



GUERRE & PAIX

(CAMPAGNE N°1 DE BENOIT BANNIER ET FRÉDÉRIC GUÉRARD)

CONTENU

- 1 règle du jeu
- 50 cartes Capacités
- 1 Booster Reward à n'ouvrir que lorsqu'on vous le dit.

INTRODUCTION

- **Cette Campagne** est composée de 6 scénarios mais vous n'en jouerez que 5. Jouez les scénarios dans l'ordre sauf indication contraire en commençant par le premier. Suivez toujours les indications du scénario afin de connaître les règles spéciales et les modifications à apporter pour le scénario en cours.
- **Au cours de la campagne**, il vous sera parfois demandé de prendre des cartes spécifiques du paquet de cartes campagne. La carte sera toujours indiquée par son Nom et par son numéro exemple : **PAX-10** (n°1-01). Ne regardez les cartes de la Campagne que lorsque cela vous est explicitement demandé dans le scénario.
- Pour certains scénarios (dont le 1^{er}) lisez uniquement la Fin de partie qui correspond à ce qu'il s'est passé dans votre scénario. Suivant les choix et le déroulement de la partie, il se peut que vous n'ayez pas les mêmes **Résolutions**.
- Sauf si cela est explicitement écrit sur les cartes Campagne, **les conditions de victoire sont celles d'une partie normale** : vous devez obtenir le plus de Points de Victoire.
- Généralement, le vainqueur d'un scénario sera mieux récompensé que les autres joueurs. **Vous gardez les cartes de Capacités** que vous gagnez à la fin des scénarios jusqu'à la fin de la Campagne **Guerre et Paix** sauf indication contraire. Vous pouvez les utiliser à chaque Scénario, et elles sont remises à zéro à la fin de chaque Scénario : remplacez les Ressources/Personnages placés dessus dans leurs Réserves respectives.
- **Le joueur qui gagne le Scénario final** est le seul vainqueur de la Campagne. Si vous obtenez une égalité parfaite, rejouez le Scénario final car il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur de la Campagne, ou donnez la victoire au joueur qui a été le plus méritant au cours de la Campagne.

Important : les modifications de règles des scénarios et les effets des cartes Capacité sont prioritaires sur les règles normales du jeu.

1

LA PAIX AVANT TOUT

HISTOIRE : *Il y a 10 ans, les Grandes Guerres s'achevaient laissant dans leur sillage des millions de victimes sur les 6 continents.. Sur les ruines de l'ancien monde, les nouveaux Empires ont prospéré.*

Alors que s'ouvre une nouvelle décennie, toutes les puissances mondiales ont décidé de lancer le projet PAX-10. Ce grand projet commun vise à créer une organisation mondiale pour la paix afin de garantir au monde stabilité et prospérité.

RÈGLES :

- **Chaque joueur** prend au hasard une carte Empire et la place sur sa face A.
- Placez la carte **PAX-10 (N°1-01)** au centre de la table sur la bonne face selon que vous êtes 2-3 joueurs ou 4-5 joueurs.

■ **Après la Phase de draft de chaque tour**, les joueurs peuvent recycler leur carte depuis leur zone de Draft pour ajouter le Bonus de Recyclage de cette carte à PAX-10 (si cette Ressource est encore requise). Dans ce cas, le joueur place la Ressource sur l'emplacement correspondant de PAX-10, et gagne immédiatement le bonus associé.

■ **Si plusieurs joueurs** placent la même Ressource lors de la même phase de planification, alors qu'il n'y a pas suffisamment de place pour tous, ils bénéficient tout deux du bonus, mais les Ressources en trop sont remises dans leur Réserve.

À LA FIN DE LA PARTIE

- Référez-vous aux encadrés ci-contre pour connaître les événements en fonction de si le Pax-10 a été complétée ou non.
- La carte PAX-10 est défaussée.




2-3 JOUEURS



4-5 JOUEURS

BONUS pour chaque Ressource placée sur la carte **PAX-10** :

 : recevez 1 

 : recevez 1 

 : recevez 1 

 : recevez 1 

 : recevez 1 

■ Si

RÉSOLUTION :

■ L'Empire ayant remporté la partie
gagne la carte

VAINQUEUR

LES AUTRES

■ Si

RÉSOLUTION :

■ L'Empire ayant remporté la partie
gagne la carte

VAINQUEUR

LES AUTRES

