

KRIEG ODER FRIEDEN/C01-SC05

5

DIE ERSTEN STUNDEN DES KRIEGES

Alle Nichtangriffsvereinbarungen wurden zerschlagen. Überall mehrten sich die Angriffe. Militärbündnisse wurden geschlossen und wieder aufgelöst. Der Krieg ist unabwendbar. Die Imperien müssen sich auf Konfrontationen vorbereiten.




REGELN

■ Besitzt ein Spieler die Karte **Director of PAX-10 (1-02)**, legt er sie in den Umschlag C01-SC01 zurück und ersetzt sie durch die Karte **Hacking (1-04)** (die sich auch in diesem Umschlag befindet): Du kannst einmal pro Partie, in der Planungsphase, 2 Karten aus deinem Draftbereich ablegen, um 5 Karten zu ziehen. Lege eine dieser Karten in deinen Draftbereich und wirf die anderen ab.





■ Besitzen die Spieler die Karte **Member of PAX-10 (1-03)**, legen sie sie in den Umschlag C01-SC01 zurück und ersetzen sie durch die Karte **Secret Service (1-05)** (die sich auch in dem Umschlag C01-SC01 befindet): Du kannst einmal pro Partie, in der Planungsphase, 2 Karten aus deinem Draftbereich ablegen, um 3 Karten zu ziehen. Lege eine dieser Karten in deinen Draftbereich und wirf die anderen ab.




■ Legt die Karte **Dawn of War (5-27)** in die Tischmitte: Als Macht-Bonus wird nun immer 1  vergeben. Es ist nun nicht mehr möglich, einen  als Macht-Bonus zu erhalten. Jedoch besteht immer noch die Möglichkeit,  durch Bauprämien zu erhalten.



■ Legt die Karte **Military Advantage (5-28)** in die Tischmitte: Besitzt ein Spieler diese Karte, produziert er in jeder Produktionsphase +1  und +1 .



■ **Am Ende jeder Runde** nimmt der Spieler mit den meisten  die Karte **Military Advantage** und legt sie in sein Imperium. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der die Karte **Terrorist Cell (4-24)** besitzt, welcher der am Gleichstand beteiligten Spieler die Karte erhält (das kann er auch selbst sein).

AUSGANG DER PARTIE



BEI SPIELLENDE

Der Gewinner dieser Partie muss folgenden Text vorlesen:

Der Krieg ist ausgebrochen. Die Bemühungen der Imperien, den Krieg zu vermeiden, waren vergeblich. Die Geschichte wiederholt sich unentwegt. Ein Imperium jedoch hat sich klammheimlich von den anderen abgesetzt, seine Übermacht ist unbestritten. Es sind die Sieger, die die Geschichte schreiben, und die Geschichte ist bereits genau vorgezeichnet. Ich, <dein Name>, habe diesen Krieg gewonnen.

Nach Jahren voller Konflikte waren meine technischen, militärischen und logistischen Fortschritte ausschlaggebend. Die Welt liegt in meinen Händen, und ich bin es, der über das Schicksal meiner Feinde entscheidet.

AUSWIRKUNGEN

Das in dieser Partie erfolgreiche Imperium gewinnt die Kampagne mit militärischen Mitteln. Es verkündet den anderen Spielern seine Ansicht des Sieges:

Ansicht A: «Ich werde meine ungeteilte Macht auf der ganzen Welt festigen. Ihr seid schwach und feige, eure Imperien werden meine Sklaven sein. Ich bin der Weltherrscher und ich werde allein regieren!»

Ansicht B: «Ich habe den Krieg gewonnen. Mein Wohlwollen ist jedoch nur mit Gnade zu vergleichen. Eure Imperien werden gemäß euren Wünschen frei bleiben. Ich werde eine Föderation ins Leben rufen und deren Führung übernehmen. Arbeitet nun gemeinsam mit mir, um die Welt wieder aufzubauen!»

★ Glückwunsch! ★
Öffnet den Heritage Booster!

