



GALAKTICO

## DER WELTRAUM...

ferne Galaxien, unendliche Weiten - sollte man glauben. Aber hier, wo drei Raumsektoren aufeinander treffen, stehen sich zwei bis drei Raumflotten kampfbereit gegenüber, bestückt mit schlagkräftigen Schild- und Waffensystemen und bereit, mit raffinierten Flugmanövern in die anderen Sektoren vorzudringen und die Raumstation des Gegners zu zerstören.

---

---

## SPIELZIEL...

Vor dem Spiel rüsten die Spieler ihre Raumschiffe mit einer schlagkräftigen Kombination von Waffen- und Schildkarten aus. Die Zusammenstellung der Ausrüstung ist entscheidend für die Stärke der eigenen Raumschiffe. Wer am Zug ist führt immer zwei Aktionen durch. Als Aktionsmöglichkeiten stehen zur Wahl: **Bewegen/Kampf, Raumschiff einsetzen, Meteor versetzen**. Kommt es zum Kampf, werden Waffen und Schilde verglichen und es zeigt sich, welches Raumschiff stärker ist und den Kampf gewinnt. Der Sieger schlägt das gegnerische Raumschiff und erhält Punkte.

**Das Spiel kann auf drei Arten enden:**

- ein Spieler erreicht **30 Punkte**
  - eine Raumstation wird zerstört
  - alle drei **Zerstörer** eines Spielers sind geschlagen
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.**

Um den Sieg zu erringen, muss man die Stärken und Spezialfähigkeiten seiner Raumschiffe geschickt einsetzen und zunächst die Schwachstellen der Gegner sondieren, die Vorteile von Hyperraumflügen, Meteorfeldern oder Gravitationsfeldern nutzen, die eigene Raumstation schützen, in der man Nachschub für die eigene Flotte produziert und schließlich die Raumflotten der Mitspieler schlagen.

---

---

## SPIELMATERIAL...

Die Raumschiffe sind handgegossene Figuren und sollten mit Sorgfalt behandelt werden. Ersatzfiguren können nachgeliefert werden.

**1 Spielplan**, bestehend aus 3 Raumsektoren

**24 Meteorsteine**

**48 Spielfiguren**, je 16 in drei Farben:

3 x 1 Raumstation

3 x 3 Zerstörer

3 x 3 Raumjäger

3 x 4 Kreuzer

3 x 5 Aufklärer

**54 Spielkarten**, je 18 pro Spieler:

3 x 4 Raumschiffkarten

3 x 6 Schildkarten

3 x 8 Waffenkarten

**30 Punktescheiben**

20 x 1er

6 x 5er

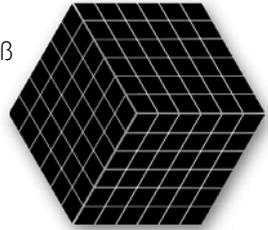
4 x 10er

---

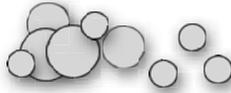
---

## SPIELVORBEREITUNG...

Der SPIELPLAN wird aus den drei rautenförmigen Teilen gemäß der Abbildung zusammengesetzt (auch bei 2 Spielern).



Die PUNKTE werden bereit gelegt.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle 16 Spielfiguren dieser Farbe an sich:



Jeder Spieler wählt eine Kartenrückseite (Kreis, Sechseck oder Fünfeck) und erhält 18 Karten:

4 Raumschiffkarten, die jeder Spieler offen vor sich ablegt



6 Schildkarten, zum Ausrüsten der Raumschiffe



8 Waffenkarten, zum Ausrüsten der Raumschiffe



Jeder Spieler erhält einen Stoffbeutel zum verdeckten Aufbewahren der Punkte.

---

---

## RAUMSCHIFFE AUSTRÜSTEN...

Jeder Spieler legt zu Beginn einer Partie die Ausrüstung seiner Raumschiffe mit Schild- und Waffenkarten fest. Die Ausrüstung gilt dann für das gesamte Spiel und kann während einer Partie nicht mehr verändert werden. Die Raumschiffe werden mit Waffenkarten ausgerüstet, um die Stärke im KAMPF zu erhöhen: das stärkere Raumschiff schlägt das schwächere.

