

PUNKTE GALAXIE

Ein galaktisches Kartenspiel für 1 bis 5 Weltraumfans ab
10 Jahren von Molly Johnson, Robert Melvin und Shawn Stankewich

ANLEITUNG



Pegasus Spiele

IMPRESSUM

Spieldesign

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Entwicklung

Joseph Z. Chen, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Kreative Leitung

Molly Johnson, Shawn Stankewich

Illustrationen

Dylan Mangini

Grafische Gestaltung

Dylan Mangini, Shawn Stankewich

Bearbeitung

Joseph Z. Chen, Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

AEG Projektleitung

Adelheid Zimmerman

Produktion

David Lopore

Besonderer Dank an:

Kimberley Bamburak, Haley Shae Brown, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, Tami Hurlburt, David Iezzi, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Tylor Murray, Robert Newton, Aaron Russin, Cody Thompson, Alex Uboldi, Ilya Ushakov, Josh Williams, Kyndra Williams. Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Tabletop Designers und Zephyr Workshop.

DEUTSCHE AUSGABE:

Grafikdesign

Hannah von Minden

Übersetzung und Redaktion

Benjamin Kraft



PegasusSpiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, mit Genehmigung von Alderac Entertainment Group.
© 2025 Alderac Entertainment Group. © der deutschen Ausgabe
2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der
Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

SPIELIDEE

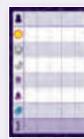
In **PUNKTEGALAXIE** erschafft ihr eure eigene Galaxie und versucht, die meisten Punkte zu erzielen. Dazu wählt ihr abwechselnd Planeten, Sonnen, Monde, Asteroiden und Wurmhöcher aus, die ihr zu den Sonnensystemen in eurer Galaxie hinzufügt. Planeten müssen nach ihrer Größe (dem Zahlenwert) in einer bestimmten Reihenfolge platziert werden, während Sonnen für die gewählten Planeten Extrapunkte geben können. Andere Himmelskörper im Weltraum bringen auf unterschiedliche Weise Punkte und müssen geschickt platziert werden, um ihre Boni auszulösen. Wer von euch innerhalb von 13 Runden die Galaxie mit den meisten Punkten erschafft, gewinnt!

