



2

EINE KULTUR, SIE ZU KNECHTEN

GESCHICHTE

Der Krieg ist eine vielschichtige Angelegenheit. Es gibt diejenigen, die auf den Schlachtfeldern kämpfen und dort mutig ihr Leben lassen. Sie werden zu Helden und rufen patriotische Gefühle hervor. Sie nähren die Volkslieder und liefern den Stoff für die epischen Erzählungen. Aber der Krieg wird auch anderswo ausgetragen: in den Köpfen. Mit dem kulturellen Wiederaufleben liefern sich die Imperien einen Psychokrieg mittels Kulturpropaganda. Die großen Namen, die berühmten Persönlichkeiten lassen die Massen träumen, mit ihnen werden Sympathien gewonnen. Dies führt nicht unbedingt zum Sieg, aber auf lange Sicht könnte es sich auszahlen.

Öffnet nun die **SECRET BOX KS01-01**.

■ **Lest die Regeln der Kulturerweiterung**, die sich in der Box befinden.

REGELN

■ Ihr spielt diese und alle weiteren Partien mit allen Kulturkarten. **Wendet die Regeln der Kulturerweiterung** für alle folgenden Spiele an.


■ **Legt die Spielplanerweiterung Produktion Kultur an den Hauptspielplan** an (spielt ihr mit dem Spielplan Produktion Generäle, Finanziere und Krystallium der Kampagne 1, legt sie davor).



BEI SPIELENDE



Die Kultur breitet sich von Land zu Land, von Stadt zu Stadt und von Haus zu Haus aus. Auf der ganzen Welt kommt es zum kulturellem Austausch zwischen den Imperien. Literarische Werke, Filmproduktionen oder künstlerische Produktionen sorgen für permanente Aufruhr. Der Mensch ist jedoch so geschaffen, dass er gerne einordnet, eine Rangordnung erstellt und beurteilt. In den Regierungen der Imperien werden die kulturellen Werke vor allem als Mittel gesehen, die eigene Herrschaft zu festigen. Und wie könnte man die Welt besser beherrschen, als ihr ihre Kultur aufzuzwingen?

AUSWIRKUNGEN

- Der Gewinner erhält die Karte **Dominant Culture (2-05)**: Jedes Mal, wenn du mindestens 5 Ressourcen derselben Art produzierst, erhältst du auch 1 .



GEWINNER

- Die anderen Spieler erhalten je eine Karte **Underground Culture (2-06)**: Jedes Mal, wenn du 5 Ressourcen in 1  umwandelst, erhältst du auch 1 .



DIE ANDEREN

★ Glückwunsch! ★

Öffnet nun Umschlag KS01-SC03.