Die Raumschiffe werden mit Schildkarten ausgerüstet, um gegnerische Waffenkarten abzuschwächen und damit die Stärke gegnerischer Figuren zu vermindern.

Jeder Spieler rüstet jeden seiner 4 Raumschiffstypen (*Aufklärer, Kreuzer, Raumjäger* und *Zerstörer*) mit **je EINER Schildkarte** und **je ZWEI Waffenkarten** aus, die er **verdeckt** zu der jeweiligen Raumschiffkarte legt. Die Raumstation kann nicht bewegt werden oder kämpfen und bekommt weder Waffen- noch Schildkarten zugeordnet. Die zwei überschüssigen Schildkarten jedes Spielers kommen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.

### WAS IST BEIM AUSTRÜSTEN ZU BEACHTEN?

Es gibt vier verschiedene Waffenwirkungen:

#### Laser, Quanten, Krypto und Impuls

**Jeder Schild** hält zwei Waffenwirkungen komplett ab, lässt aber die beiden anderen Waffenwirkungen durch. Damit bestimmt der Schild eines Raumschiffes die Stärke des gegnerischen Raumschiffes, wenn es zum KAMPF kommt.



trifft  
wird abgehalten  
trifft  
wird abgehalten

**ACHTUNG!** Die farbigen Waffenwirkungen auf den Schilden treffen, die beiden anderen (geschwärzt und mit Schild) werden abgehalten.

**Jede Waffe** hat vier Wirkungen. Jede Waffenwirkung kann eine Stärke zwischen 0 und 6 haben. Kommt es zum Kampf, hält der Schild des gegnerischen Raumschiffes zwei Waffenwirkungen ab, die Stärke der beiden anderen Waffenwirkungen werden zur Grundstärke des eigenen Raumschiffes addiert und ergeben die Gesamtstärke.



Schild des Gegners	Waffen des eigenen Raumschiffs	Eigenes Raumschiff
 <p>Quanten- und Impulswirkungen werden vom Wellen Absorber abgehalten, Laser- und Kryptowirkungen treffen.</p>	 <p>Krypto Projektil: Laser Stärke 6 Krypto Stärke 6</p> <p>Cryo Blitz: Laser Stärke 0 Krypto Stärke 5</p> <p>Zusammen: 12</p>	 <p>Kreuzer Stärke 3 Kryptoprojektil 12 Cryo Blitz: 5</p> <p><b>Gesamtstärke: 20</b></p>

Jeder Raumschiff<sup>typ</sup> hat eine Grundstärke, eine maximale Zugweite und Spezialeigenschaften. Jeder Spieler hat 4 Raumschiffkarten. Sie bilden einen Raumschiff<sup>typ</sup> ab und gelten für alle eigenen Spielfiguren dieses Typs.



## RAUMSCHIFFE...



Der **Zerstörer**  
Stärke: 5  
Zugweite: 2

### Spezialeigenschaften...

-  Das **Gravitationsfeld** verhindert Hyperraumflüge anderer Spieler (siehe Hyperraumflug).
-  **Meteore**, die innerhalb des Gravitationsfeldes liegen, dürfen als eine Aktion versetzt werden.
-  Kann die Raumstation eines anderen Spielers Schlagen.



Das **Gravitationsfeld** besteht aus dem Feld auf dem der Zerstörer steht und allen acht angrenzenden Feldern. Gegnerische Raumschiffe dürfen keine Hyperraumflüge auf oder von Feldern machen, die durch ein Gravitationsfeld geschützt sind. Meteore, die sich innerhalb des Gravitationsfeldes befinden, dürfen als eine Aktion versetzt werden (siehe Meteor versetzen).



### Der *Raumjäger*

Stärke: 4

Zugweite: 3

#### Spezialeigenschaften...



Darf **einen Hyperraumflug** pro Zug machen (siehe Hyperraumflug).



Kann direkt aus dem Hyperraum angreifen (auf gegnerische Figuren ziehen, es sei denn, das Zielfeld ist durch ein gegnerisches Gravitationsfeld geschützt).



### Der *Kreuzer*

Stärke: 3

Zugweite: 4

#### Spezialeigenschaften...



Darf bis zu **zwei Hyperraumflüge** pro Zug machen (siehe Hyperraumflug)



Kann nach einem gewonnen Kampf weiterfliegen (auch Hyperraumflüge), die max. Zugweite darf dabei jedoch nicht überschritten werden.