SPIELMATERIAL

5 START-SONNENKARTEN
(doppelseitig)



1 WERTUNGS-BLOCK

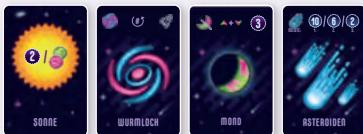


**140 PLANETEN-/
WELTRAUMKARTEN**
(doppelseitig)

Vorderseite



Rückseite



**24 RAKETEN-
PLÄTTCHEN**



Vorder- / Rückseite

5 SPIELHILFEN
(doppelseitig)



ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

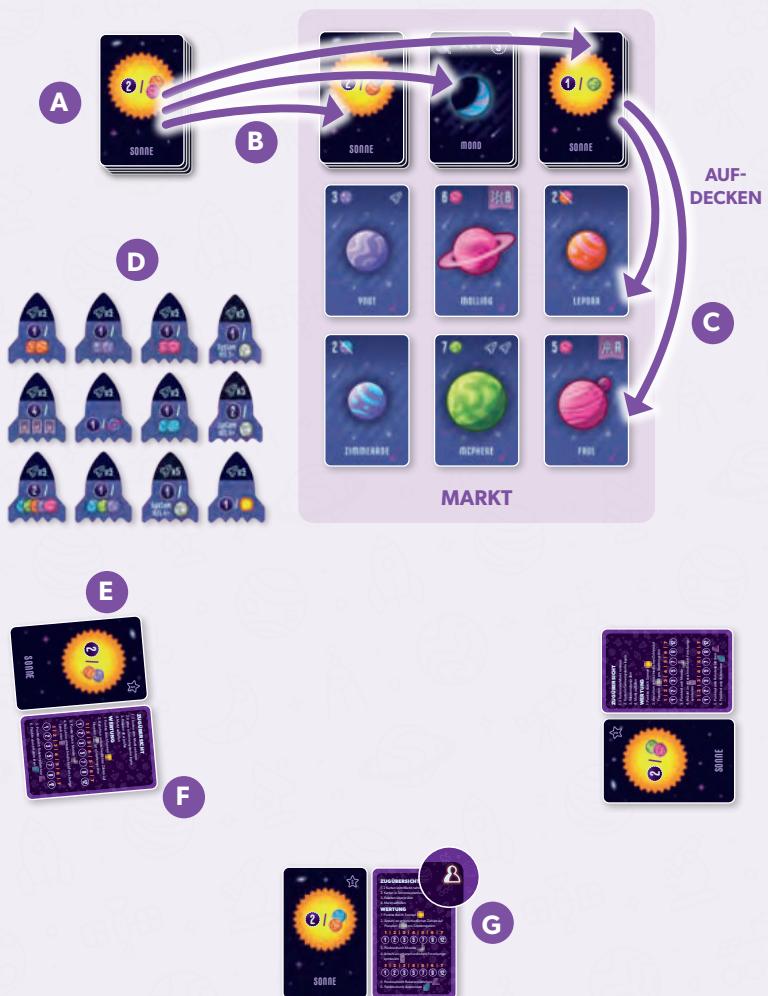
SPIELVORBEREITUNG

- A** Mischt die **Planeten-/Weltraumkarten** gründlich und entfernt je nach Personenzahl die entsprechende Anzahl Karten, wie in der Tabelle unten angegeben.
- Legt die entfernten Karten in die Spieldose zurück, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.
- Einweisung:** Mischt die Karten mit der Weltraumseite (= Rückseite) nach oben. Sie zeigt Sonnen, Monde, Asteroiden oder Wurmlöcher. Die Planetenseite (= Vorderseite) zeigt dem entsprechend nach unten.
- B** Nehmt die übrigen Planeten-/Weltraumkarten und bildet 3 etwa gleich große Stapel. Die Weltraumseite muss dabei nach oben zeigen. Legt die 3 Stapel so in die Tischmitte, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.
- C** Deckt 2 Karten von jedem Stapel auf und legt sie mit der Planetenseite nach oben in eine Reihe unterhalb des jeweiligen Stapels. Auf diese Weise entsteht ein **Markt** von insgesamt 9 Karten – die 3 obersten Weltraumkarten auf jedem Stapel und die 6 Planetenkarten darunter.
- D** Dreht alle **Raketenplättchen** auf die Rückseite und mischt sie. Wählt dann eine Anzahl Plättchen aus, die der Personenzahl entspricht, wie in der Tabelle unten angegeben. Dreht die ausgewählten Plättchen dann auf die Vorderseite und bildet einen Vorrat neben dem Markt, so dass sie von euch allen gut gesehen werden können. Legt die restlichen Raketenplättchen in die Spieldose zurück.
- E** Mischt die **Start-Sonnenkarten** und verteilt 1 zufällige Start-Sonnenkarte an jede Person. Legt sie vor euch aus, um euer erstes Sonnensystem zu bilden. Legt die restlichen Start-Sonnenkarten in die Spieldose zurück.
- F** Verteilt 1 zufällige Spielhilfe an jede Person. Achtet darauf, dass die Spielhilfe mit dem Symbol für die Startperson (👤) dabei ist. Legt alle restlichen Spielhilfen in die Spieldose zurück.
- G** Wer die Spielhilfe mit dem Symbol für die Startperson (👤) hat, beginnt das Spiel.

Personen	Karten zurücklegen	Karten im Spiel	Raketenplättchen
1-2	81	59	10
3	55	85	12
4	29	111	14
5	3	137	16



BEISPIEL: SPIELVORBEREITUNG FÜR 3 PERSONEN



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 13 Runden, in denen ihr reihum jeweils 1x am Zug seid. Bist du am Zug, handle die folgenden 4 Schritte in dieser Reihenfolge ab:

1. 2 Karten vom Markt nehmen
2. Karten in Sonnensysteme legen
3. Raketen überprüfen
4. Markt auffüllen

1. 2 KARTEN VOM MARKT NEHMEN

Du musst genau 2 Karten deiner Wahl vom Markt nehmen. Das können 2 Planetenkarten von den unteren 6 Feldern des Marktes sein, oder 2 Weltraumkarten von den Stapeln oben im Markt oder eine Kombination daraus. Du ziehst die Karten nacheinander (d.h. wenn du eine Weltraumkarte von einem der Stapel nimmst, darfst du die nächste Weltraumkarte darunter sehen und diese als zweite Karte nehmen). Beachte aber, dass **der Markt erst am Ende eines Zuges aufgefüllt wird**.



