

Kommunikation

Geheime Kommunikation zwischen Spielern ist nicht erlaubt.
Spieler dürfen sich gegenseitig keine geheimen Dinge zeigen.

5. Spielende

Bei Spielende erhält die Primäranomalie 15 SP pro gegnerischem DAS-Spieler.

Sieger

Nachdem alle Spieler ihre individuelle SP-Zahl berechnet haben, ermittelt das Team seine kombinierte Punktzahl wie folgt: Multipliziere die niedrigste Punktzahl im Team mit 3/4 (ab-

gerundet). Addiere dazu die höchste Punktzahl im Team.

Hinweis: Es werden nur zwei Punktzahlen verwendet, alle anderen werden ignoriert.

Wenn die SP-Zahl des Primäranomalie-Spielers höher ist als die kombinierte Punktzahl des Teams, gewinnt der Primäranomalie-Spieler, andernfalls gewinnen alle Teamspieler.

Hinweis: Bei Gleichstand gewinnt das Team.

Beispiel: Ellen spielt die Primäranomalie und hat 97 SP. James, Dana und Dave sind im gegnerischen Team und haben 47, 52 und 64 SP. Ihre kombinierte Punktzahl ist $(47 \times 3/4) + 64 = 99$, also gewinnen sie das Spiel.

Impressum

Verlag

Seajay Games

Autor

Channing Jones

Künstler & Grafiker

Diego Sanchez

Korrekturleser

Andreas Ufer, David Kluxen

Besonderer Dank an den Einen Unendlichen Schöpfer.



seajaygames.com

Channing Jones Games, Klever Str. 115, 47533 Kleve, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten

CHANNING JONES

SALOMALIA

A GALACTIC ERA EXPANSION



Die Primäranomalie
ist eine hochintelligente, subatomare Lebensform aus einem anderen Universum, die in dieses eingedrungen ist, um es zu übernehmen und nach eigener Vorstellung umzuformen. Sie hat sich kürzlich in eine neue Galaxie ausbreitet, trifft aber auf den Widerstand der Bewohner.

1. Übersicht

In dieser Mini-Erweiterung für 3–5 Spieler übernimmt einer die Rolle der Primäranomalie gegen den Rest (das „Team“). Der Primäranomalie-Spieler kann unter anderem gewinnen, indem er die Teamspieler korrumpiert.

2. Inhalt

- ◇ Sternenvolkarte „Primäranomalie“
- ◇ 16 Korruptionsmarker
- ◇ 4 Team-Spielerhilfen
- ◇ Regelheft

3. Aufbau

Bereite das Spiel je nach Spieleranzahl wie folgt vor:

Spieler	Aufbau
3	Verwende die 2-Spielervariante (mit passivem Automa)
4	wie im regulären Spiel zu dritt
5	wie im regulären Spiel zu viert

Wähle einen Spieler, der die Primäranomalie spielen soll. Dieser wird als zusätzlicher Spieler aufgestellt, erhält aber die Sternenvolkarte „Primäranomalie“ (ansonsten alle Komponenten wie ein normaler Spieler) mit den unten aufgeführten Unterschieden.

Wegfallende Komponenten

Entferne die Dominanzkarte „Diplomatie“ und bei 5 Spielern auch das galaktische Ziel „Kooperation“.



Primäranomalie

Startsektor:

Der Primäranomalie-Spieler startet im zentralen Sektor und erhält dessen Startvorteil.

Nach dem normalen Aufbau des zentralen Sektors wird das Sternplättchen im zentralen Feld aufgedeckt und vom Spiel entfernt (es zählt nicht für das galaktische Ziel „Entdeckung“). Der Primäranomalie-Spieler deckt außerdem das Uralte Relikt im zentralen Feld auf und erhält dessen Effekt. Der Effekt einer Uralten Technologie wird erst nach Anwendung des Startvorteils für den Sektor angewendet (höher als Stufe 2 ist erlaubt).

Zusätzliche Schiffe:

Der Primäranomalie-Spieler erhält pro gegnerischen Spieler 2 zusätzliche Schiffe. Sollten nicht genügend Miniaturen vorhanden sein, stellt er alle seine Schiffe in eine Flotte.