### Der *Aufklärer*

Stärke: 1

Zugweite: 5

#### Spezialeigenschaften...



Darf Meteorfelder durchfliegen (auch mehrere), jedoch nicht darauf stehen bleiben.



Erhält einen **Stärkebonus von +3**, wenn er **direkt** aus einem Meteorfeld heraus ein Raumschiff auf einem angrenzenden Feld angreift. Der *Aufklärer* muss also in diesem Fall durch ein Meteorfeld fliegen und von dort aus direkt auf ein gegnerisches Raumschiff ziehen

---

---

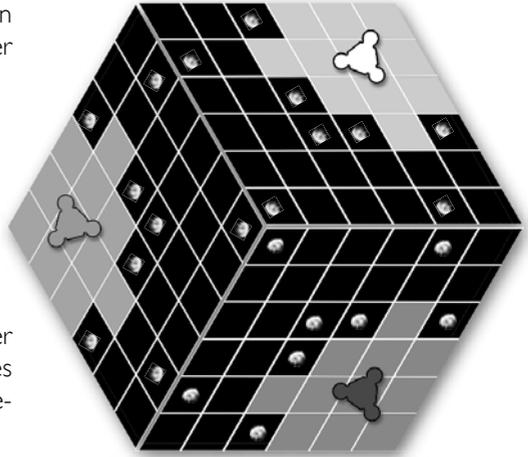
## STARTAUFSTELLUNG...

Jeder Spieler wählt einen Raumsektor und platziert dort **8 Meteore** und seine *Raumstation* gemäß der Abbildung. Bei zwei Spielern werden die Meteore im dritten Raumsektor ebenfalls platziert.

Auf die in der Abbildung markierten Felder stellt jeder Spieler in beliebiger Aufstellung:

- 1 Zerstörer
- 1 Raumjäger
- 2 Kreuzer
- 3 Aufklärer

Die restlichen Raumschiffe stellt jeder vor sich ab. Sie können im Laufe des Spiels von der *Raumstation* aus eingesetzt werden.



Die Startaufstellung geschieht verdeckt. Jeder Spieler kann seinen Raumsektor vor den Blicken der anderen Spieler schützen, bis alle Spieler ihre Raumschiffe platziert haben.

## WAS IST BEIM AUFSTELLEN ZU BEACHTEN?

Jeder Raumschiffstyp und die Raumstation haben unterschiedliche Eigenschaften, die es geschickt anzuwenden gilt (siehe Raumschiffe).

Der *Aufklärer* z. B. hat eine Zugweite von 5 und kann, wenn er gut steht, innerhalb eines Zuges in die gegnerischen Reihen vordringen.

*Kreuzer* und *Raumjäger* können mit dem Hyperraumflug den Gegner überraschen.

Die *Raumstation* und der *Zerstörer* können mit dem Gravitationsfeld die eigenen Schiffe vor Angriffen aus dem Hyperraum schützen.

---

---

## SPIELABLAUF...

Startspieler ist der Spieler links neben dem ungeduldigsten Spieler. Bei drei Spielern sind die Spieler im Uhrzeigersinn der Reihe nach am Zug, bei zwei Spielern abwechselnd. Jeder Spieler führt **pro Zug immer zwei Aktionen** durch. Folgende Aktionen stehen zur Wahl:

**Bewegen / Kampf:** Ein Raumschiff der Zugweite entsprechend bewegen. Zum Kampf kommt es, wenn man auf ein anderes Raumschiff zieht.

**Raumschiff einsetzen:** Auf der eigenen Raumstation werden neue Raumschiffe eingesetzt. Ein Raumschiff wird erst aktiv, wenn es sich nicht mehr auf der Station befindet.

**Meteor versetzen:** Im eigenen Raumsektor oder im Gravitationsfeld eines eigenen Zerstörers einen Meteor um ein Feld versetzen.

