



GUERRE OU PAIX

(UNE CAMPAGNE DE BENOIT BANNIER ET FRÉDÉRIC GUÉRARD)

CONTENU

■ 1 règle du jeu ■ 6 enveloppes Scénario ■ 1 booster Héritage et 1 boîte Secrète à n'ouvrir que si 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 dans les enveloppes Scénario. La carte sera toujours indiquée par son nom et par son numéro, par exemple : **PAX-10 (I-OI)**. Ne regardez les cartes de l'enveloppe que lorsque cela vous est explicitement demandé dans le scénario.
- Chaque scénario vous proposera des **Résolutions** différentes en fonction du dénouement de chaque partie. N'appliquez que les **Résolutions** qui vous concernent. À la fin d'un scénario, les cartes non utilisées restent dans l'enveloppe.
- Sauf si cela est explicitement écrit sur les scénarios, **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 orange de campagne** que vous gagnez à la fin des scénarios jusqu'à la fin de la campagne **Guerre ou Paix** (sauf indication contraire). Vous pouvez les utiliser à chaque scénario. Elles sont remises à zéro à la fin de chaque scénario : remettez les Ressources et 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 de campagne sont prioritaires sur les règles normales du jeu.

Si un scénario rajoute des cartes : **les cartes à bord gris** sont défaussées à la fin de chaque scénario. **Les cartes à bord orange** sont défaussées à la fin de la campagne (sauf indication contraire).



Vous pouvez ouvrir l'enveloppe COI-SCOI

