte. Dies ist für diese Partie der **gemeinsame Spielbereich**. Jedes Mal, wenn ihr in der Draftphase die gedrafteten Karten aufdeckt, könnt ihr **«spionieren»**.

- **Spionage:** Der Spieler, der die Karte **Director of PAX-10** oder die Karte **Hacking** besitzt, beginnt. Er, und dann jeder Spieler in Drafrichtung, kann seine gedraftete Karte gegen eine Karte aus dem **gemeinsamen Spielbereich** tauschen. Rückt den Marker nach jeder Spionage ein Feld auf der Weltuntergangsuhr vor. Wenn der Marker das letzte Feld erreicht, wird er nicht weiter gezogen. Die Spieler können jedoch weiter spionieren.

BEI SPIELENDEN







- Legt die Karte **Doomsday Clock** in den Umschlag zurück.



■ **Der Marker hat das letzte Feld der Weltuntergangsuhr erreicht:**

Die Machenschaften der Imperien haben jede Hoffnung auf Frieden zunichtegemacht. Die Welt ist in Gefahr. Bei den Imperien macht sich Wut breit, der Krieg ist unausweichlich.

AUSWIRKUNGEN

- Das Imperium, das gewonnen hat, erhält die Karte **Terrorist Cell (4-24)**: Wenn du als Bauprämie einen  erhältst, kannst du stattdessen einen  nehmen.
- Die anderen Spieler erhalten je eine Karte **Corruption (4-25)**: Du kannst während des Spiels bis zu 2  auf diese Karte legen. Wenn du 2  auf dieser Karte liegen hast, erhältst du 2  oder 2 .



GEWINNER








DIE ANDEREN

★ Glückwunsch! ★
Spielt Szenario COI-SC05:
Die ersten Stunden des Krieges.

■ **Der Marker hat das letzte Feld der Weltuntergangsuhr nicht erreicht:**

Die Imperien konnten einen Konsens finden, um den Anschein von Gleichgewicht zu wahren. Im Laufe der Zeit werden die vergangenen Spannungen vergessen sein. Es ist nun an der Zeit, fortan die Grundlagen für eine ruhige und friedliche Welt zu schaffen.

AUSWIRKUNGEN

- Das Imperium, das die Partie gewonnen hat, erhält die Karte **Global Police (4-26)**. Leg sie direkt auf deine Imperiumskarte: Du produzierst in jeder Produktionsphase +1 , aber du verlierst am Ende der Partie 3 SP.
- Die anderen Spieler erhalten je eine Karte **Corruption (4-25)**: Du kannst während des Spiels bis zu 2  auf diese Karte legen. Wenn du 2  auf dieser Karte liegen hast, erhältst du 2  oder 2 .



GEWINNER



DIE ANDEREN

★ Glückwunsch! ★
Spielt Szenario COI-SC06:
Eine neue Welt aufbauen.