Nimm 2 Karten deiner Wahl vom Markt.

2. KARTEN IN SONNENSYSTEME LEGEN

Lege die beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl in deinem Spielbereich (ab jetzt **Galaxie** genannt) an. Du darfst deine Karten in eines deiner bestehenden **Sonnensysteme** legen oder ein neues Sonnensystem beginnen. Du darfst die beiden Karten in unterschiedliche Sonnensysteme legen.

Planeten-, Mond- und Wurmlochkarten ordnest du in Kartenreihen an. Nur Sonnen- und Asteroidenkarten legst du getrennt davon oberhalb dieser Kartenreihen aus. Jede Reihe (egal welche Karte darin liegt) zählt als Sonnensystem. Für jede Kartenart gibt es eigene Platzierungsregeln, die in den folgenden Abschnitten erklärt werden.

Je nachdem, welche Kartenart du gewählt hast, lege sie wie folgt an:



Die Kartenreihen werden unterhalb der Sonnen platziert.
Die Asteroiden werden hinter den Sonnen platziert.

Planetenkarten

Jede Planetenkarte (kurz: Planet) hat 1 oder 2 Farben und einen Zahlenwert von 1 bis 7 (Ausnahme: Planet X, siehe Seite 7). Du musst jeden Planeten seines Zahlenwertes entsprechend platzieren. Du kannst ihn oberhalb (hinter) oder unterhalb (auf) einer Kartenreihe in einem beliebigen Sonnensystem anlegen. Du kannst ihn auch verwenden, um ein neues Sonnensystem zu beginnen. Sobald du den zweiten



Planeten in ein Sonnensystem legst, legst du die Reihenfolge der Zahlenwerte dieses Sonnensystems fest (absteigend oder aufsteigend). Danach müssen alle Planeten, die du dem Sonnensystem hinzufügst, dieser Zahlenreihenfolge entsprechen (also von hoch zu niedrig oder von niedrig zu hoch). Dabei darfst du Zahlenwerte überspringen, sodass die Kartenreihe Lücken aufweist.

Am Spielende erhältst du Punkte für die Planeten in deinen Sonnensystemen. Die Punktzahl hängt von der Anzahl der Planeten mit **unterschiedlichen** Zahlenwerten in einem Sonnensystem ab (siehe Wertung auf Seite 10).



Einen Planeten musst du oberhalb oder unterhalb einer bestehenden Kartenreihe oder in ein neues Sonnensystem legen.



GRÖSSER
ALS 5



KLEINER
ALS 3

Ist die Reihenfolge erst festgelegt, muss der nächste oberhalb gelegte Planet größer als 5 (also 6 oder 7) und der nächste unterhalb gelegte Planet kleiner als 3 (also 1 oder 2) sein.

Planeten mit den Nummern 3, 4 und 5 darf du NICHT mehr in dieses Sonnensystem legen (es sei denn, du spielst vorher ein Wurmloch).

Planet X: Planeten im einem X als Zahlenwert sind etwas Besonderes. Sie haben keine Farbe, gelten aber als Zahl deiner Wahl (zwischen 1 und 7, innerhalb der Reihenfolge des entsprechenden Sonnensystems), was sie für den Aufbau von Zahlenreihen sehr flexibel macht!



Wurmlochkarten

Wurmlochkarten (kurz Wurmlöcher) kannst du oberhalb (hinter) oder unterhalb (auf) jeder bestehenden Kartenreihe in einem beliebigen Sonnensystem anlegen. Du kannst sie auch verwenden, um ein neues Sonnensystem zu beginnen. Wenn du ein Wurmloch in eine Kartenreihe legst, kehrt es die Schwerkraft um. Dadurch wird die Zahlenreihenfolge oberhalb und unterhalb des Wurmlochs zurückgesetzt. Die Platzierung eines Wurmlochs in der Zahlenreihe ermöglicht es dir, 2 getrennte Zahlenreihen innerhalb eines Sonnensystems zu haben. Durch diese Unterbrechung können zuvor übersprungene Zahlen in das Sonnensystem aufgenommen werden.

