

FREIZEIT & DEKADENZ

(EINE KAMPAGNE VON BENOIT BANNIER UND FRÉDÉRIC GUÉRARD)

INHALT

■ 1 Regel ■ 6 Szenario-Umschläge ■ 2 Heritage Booster und 4 Secret Boxes, die ihr erst öffnen dürft, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

EINLEITUNG

Die gesamte Kampagne wird mit der Seite B der Imperiumskarten gespielt. Wir raten euch ausdrücklich, zuerst die Kampagne **Krieg oder Frieden**, und/oder mehrere Partien des Grundspiels zu spielen, bevor ihr mit dieser Kampagne beginnt. Die Kampagne **Freizeit & Dekadenz** führt nämlich zahlreiche neue Spielelemente und Mechanismen ein, die man nur schwer verstehen würde, wenn man mit dem Grundspiel nicht schon vertraut wäre.

- Diese Kampagne besteht aus 6 Szenarien, von denen ihr aber nur 5 spielen werdet. Spielt die Szenarien, sofern nicht anders angegeben, in der vorgegebenen Reihenfolge. Beginnt mit dem ersten Szenario. Befolgt immer die Szenarioanweisungen, um Sonderregeln und Modifikationen, die für das aktuelle Szenario von Bedeutung sind, anwenden zu können.
- Im Laufe der Kampagne werdet ihr manchmal aufgefordert, Spezialkarten aus den Szenario-Umschlägen zu nehmen. Eine Karte ist immer gekennzeichnet durch ihren Namen und ihre Nummer, zum Beispiel: **Pop Culture (I-02)**. Schaut die Karten im Umschlag erst an, wenn ihr im Szenario dazu ausdrücklich aufgefordert werdet.
- Lest bei bestimmten Szenarien (auch dem ersten) am Spielende nur den Text, der auf das zutrifft, was in eurem Szenario passiert ist. Je nach Spielverlauf und den getroffenen Entscheidungen kann es zu unterschiedlichen **Auswirkungen** kommen.
- Sofern es auf den Kampagnenkarten nicht ausdrücklich angegeben ist, **unterscheiden sich die Siegbedingungen nicht von denen einer normalen Partie**: Ihr müsst in 4 Runden die meisten Siegpunkte erzielen.
- Generell wird der Gewinner eines Szenarios besser belohnt als die anderen Spieler. **Ihr behaltet die Karten der Kampagne**, die ihr am Ende der Szenarien bekommt, bis zum Ende der Kampagne **Freizeit & Dekadenz**, sofern nicht anders angegeben. Ihr könnt sie in jedem Szenario einsetzen. Sie werden am Ende jedes Szenarios wieder auf null gesetzt: Legt die auf den Karten platzierten Ressourcen und Personenplättchen zurück in den jeweiligen Vorrat.
- Der Spieler, der das **Schlusszenario gewinnt**, ist der alleinige Sieger der Kampagne. Bei einem vollkommenen Gleichstand spielt das Schlusszenario erneut, denn es kann nur einen Sieger der Kampagne geben. Oder ernennt den Spieler zum Sieger, der es im Laufe der Kampagne am meisten verdient hat.

Wichtig: Die Regeländerungen der Szenarien und die Effekte der Karten dieser Kampagne haben Vorrang gegenüber den normalen Regeln des Spiels.

Wenn ihr durch ein Szenario Karten erhaltet: Die **Karten mit grauem Rand** werden am Ende jedes Szenarios abgeworfen. Die **Karten mit orangem Rand** werden am Ende der Kampagne abgeworfen, sofern nicht anders angegeben.



Öffnet nun Umschlag KS01-SC01.



FREIZEIT & DEKADENZ



IT'S A
WONDERFUL
WORLD



FRÉDÉRIC **GUÉRARD**
BENOIT **BANNIER**



ANTHONY **WOLFF**