---

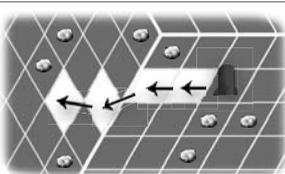
---

## BEWEGEN / KAMPF...

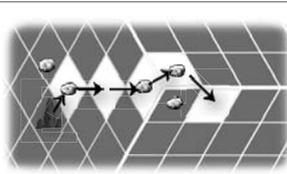
Die **Zugweite** eines Raumschiffes gibt an, wie weit man ein Raumschiff von diesem Typ maximal ziehen darf. Es muss nicht die volle Zugweite gezogen werden. Jedes Raumschiff darf nur einmal pro Zug bewegt werden. Raumschiffe dürfen **nur über freie Felder** gezogen werden. Meteore sind unüberwindbare Hindernisse für alle Raumschiffe, außer den kleinen wendigen *Aufklärern*, die die Spezialfähigkeit haben durch Meteorfelder fliegen zu können. Sie dürfen jedoch niemals darauf stehen bleiben.

## NORMALFLUG...

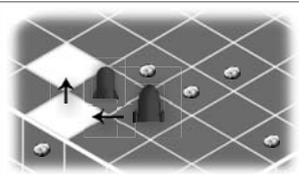
- Es darf in jeder Richtung gezogen werden.
- Es darf über Eck gezogen werden.
- Sektorgrenzen dürfen überschritten werden.
- Es darf in und durch Gravitationsfelder gezogen werden.



Der Kreuzer hat eine Zugweite von 4 und könnte z.B. wie folgt ziehen:



Der Raumjäger kann bis zu 5 Felder ziehen, auch über Meteore



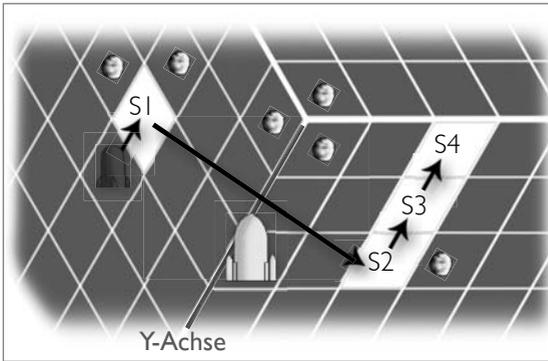
Dieser Zerstörer umfliegt das von einem Kreuzer besetzte Feld

## HYPERRAUMFLUG...

- ist eine Spezialeigenschaft von *Kreuzern* und *Raumjägern*.
- *Raumjäger* können einen Hyperraumflug und *Kreuzer* bis zu zwei Hyperraumflüge als Bewegungsschritte ausführen.
- zählt wie ein Bewegungsschritt.

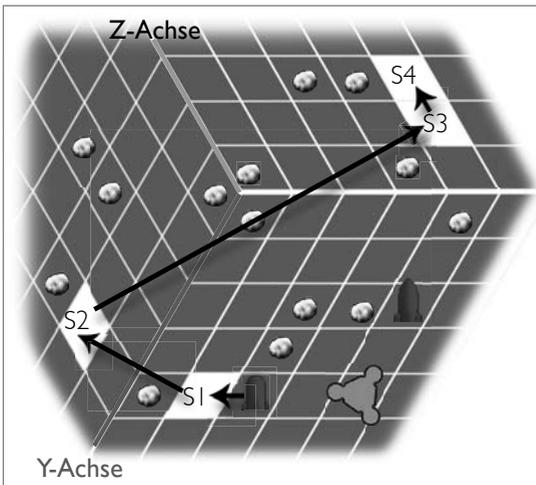
Beim Hyperraumflug werden die Achsen, welche die drei Raumsektoren voneinander trennen, als Spielgelachsen verwendet und die Position des Raumschiffes wird in einen anderen Sektor gespiegelt. Es darf nur auf freie Felder gespiegelt werden (AUSNAHME: der *Raumjäger* kann aus dem Hyperraum direkt auf ein gegnerisches Raumschiff ziehen und es angreifen).

Das Gravitationsfeld von *Zerstörer* und *Raumstation* sperrt Hyperraumflüge von gegnerischen Raumschiffen. Gegnerische Raumschiffe dürfen Hyperraumflüge weder in ein Gravitationsfeld hinein, noch aus einem Gravitationsfeld heraus durchführen. Eigene Raumschiffe sind von dieser Sperre nicht betroffen.