Wichtig: Am Spielende wertest du in jedem Sonnensystem die Planeten mit **UNTERSCHIEDLICHEN** Zahlen. Auch wenn du durch das Ausspielen eines Wurmlochs dieselbe Zahl mehr als einmal in ein Sonnensystem legen darfst, erhältst du dadurch **keine zusätzlichen Punkte**, da jede Zahl (1-7) nur einmal pro Sonnensystem gewertet werden kann. Wurmlöcher helfen jedoch dabei, ein Sonnensystem zurückzusetzen, so dass Zahlen, die in der Abfolge gefehlt haben, später hinzugefügt werden können.

Mondkarten

Mondkarten (kurz: Monde) kannst du oberhalb (hinter) oder unterhalb (auf) jeder bestehenden Kartenreihe in einem beliebigen Sonnensystem anlegen. Du kannst Monde auch verwenden, um ein neues Sonnensystem zu beginnen. Am Spielende erhältst du Punkte für Monde, sofern die beiden direkt angrenzenden Planeten (oberhalb und unterhalb) die erforderlichen Farben haben. Einige Monde zeigen an, dass nur 1 Farbe erforderlich ist, um Punkte zu erhalten. Der Planet mit der erforderlichen Farbe darf dann oberhalb **oder** unterhalb des Mondes in der Kartenreihe liegen. Einige Monde erfordern 2 verschiedene Farben, um zu punkten. Diese Monde müssen **zwischen** 2 Planeten liegen und jeder muss eine andere der beiden erforderlichen Farben haben, um Punkte zu erhalten.

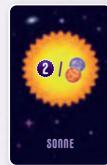


Hinweis: Hat ein Planet 2 Farben, die mit den beiden erforderlichen Farben eines Mondes übereinstimmen, zählt er nur für 1 der beiden Farben. Ein Mond, der 2 Farben erfordert, muss also immer zwischen 2 Planeten liegen, von denen jeder eine seiner Anforderungen erfüllt.

Du darfst Monde immer legen, auch wenn du keine Punkte für sie erhalten würdest.

Sonnenkarten

Sonnenkarten (kurz: Sonnen) platzierst du mit etwas Abstand oberhalb der Kartenreihen in einem Sonnensystem. **Jedes Sonnensystem darf nur eine einzige Sonne haben.** Du kannst eine Sonne in ein bestehendes Sonnensystem legen, das bereits andere Karten hat (solange es keine andere Sonne gibt), oder du kannst sie verwenden, um ein neues Sonnensystem zu beginnen.



Sonnen zeigen Wertungsbedingungen für das jeweilige Sonnensystem. Am Spielende erhältst du entsprechend Punkte auf der Grundlage der Karten, die in diesem Sonnensystem liegen.

Asteroidenkarten

Du darfst Asteroidenkarten (kurz: Asteroiden) nur oberhalb (hinter) von Sonnen anlegen und nur **genau 1 Asteroid pro Sonne**. Die Anzahl der Asteroiden, die du nehmen darfst, ist also durch die Anzahl Sonnen in deiner Galaxie begrenzt. Du kannst keine Asteroiden nehmen, wenn du kein freies Feld oberhalb einer Sonne hast.



Am Spielende erhalten nur die Personen mit den meisten, zweitmeisten und drittmeisten Asteroiden Punkte (siehe *Mehrheit der Asteroiden* auf Seite 11).

3. RAKETEN ÜBERPRÜFEN

Viele Karten haben 1 bis 2 Raketen-Symbole (kurz: Raketen) oben rechts abgebildet. Sie helfen dir, Raketenplättchen zu erhalten.

RAKETEN



Nachdem du die beiden Karten in deine Galaxie gelegt hast, überprüfe wie viele Raketen du insgesamt in deiner gesamten Galaxie hast (also in allen Sonnensystemen zusammen). Sobald deine Galaxie 5 Raketen enthält, darfst du sofort 1 der verfügbaren Raketenplättchen neben dem Markt auswählen und neben deine Galaxie legen. Für jeweils 5 weitere Raketen in deiner Galaxie darfst du ein zusätzliches Raketenplättchen auswählen (also für 10, 15 usw.).

