






1 DIE KULTURELLE WIEDERGEBOURT

GESCHICHTE: Die Imperien waren zu sehr mit der Entwicklung ihres Produktivismus beschäftigt, weshalb sie vergaßen, Energie und Zeit den geistigen Werken zu widmen. Doch in jeder Gesellschaft gibt es kreative Leute – die mit Ideen, die erfinden und die erschaffen. Denn seit jeher sind diese Künstler auch die Antriebskraft für die Macht der Imperien gewesen.

Und als in der Welt wieder Frieden eingekehrt war (zumindest dem Anschein nach), fanden sich in jedem Imperium kreative Köpfe, die ein bisschen hiervon und ein bisschen davon zusammengetragen haben. Sie schufen das, was man alsbald «Kunst» nennen sollte. Von diesem Zeitpunkt an musste jedes Imperium eine Entscheidung treffen: der Kultur einen Platz einräumen oder den Kurs des Produktivismus beibehalten?

REGELN

- **Jeder Spieler** erhält eine Karte **Cultural Production (1-01)**, die er in seinen Baubereich legt. Auf dieser Karte befinden sich 5 Ressourcenfelder (1 , 1 , 1 , 1 , 1 ) und eine Leiste für den kulturellen Fortschritt mit 5 Feldern, die mit Boni verknüpft sind.
- **Legt einen Krystalliumwürfel** auf das 1. Feld des kulturellen Fortschritts.
- Jedes Mal, wenn du die 5 Felder mit den geforderten Ressourcen auf deiner Karte **Cultural Production** belegt hast, leg die Ressourcen zurück in den jeweiligen Vorrat und setz den



Krystalliumwürfel auf der Leiste ein Feld vor. **Du erhältst den zugehörigen Kultur-Bonus.**

- Auf ein bereits belegtes «Kosten»-Feld einer Ressource darf keine weitere Ressource gelegt werden.
- Sobald das letzte Feld der Fortschrittsleiste erreicht wurde, kann keine Ressource mehr auf der Karte Cultural Production abgelegt werden.
- **Die erhaltenen Boni sind kumulativ.**
 - **1. Feld (Startfeld):** nichts.
 - **2. Feld:** Jedes Mal, wenn du deine Produktion für einen Macht-Bonus berechnest, darfst du +2 hinzurechnen (Produktionsphase).
 - **3. Feld:** Verdoppel deinen Macht-Bonus (Produktionsphase).
 - **4. Feld:** Verdoppel deinen Recycling-Bonus (Planungsphase).
 - **5. Feld:** 15 SP (Spielende).

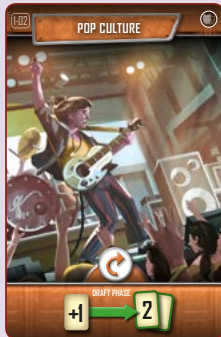


BEI SPIELLENDE

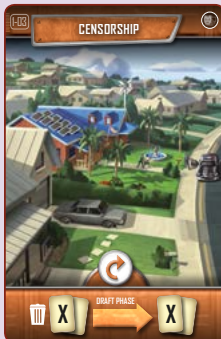
Es dauerte nicht lange, bis sich die Kultur über alle Imperien ausbreitete. Nach und nach hatten die Malerei, das Kino, das Fernsehen und das Radio ihren Platz in jedem Haushalt gefunden. Die Imperien jedoch waren geteilter Meinung, wie sie mit diesem kleinen Stück individueller Freiheit umgehen sollten. Sollte man es gedeihen lassen als eine Art Sicherheitsventil, oder sollte man es kontrollieren, um Widerstandsbewegungen zu verhindern?


AUSWIRKUNGEN

■ Jeder Spieler, **der das letzte Feld des kulturellen Fortschritts (15 SP) erreicht hat**, erhält eine Karte **Pop Culture (1-02)**: Du kannst ein Mal pro Szenario in der Draftphase eine Karte ziehen, zu deinen Handkarten hinzufügen, um dann 2 Karten aus deiner Kartenhand auszuspielen. (Du beendest die Runde also nicht mit 7, sondern mit 8 gedrafteten Karten).



■ Jeder Spieler, **der das letzte Feld des kulturellen Fortschritts (15 SP) nicht erreicht hat**, erhält eine Karte **Censorship (1-03)**: Du kannst ein Mal pro Partie in der Draftphase (bevor du eine Karte gewählt hast) deine gesamte Kartenhand abwerfen und so viele Karten nachziehen, wie du abgeworfen hast.



■ Der Gewinner erhält zusätzlich die Karte **Famous Host (1-04)**: Du kannst ein Mal pro Szenario in der Draftphase 1  abgeben, um den Effekt deiner Karte **Censorship** oder **Pop Culture** erneut zu nutzen.



■ Legt die Karten **Cultural Production** in den Umschlag zurück.

