

# KRIEG ODER FRIEDEN/C01-SC03

Glückwunsch! Fügt die 5 neuen Denkmalkarten dauerhaft eurem Grundspiel hinzu.



3

## DIE AUFSPALTUNG DER IMPERIEN

### GESCHICHTE

Der Egoismus der Machthaber hat die Imperien in zwei Gruppen gespalten: die Anhänger des Weltfriedens und die Rebellen, die der Machthunger zum Aufrüsten und zur Kriegshetze antreibt.

Diese beiden Gruppen sind insgeheim miteinander verwoben und intrigieren gegenseitig. Wenn eine Gruppe die Oberhand gewinnt, könnte sich dies dramatisch auf das globale Gleichgewicht auswirken.

### REGELN

■ Nehmt die **Partisanenkarten** (3-14, 3-15, 3-16, 3-17, 3-18, 3-19). Nehmt von den Partisanenkarten, entsprechend der Spielerzahl, folgende Karten:

Wenn die Karte **Director of PAX-10 (1-02)** im Spiel ist:

Spielerzahl	2	3	4	5
Anzahl Partisans of War	1	1	2	2
Anzahl Partisans of Peace	1	2	2	3

Wenn die Karte **Hacking (1-04)** im Spiel ist:

Spielerzahl	2	3	4	5
Anzahl Partisans of War	1	2	2	3
Anzahl Partisans of Peace	1	1	2	2

■ Mischt die Karten und gebt jedem Spieler verdeckt eine Karte. **Ihr dürft euch eure Karte anschauen, sie aber nicht aufdecken.** Spielt ganz normal, haltet eure Fraktion aber geheim.

### BEI SPIELENDE

- Deckt eure **Partisanenkarten** auf.
- **Alle Partisanen derselben Fraktion** addieren ihre Siegpunkte und teilen die Summe durch die Anzahl der Spieler ihrer Fraktion. Die Fraktion mit dem besseren Punktedurchschnitt gewinnt.
- Werft die **Partisanenkarten** ab.




AUSGANG DER PARTIE



- Die **Partisans of Peace** haben gewonnen:

*Die friedliebenden Imperien konnten die Zügel der Macht an sich reißen. Das globale Gleichgewicht wurde nur geringfügig belastet. Die kapitalistischen Imperien konnten die Weltwirtschaft am Laufen halten, um so ihre Errungenschaften zu bewahren. Bei den Kriegsanhängern jedoch steigerte sich der Groll. Die Zukunft war noch nie so ungewiss.*

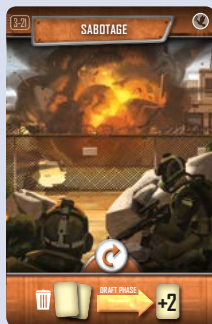
## AUSWIRKUNGEN

- Jedes Imperium, das am Sieg in dieser Partie beteiligt war, erhält eine Karte **Market Dominance (3-20)**: Du kannst jederzeit während des Spiels bis zu 2 Ressourcen auf diese Karte legen. Du kannst sie lagern und nach Belieben nutzen. Leg zu Beginn jedes neuen Szenarios 1  auf diese Karte. Sobald du diese Ressource genutzt hast, kannst du eine andere Ressource auf das freigewordene Feld legen.

- Die anderen Spieler erhalten je eine **Sabotagekarte (3-21)**: Einmal pro Partie, in der Draftphase, darfst du 2 Karten aus deiner Hand abwerfen, um 2 neue zu ziehen.



**GEWINNER**





**DIE ANDEREN**

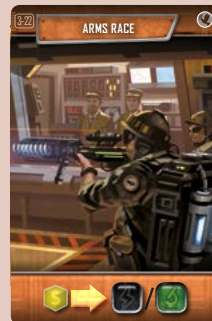
- Die **Partisans of War** haben gewonnen:

*Die kriegesischen Imperien konnten sich erfolgreich behaupten. Überall werden aus Spannungen kleine Konflikte. Die Imperien demonstrieren ihre militärischen Fortschritte, um ihre Nachbarn auf Distanz zu halten. Weltweit werden Mauern und Militärstützpunkte errichtet. Eine entsetzliche Zukunft scheint sich abzuzeichnen, aber niemand weiß, was die Zukunft für einen bereit hält. Es ist vielleicht noch möglich, einen Gegenkurs einzuschlagen.*

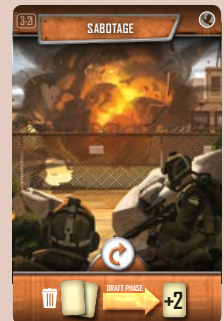
## AUSWIRKUNGEN

- Jedes Imperium, das am Sieg in dieser Partie beteiligt war, erhält eine Karte **Arms Race (3-22)**: Du kannst , das du in der Planungsphase erhältst und in der Produktionsphase produzierst, als  nutzen.

- Die anderen Spieler erhalten je eine **Sabotagekarte (3-21)**: Einmal pro Partie, in der Draftphase, darfst du 2 Karten aus deiner Hand abwerfen, um 2 neue zu ziehen.



**GEWINNER**



**DIE ANDEREN**

**Glückwunsch!**  
Öffnet nun Umschlag COI-SC04.