Technologiestufen:

Während „individuelle Optionen“ des Aufbaus wählt er pro gegnerischem Spieler eine Technologiestufe. Diese Stufen können zu beliebigen Technologiefeldern hinzugefügt werden (auch kumuliert in einem Feld). Er darf jedoch mit keiner Technologie in einer höheren Stufe als der Spieleranzahl beginnen.

Beispiel: Bei 5 Spielern darf keine Technologie über Stufe 5 starten.

Deterministischer Aufbau

Wenn mit dieser Variante gespielt wird, wählt die Primäranomalie zu Beginn den zentralen Sektor (und seine Ausrichtung).

4. Spielablauf

Korruptionsmarker

Die Teamspieler können im Laufe des Spiels Korruptionsmarker erhalten (siehe unten), jeder **maximal vier**.

Zusätzliche Wachstumsaktionen:

DAS-Teamspieler, die weniger als vier Korruptionsmarker haben, können pro Wachstumsphase (während „Plättchen auswählen“) **eine** zusätzliche Wachstumsaktion erhalten, indem sie einen Korruptionsmarker nehmen.

DAS-Gesinnungsspernung:

DAS-Teamspieler mit **drei** oder mehr Korruptionsmarkern können ihre Gesinnung nicht mehr mit der Aktion „Gesinnungswechsel“ ändern.

Korruption verlieren:

Spieler verlieren einen Korruptionsmarker pro Stufe in Spiritualität, die sie durch **Forschung** gewinnen (andere Methoden zählen nicht).

Primäranomalie

Gesinnungswechsel:

Die Primäranomalie ist immer DAS (kann die Gesinnung nicht wechseln) und kann daher Spiritualität nicht über Stufe 4 erreichen.

Feindseligkeitsverbreitung:

Das Aktionsplättchen „Gesinnungswechsel“ dieses Spielers hat stattdessen die folgende Wachstumsaktion (alles zusammen ausgeführt):

- ◇ Alle Gesinnungswechselaktionen von DAS-Spielern werden verhindert.
- ◇ Im Zeitalter der Dunkelheit müssen alle DAA-Spieler mit einem Korruptionsmarker ihre Gesinnung wechseln.
- ◇ Jeder DAS-Spieler erhält einen Korruptionsmarker (auch alle, die in dieser Runde gerade erst von DAA wechseln).

Dies geschieht sofort, wenn alle Wachstumsaktionen aufgedeckt werden, und erfordert weder einen „im Krieg“-Zustand mit den betroffenen Spielern noch führt dies dazu.

Eroberung durch Primäranomalie:

Wenn die Primäranomalie einen Stern von einem DAS-Spieler erobert, erhält sie die gesamte Bevölkerung (ähnlich wie bei „Befreiung“).

Sterneinnahme von Primäranomalie:

Immer wenn Spieler einen Stern von der Primäranomalie einnehmen, bekommen sie einen Korruptionsmarker.

Technologie stehlen (5 Spieler):

Bei 5 Spielern hat die Primäranomalie den Spezialeffekt der DAS-Graue, in der Handelsphase eine Technologiestufe zu gewinnen (siehe Tabelle 11.1 im Regelheft, DAS Graue: zweiter Absatz).

Vorrang Spiritualität 5/6

Die Effekte der Spiritualitätsstufen 5 und 6 haben Vorrang vor allen Effekten in diesem Regelheft.

Hinweis: Ein korrumpierter DAA-Spieler mit Spiritualität 5 oder 6 würde nicht zu DAS wechseln bei der Aktion Feindseligkeitsverbreitung.

Dominanzkarte Gesinnung

Alle gespielten Gesinnungswechsel-Plättchen zählen für die sofortige Wirkung, unabhängig davon, ob sie verhindert wurden oder welchen Effekt sie hatten.

2-Spieler-Variante

Das Automa gehört weder zum Team noch zählt es als gegnerischer Spieler zur Primäranomalie. Wenn in den Regeln von „gegnerischer Spieler“ die Rede ist, ist damit die gegnerische Seite gemeint, also entweder die Primäranomalie oder das Team.

Team-Frieden

Die Teamspieler dürfen sich gegenseitig nicht den Krieg erklären.