Die Raketenplättchen zeigen Wertungsbedingungen für deine Galaxie. Am Spielende erhältst du entsprechend Punkte auf der Grundlage der Karten in deinem gesamten Spielbereich. Eine Übersicht der meisten Raketenplättchen findest du im Abschnitt *Erläuterungen* (siehe Seite 15).

Forschungssymbole

Neben den Raketen-Symbolen gibt es auf vielen Karten auch Forschungssymbole mit Buchstaben von A bis G. Am Spielende erhältst du Punkte für die Anzahl der Forschungssymbole mit **unterschiedlichen** Buchstaben in deiner gesamten Galaxie.

FORSCHUNG



4. MARKT AUFFÜLLEN

Nachdem du die Anzahl deiner Raketen überprüft und ggf. Raketenplättchen genommen hast, endet dein Zug und du füllst den Markt wieder auf:

Falls du einen Planeten genommen hast, fülle das leere Feld mit einem neuen Planeten auf. Dafür drehest du die oberste Karte des Stapels oberhalb des leeren Feldes von der Weltraumseite (Rückseite) auf die Planetenseite (Vorderseite) und legst sie auf das leere Feld unterhalb des entsprechenden Stapels.

Wenn einer der Stapel leer ist, teile den höchsten der anderen beiden Stapel in ungefähr 2 gleich große Teile und lege den unteren Teil als neuen Stapel auf das leere Feld (achte darauf, dass die oberste Weltraumkarte des höchsten Stapels dabei nicht bewegt wird).

Sobald du die leeren Felder auf dem Markt wieder aufgefüllt hast, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.



SPIELENDE

Das Spiel endet, nach 13 Runden (also nachdem ihr alle jeweils 13 Züge gemacht habt). Zu diesem Zeitpunkt enthält der Markt nur noch 7 Karten und kann daher nicht mehr aufgefüllt werden, bevor die nächste Person am Zug ist. Werft die verbliebenen 7 Karten ab und fahrt mit der Wertung fort.

WERTUNG

Sonnen

Du erhältst Punkte (kurz: P) auf der Grundlage der Wertungsbedingungen auf jeder einzelnen Sonne, addierst diese Punkte und schreibst die Gesamtsumme in das Feld für die Sonnen auf dem Wertungsblock. Du darfst Sonnen mehrfach werten, wenn du mehrere Sets hast. (Informationen über die Wertung von Planeten mit verschiedenen Farben findest du im Abschnitt *Erläuterungen* auf Seite 15.)



Unterschiedliche Planeten

Du erhältst Punkte für jedes Sonnensystem, in dem Planeten liegen. Die Punktzahl hängt von der Anzahl an unterschiedlichen Zahlenwerten der Planeten ab, die in demselben Sonnensystem vorhanden sind. **Planeten mit einem X** haben für die Wertung die Zahl, die ihrer Position in deinem Sonnensystem entspricht (ein X zwischen einer 3 und einer 5 würde z. B. als 4 zählen). Zähle diese Punkte zusammen und schreibe die Gesamtsumme in das Feld für die Planetenkarten auf dem Wertungsblock.



Anzahl	1	2	3	4	5	6	7
Punkte	1	2	3	5	7	9	12

Monde

Du erhältst Punkte für Monde, die angrenzend zu Planetenkarten mit den erforderlichen Farben liegen. Zähle diese Punkte zusammen und schreibe die Gesamtsumme in das Feld für die Monde auf dem Wertungsblock.



Unterschiedliche Forschungssymbole

Du erhältst Punkte für die Anzahl an unterschiedlichen Forschungssymbolen auf deinen Karten in deiner gesamten Galaxie. Schreibe die Punkte in das Feld für die Forschungssymbole auf dem Wertungsblock.



Anzahl	1	2	3	4	5	6	7
Punkte	1	2	3	5	7	9	12

Bonuspunkte für Raketenplättchen

Du erhältst Bonuspunkte für deine gesammelten Raketenplättchen. Jedes Raketenplättchen hat individuelle Wertungsbedingungen (siehe Seite 15). Zähle diese Punkte zusammen und schreibe die Gesamtpunktzahl in das Feld für die Raketenplättchen auf dem Wertungsblock.



Mehrheit der Asteroiden

Zählt jeweils die Anzahl an Asteroiden in eurer eigenen Galaxie und vergleicht sie miteinander.



