

# GALAXOLOTL

NO RISK, NO STARS!



Ein intergalaktisches Risiko-Spiel  
für 2 - 4 Galaxolotl ab 8 Jahren.



HABA

2012227001 TL A170798





# GALAXOLOTL

NO RISK, NO STARS!

Ein intergalaktisches Risiko-Spiel für 2 - 4 Galaxolotl ab 8 Jahren.

**Autor:**

Stefano Negro

**Illustration:**

Matthias Derenbach

**Redaktion:**

Patrick Tonn

**Spieldauer:**

ca. 20 Minuten

Schön war's auf der Erde! Doch jetzt ist für die Galaxolotl die Zeit gekommen, wieder auf ihren Heimatplaneten zurückzukehren. Kaum gelandet, geht für die beiden großen Lotl-Familien das alte Spielchen von vorne los: Wer war zuerst da? Und wer sichert sich die besten Plätze? Nervenkitzel und riskante Entscheidungen sind garantiert!

**Wer am Ende des Spiels die meisten Sternpunkte gesammelt hat, gewinnt!**

## DAS IST DRIN:



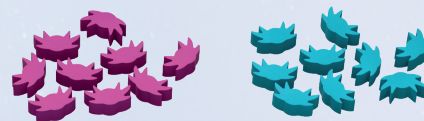
1 Heimatplanet



1 Startkarte



63 Karten



18 Galaxolotl (9 pro Farbe)



## BEVOR ES LOSGEHT:

Legt den Heimatplaneten in die Tischmitte und die Galaxolotl (nach Farben getrennt) darüber. Mischt alle Karten und bildet 2 ungefähr gleich große Ziehstapel unter dem Heimatplaneten.



## JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer kann den Raketenstart am wenigsten erwarten? Du nimmst dir die Startkarte und beginnst. Du hast 2 mögliche Aktionen: **Landen** (optional und mehrfach) und **Einziehen** (max. 1x pro Zug).

### Landen

Decke die oberste Karte eines der beiden Ziehstapel auf und lege sie offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel daneben. Nun musst du mit pinken oder blauen Galaxolotl auf dem Heimatplaneten landen. Das bedeutet, du nimmst die entsprechenden Galaxolotl aus dem Vorrat und legst sie in einen oder mehrere der 9 Bereiche des Heimatplaneten. Wie genau, verrät dir die Karte:

#### Sterne (1-4)

Jeder Stern ist am Ende des Spiels 1 Punkt wert.



#### Farbe (pink, blau, pink-blau)

Lande mit Galaxolotl der abgebildeten Farbe auf dem Heimatplaneten. Bei pink-blauen Hybriden entscheidest du dich vor dem Landen für eine der beiden Farben.

#### Zahl (3-11)

Lande in den Bereichen des Heimatplaneten, die zusammen die Zahl auf der Karte ergeben.

### Beispiel:

Mit der Karte von oben kannst du...

- mit 1 pinkem Galaxolotl in Bereich 6 landen.
- mit 2 pinken Galaxolotl in Bereich 2 und 4 landen.
- mit 2 pinken Galaxolotl in Bereich 1 und 5 landen.
- mit 3 pinken Galaxolotl in Bereich 1, 2 und 3 landen.







### **Wichtige Lande-Regel:**

In jedem Bereich des Heimatplaneten darf sich immer nur **max. 1 Galaxolotl pro Farbe** befinden. Sollte das irgendwann nicht mehr möglich sein, kommt es zur **Bruchlandung!** Damit endet dein Zug sofort und alle Galaxolotl, die sich bereits auf dem Heimatplaneten befinden, bleiben dort liegen.

### **Beispiel einer Bruchlandung:**



Mit dieser Karte müssten pinke Galaxolotl in Bereichen landen, die zusammen 6 ergeben. Da auf 1, 2, 4 und 6 aber bereits pinke Galaxolotl liegen und nie mehr als 1 Galaxolotl pro Farbe in einem Bereich liegen darf, kommt es zur Bruchlandung. Der Zug endet und alle 6 Galaxolotl bleiben auf dem Heimatplaneten liegen.

