

VÁLKA NEBO MÍR

(KAMPAŇ #1 AUTOŘI: BENOIT BANNIER A FRÉDÉRIC GUÉRARD)

HERNÍ MATERIÁL

■ 6 obálek scénářů ■ 1 balíček pro další generace a 1 tajná krabička, které hráči smejí otevřít, pouze až jim to bude řečeno.

ÚVOD

■ **Toto balení** obsahuje 6 scénářů, ale během kampaně jich odehrajete pouze 5. Kampaň zahájíte otevřením obálky s prvním scénářem. Scénáře poté hrajte v pořadí podle čísel, od nejnižšího po nejvyšší. Výjimku představuje případ, kdy vám pravidla stanoví jiný postup. Vždy se držte pravidel v obálce a dbejte na dodržení specifických pravidel konkrétního scénáře či úprav pravidel základní hry. Pokud hrajete kampaň pouze v 1 hráči, přečtěte si ještě speciální pravidla na opačné straně tohoto listu.

■ **V průběhu kampaně** vám pravidla několikrát dají pokyn vyndat určité karty z obálky. Tyto karty budou vždy označeny názvem a číslem. Například: **PAX-ID (1-D1)**. Karty z obálky vyndejte pouze tehdy, pokud to vyžaduje scénář, neprohližejte si ostatní karty v obálce.

■ Na základě některých vašich rozhodnutí a výsledku partie dojdete k různým **vyhodnocením**. Vždy přečtěte pouze to **vyhodnocení**, jehož podmínku splňujete. Na konci scénáře vraťte nepoužité karty zpět do obálky.

■ Pokud není v pravidlech či na kartách kampaně řečeno jinak, **podmínka vítězství je stejná jako v základní hře**. Musíte získat co nejvíce vítězných bodů.

■ Obvykle platí, že hráč, který vyhraje scénář, získá lepší odměnu než ostatní hráči.

Oranžové karty získané jako odměna na konci scénáře si ponecháváte po zbytek celé kampaně *Válka nebo mír* (může ovšem nastat situace, kdy vám pravidla dají pokyn je odevzdat či vyměnit; v takovém případě se vždy řiďte pravidly). Oranžové karty můžete používat v každém scénáři. Na konci scénáře se karty „resetují“ do původního stavu: veškeré kostky/žetony z nich vraťte zpět do zásoby.

■ **Hráč, který zvítězí v závěrečném scénáři**, se stane vítězem celé kampaně, nezávisle na výsledcích ostatních scénářů. Pokud nastane dokonalá shoda, musíte znovu odehrát závěrečný scénář, protože vítěz může být jen jeden... nebo můžete jako skupina rozhodnout ve prospěch toho hráče, který si vítězství více zasloužil v průběhu kampaně.

Důležité: Speciální pravidla scénářů a efekty karet kampaně mají vždy přednost před pravidly základní hry.

Pokud kvůli scénáři vstupují do hry nové karty: **šedé karty** odstraníte na konci scénáře, **oranžové karty** si hráči ponechají a odstraní je až na konci kampaně.



Nyní smíte otevřít obálku COI-SCOI.



ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO HRU 1 HRÁČE

- Použijte všechna **základní pravidla pro sólovou hru**.
- Kampaň lze hrát na **4 úrovně obtížnosti** (*normální: 50 VB, obtížná: 60 VB, expert: 70 VB, génius: 80 VB*). Úroveň obtížnosti zvolte na začátku kampaně.
- **Pokud dosáhnete cílového skóre úrovně obtížnosti**, pak se během udělování odměn scénáře považujete za vítěze.
- **Pokud cílového skóre nedosáhnete**, pak ve scénáři prohráváte. Vezměte si kartu porážky ☹️ (*spolu s případnou odměnou scénáře pro ty, kdo nezvítězili*). Poté pokračujte do dalšího scénáře.
- **Pokud prohrájete závěrečný scénář**, vezměte si kartu porážky ☹️ a odehrajte scénář znovu.
- **Pokud máte 2 karty porážky** ☹️ a prohrájete potřetí, prohrájete celou kampaň. Musíte začít celou kampaň od začátku!



Karty porážky najdete v obálce C01-SC01.