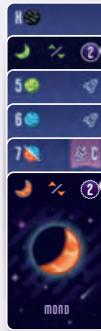
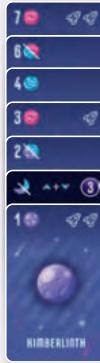
1. Platz: Meiste Asteroiden = 10 Punkte
2. Platz: Zweitmeiste Asteroiden = 6 Punkte
3. Platz: Drittmeiste Asteroiden = 2 Punkte

In einem Spiel mit **2 Personen** entfallen die Punkte für den 3. Platz. Im Falle eines **Gleichstandes** addieren die daran beteiligten Personen die Punkte für ihre Platzierung mit den Punkten der nachfolgenden Platzierung. Das Ergebnis teilt ihr durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Personen. Die Punkte für die nachfolgende Platzierung werden nicht noch einmal vergeben und die Platzierung entfällt.

Beispiel: 2 Personen teilen sich den 1. Platz. Sie addieren somit die Punkte des 1. Platzes mit den Punkten des 2. Platzes ($10P + 6P = 16P$) und teilen das Ergebnis durch 2 Personen ($16P : 2 = 8P$). Jede der am Gleichstand beteiligten Personen erhält also 8 Punkte. Die Person mit den zweitmeisten Asteroiden erhält jetzt nur noch die Punkte für den 3. Platz (2 Punkte).

Zum Schluss zählt ihr alle Punkte zusammen. Wer in der Summe die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer die meisten RaketenSymbole in der eigenen Galaxie hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

BEISPIEL FÜR EINE WERTUNG



JT	11	
	24	
	7	
	3	
	4	
	6	
	Σ	55

SOLOMODUS

SPIELVORBEREITUNG

Führe die Spielvorbereitung für ein Spiel mit 2 Personen durch. Allerdings werden die 10 Raketenplättchen in einer Reihe angeordnet. Ihre Reihenfolge (von links nach rechts) darf während des Spiels nicht mehr verändert werden.

Lege eines der unbenutzten Raketenplättchen mit der Rückseite nach oben links neben die oberste Reihe des Marktes. Dabei soll die Spitze des Raketenplättchens auf die 3 Stapel zeigen (siehe Abbildung rechts). Dieses Raketenplättchen zeigt an, welche Karten Galaxus (dein Kl-Gegner im Solomodus) in seinem nächsten Zug wählen wird.

Bereite einen Spielbereich für Galaxus neben dem Markt vor. Du und Galaxus beginnen beide das Spiel mit einer Start-Sonnenkarte, wie in einem normalen Spiel.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf im Solomodus ist der gleiche wie im normalen Spiel. Du beginnst das Spiel und hast den 1. Zug. Nimm Karten und füge sie deiner Galaxie hinzu. Sobald dein Zug beendet ist, führt Galaxus seinen Zug durch. Wenn er an der Reihe ist, nimmt er die nächsten 2 Karten, auf die das Raketenplättchen mit seiner Spitze zeigt (siehe Abbildung oben). Lege diese Karten in seinen Spielbereich. Beachte dabei die folgenden Regeln:

Planetenkarten

Lege sie in Reihen/Sonnensysteme, wobei jede Reihe nur ein einziges Exemplar jedes Zahlenwertes enthalten darf. Die richtige Zahlenabfolge spielt in den Sonnensystemen von Galaxus keine Rolle und muss nicht eingehalten werden. Wenn ein Zahlenwert bereits in einem Sonnensystem vorhanden ist, lege den Planeten in das nächste Sonnensystem. Beginne jedes Mal ein neues Sonnensystem, wenn der Planet in keines der vorhandenen Sonnensystem gelegt werden kann, weil die Zahl dort schon vorhanden ist.

Sonnenkarten

Lege alle Sonnen, die Galaxus gezogen hat, in seinen Spielbereich. Sie werden keinem Sonnensystem zugeordnet.

Mondkarten

Lege alle Monde, die Galaxus gezogen hat, in seinen Spielbereich. Sie werden keinem Sonnensystem zugeordnet.

Asteroidenkarten

Lege alle Asteroiden, die Galaxus gezogen hat, in seinen Spielbereich. Sie werden keinen Sonnen zugeordnet.