Nach jeder erfolgreichen (!) Landung darfst du ein weiteres Mal versuchen zu landen. So kommen mit jeder Karte immer mehr Galaxolotl auf dem Heimatplaneten an. Doch je mehr Galaxolotl sich dort bereits tummeln, desto höher wird auch das Risiko einer Bruchlandung! Deshalb solltest du rechtzeitig mit dem Landen aufhören und den Frischgelandeten dann lieber gleich noch beim Einziehen helfen.





## Einziehen

Entweder gleich zu Beginn deines Zuges oder nach einer erfolgreichen Landung darfst du dich fürs Einziehen entscheiden. Zähle dafür alle Galaxolotl auf dem Heimatplaneten. Nimm dann so lange Karten vom Ablagestapel herunter, bis mindestens so viele Sterne wie Galaxolotl auf dem Heimatplaneten dabei waren. Diese Karten darfst du nun in deine persönliche Sternensammlung vor dir legen. Sollten beim Einziehen nicht mehr genügend Karten im Ablagestapel liegen, hast du leider Pech gehabt. Nimm dir dann zumindest alle noch verfügbaren Karten.



## Beispiel:

Du möchtest nicht mehr landen, sondern stattdessen lieber einziehen. Du zählst 6 Galaxolotl auf dem Heimatplaneten. Von oben nach unten nimmst du nun Karten vom Ablagestapel.

**Karte 6** zeigt **2 Sterne** und mit **Karte 9** bist du schon bei **5 Sternen**. Eigentlich fehlt dir jetzt nur noch **1 Stern**, doch **Karte 7** bringt dir sogar **2 Sterne** ein. Somit bekommst du **3 Karten** mit insgesamt **7 Sternen** in deine persönliche Sternensammlung – nicht schlecht für 6 gelandete Galaxolotl!

Nachdem du Karten in deine persönliche Sternensammlung gelegt hast, schau dir die oberste Karte des Ablagestapels an:



**Pink?**

Lege alle pinken Galaxolotl zurück in den Vorrat.

**Blau?**

Lege alle blauen Galaxolotl zurück in den Vorrat.

**Hybrid oder keine Karte?**

Lege alle Galaxolotl zurück in den Vorrat.







### Beispiel:

Eine blaue Karte liegt oben auf dem Ablagestapel.  
Deshalb kommen alle blauen Galaxolotl zurück in den Vorrat.

Nun endet dein Zug.



## WANN IST SCHLUSS?

Sobald ein neuer Zug beginnt, in dem nur noch ein Ziehstapel übrig ist, kommen alle vor der Person mit der Startkarte noch ein letztes Mal dran, sodass alle gleich viele Züge hatten. Sollte im Laufe dieser letzten Züge auch der zweite Ziehstapel noch zu Ende gehen, ist nur noch die Aktion Einziehen möglich. Dann endet das Spiel.

Zählt jetzt jeweils die Sterne in euren persönlichen Sternensammlungen. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer außerdem die meisten Hybriden hat. Immernoch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.



#### Stefano Negro (Autor)

Stefano ist Italiener, lebt aber seit 2009 in Frankfurt am Main. Er arbeitet im Bereich Telekommunikation und entwickelt Brettspiele aus Leidenschaft. Seine Spiele sollen Menschen jeden Alters zusammenbringen. Seit einiger Zeit hilft ihm seine Tochter Cecilia heimlich bei den Spielen, und das Ergebnis ist wirklich bemerkenswert!



#### Matthias Derenbach (Illustration)

Matthias Derenbach ist Zeichner aus Leidenschaft. Sein Studium als Kommunikationsdesigner mit Schwerpunkt Illustration beendete er 2007 mit Auszeichnung. Seit 2008 arbeitet er erfolgreich als freischaffender Illustrator für verschiedene Verlage, ist begeisterter Papa und wohnt mit seiner Familie im schönen Westerwald.

Liebe HABA Spiele-Fans, unter [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) könnt ihr ganz nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



HABA Sales GmbH & Co. KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)  
kundenservice@haba.de

TL. A170798  
Art. Nr.: 2012227001