Wurmlochkarten

Lege alle Wurmlöcher, die Galaxus gezogen hat, in seinen Spielbereich. Sie werden keinem Sonnensystem zugeordnet.

Raketen überprüfen

Überprüfe die Galaxie von Galaxus auf Raketen. Falls seine Galaxie 5 Raketen enthält, oder ein Vielfaches von 5 erreicht oder überschritten hat, nimmt Galaxus sofort das erste Raketenplättchen von links aus der Reihe.

Markt auffüllen und Rakete bewegen

Nachdem du die Galaxie von Galaxus auf Raketen überprüft hast, bewege das umgedrehte Raketenplättchen im Uhrzeigersinn um den Markt herum. Dabei muss die Spitze immer in den Markt hinein zeigen (siehe Abbildung auf Seite 12 – sie zeigt alle 13 Plätze, auf denen das Raketenplättchen im Laufe des Spiels liegen wird).

Fülle dann den Markt auf, wie bei einem normalen Zug. Der Zug von Galaxus ist vorbei und du darfst deinen nächsten Zug beginnen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wie gewohnt nach 13 Runden (also nachdem du und Galaxus jeweils 13 Züge gemacht habt). Zu diesem Zeitpunkt enthält der Markt nur noch 7 Karten. Führe dann die Wertung durch.

WERTUNG IM SOLOMODUS

Werte deinen Spielbereich wie in einem normalen Spiel.

Werte den Spielbereich von Galaxus wie folgt (beachte, dass in manchen Kategorien die erreichten Punkte von deinem gewählten Schwierigkeitsgrad abhängen):

L = Leicht, **M** = Mittel, **S** = Schwer

Sonnen: **L** = jede Sonne 1P, **M** = jede Sonne 3P, **S** = jede Sonne 4P

Unterschiedliche Planeten: Werte jedes Sonnensystem nach der Anzahl an unterschiedlichen Planeten (Zahlenwerte) in dem jeweiligen Sonnensystem. Denke daran, dass Zahlenreihenfolgen dabei für Galaxus keine Rolle spielen. Er erhält einfach die Punktzahl anhand der unterschiedlichen Planeten in dem Sonnensystem (siehe Tabelle für unterschiedliche Planeten auf Seite 10).

Monde: Galaxus erhält für seine Monde jeweils die aufgedruckten Punkte.

Unterschiedliche Forschungssymbole: **L** = Punkte entsprechend der Anzahl an unterschiedlichen Forschungssymbolen (wie im normalen Spiel); **M** = wie in L, aber zusätzlich +1P pro doppeltem Forschungssymbol; **S** = wie in L, aber zusätzlich +3P pro doppeltem Forschungssymbol.

Bonuspunkte für Raketenplättchen: **L** = jedes 2P, **M** = jedes 3P, **S** = jedes 4P. Galaxus ignoriert die Wertungsbedingungen.

Mehrheit der Asteroiden: Vergleiche die Anzahl aller Asteroiden in deiner Galaxie mit der Anzahl der Asteroiden von Galaxus. Wer von euch die meisten Asteroiden hat, erhält 10 Punkte, wer die zweitmeisten hat, erhält 6 Punkte (du behandelst Galaxus also genau wie eine andere Person im normalen Spiel). Im Falle eines Gleichstands erhältet ihr beide 8 Punkte ($10P + 6P = 16P$, $16P : 2 = 8P$).

ERRUNGENSCHAFTEN

Wenn du im Solomodus spielst, kannst du auch versuchen, die folgenden 15 Errungenschaften zu erreichen. Trage deinen Namen in eines der fünf Felder neben den Symbolen (pentagon, circle, diamond, square, star) ein. Jedes Mal, wenn du Galaxus besiegst (egal auf welchem Schwierigkeitsgrad), überprüfst du, ob du die Kriterien für eine der Errungenschaften erfüllt hast. **Wähle dann 1** davon aus und markiere das Symbol, das deinem Namen entspricht.

				Erreiche 50P+		Name
				Erreiche 55P+		Name
				Erreiche 60P+		Name
				Erreiche 65P+		Name
				Erreiche 70P+		Name
				Erreiche 10P+ durch Sonnen		Name
				Erreiche 15P+ durch Sonnen		Name
				Erreiche 20P+ durch Planeten		Name
				Erreiche 25P+ durch Planeten		Name
				Erreiche 30P+ durch Planeten		Name
				Erreiche 10P+ durch Monde		Name
				Erreiche 15P+ durch Monde		
				Sammle alle 7 Forschungssymbol		
				Erreiche 7P+ durch Raketenplättchen		
				Erreiche 12P+ durch Raketenplättchen		

ERLÄUTERUNGEN

Bei der Wertung kannst du jede Sonne, jeden Mond und jede Rakete unabhängig voneinander werten. Daher können Planeten, die 2 Farben haben, für jede Sonne, jeden Mond und jede Rakete als die eine oder andere Farbe gewertet werden. Du darfst aber **nicht beide Farben für dieselbe Wertung** benutzen.

Erläuterung zur Wertung einiger Raketenplättchen:

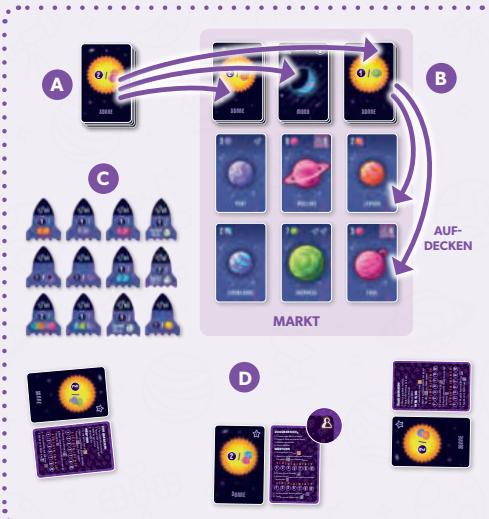
- 1 Erhalte 1 Punkt für jedes Set aus 2 Planeten der angegebenen Farbe in deiner gesamten Galaxie.
- 2 Erhalte die angegebene Punktzahl für jedes Sonnensystem in deiner gesamten Galaxie mit mindestens der angegebenen Anzahl an Planeten.
- 3 Erhalte 1 Punkt für jedes deiner gesammelten Raketenplättchen (einschließlich dieses Plättchens).
- 4 Erhalte 1 Punkt für jeden Asteroiden in deiner gesamten Galaxie.
- 5 Erhalte 1 Punkt für jedes Wurmloch in deiner gesamten Galaxie.
- 6 Erhalte 2 Punkte für jedes Set aus 3 Monden in deiner gesamten Galaxie.
- 7 Erhalte 1 Punkt für jedes Set aus 2 Forschungssymbolen in deiner gesamten Galaxie (es zählen auch doppelte Forschungssymbole).
- 8 Erhalte 1 Punkt für jeden Planeten mit dem abgebildeten Zahlenwert in deiner gesamten Galaxie (Planet X zählt dabei nicht mit).
- 9 Erhalte 2 Punkte für jedes vollständige Set aus allen 5 Farben der Planeten in deiner gesamten Galaxie.
- 10 Erhalte 1 Punkt für jedes Set aus 3 Planeten der abgebildeten Farben in deiner gesamten Galaxie.
- 11 Erhalte 1 Punkt für jede Sonne in deiner gesamten Galaxie.
- 12 Erhalte 4 Punkte für jedes Set aus 3 identischen Forschungssymbolen in deiner gesamten Galaxie.



KURZANLEITUNG

Spielvorbereitung

- A** Bildet den Kartenstapel entsprechend der Personenzahl (siehe Tabelle).
- B** Bildet den Markt wie in der Abbildung gezeigt.
- C** Legt die Raketenplättchen bereit (siehe Tabelle).
- D** Verteilt an jede Person je 1 Sonnenkarte und 1 Spielhilfe. Achtet bei den Spielhilfen auf das Symbol für die Startperson (👤).



Zugübersicht

1. Nimm 2 Karten deiner Wahl vom Markt.
2. Lege die gewählten Karten in Sonnensysteme in deiner Galaxie.
3. Überprüfe die Anzahl deiner Raketen und nimm ggf. ein Raketenplättchen.
4. Fülle den Markt auf.

Personen	Karten zurücklegen	Karten im Spiel	Raketenplättchen
1-2	81	59	10
3	55	85	12
4	29	111	14
5	3	137	16

Auf den Geschmack gekommen? Dann probier doch mal unseren Punktesalat!