Der Kreuzer hat eine Zugweite von 4 (= 4 Schritte)

1. Schritt: auf S1 (Normalflug)
2. Schritt: von S1 auf S2 (Hyperraumflug: Spiegelung über die Y-Raumachse)
3. und 4. Schritt: von S2 auf S3, von S3 auf S4 (Normalflug)



Der Kreuzer darf bis zu zwei Hyperraumflüge machen.

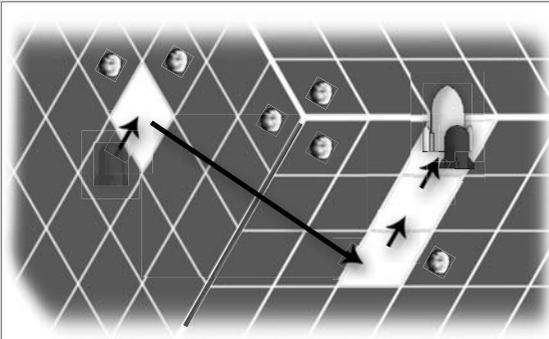
1. Schritt: aus S1 (Normalflug)
2. Schritt: von S1 auf S2 (Hyperraumflug: Spiegelung über die Y-Raumachse)
3. Schritt: von S2 auf S3 (Hyperraumflug: Spiegelung über die Z-Raumachse)
4. Schritt: von S3 auf S4 (Normalflug)

## KAMPF...

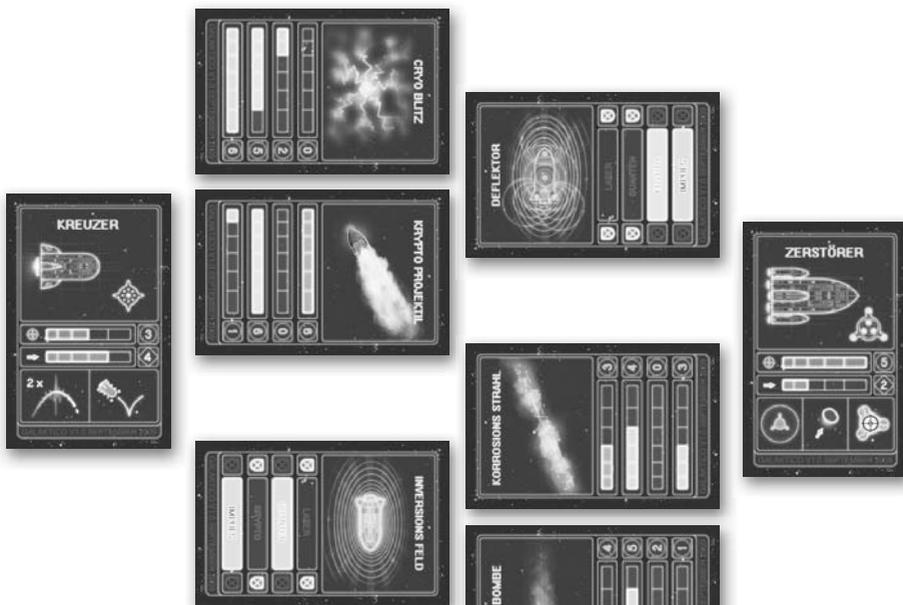
Wenn ein Spieler mit seinem Raumschiff auf ein gegnerisches Raumschiff zieht, kommt es sofort zum Kampf und das Raumschiff beendet seinen Zug (AUSNAHME: der Kreuzer darf nach einem gewonnenen Kampf weiterfliegen, allerdings darf er nur einmal pro Zug kämpfen). Jedes Raumschiff darf nur einmal pro Zug bewegt werden.

Beide Spieler vergleichen nun Waffen und Schilde der kämpfenden Raumschiffe und ermitteln so die Gesamtstärke ihrer Schiffe. Dazu legen beide Spieler die Waffen- und Schildkarten der kämpfenden Raumschiffe für alle Spieler gut sichtbar offen nebeneinander. Zur Waffenstärke wird noch die Raumschiffstärke addiert.

**Das Raumschiff mit der höheren Gesamtstärke schlägt das schwächere Raumschiff.** Der Sieger stellt die geschlagene Figur auf die Raumschiffkarte seiner Figur und bekommt **Punkte** für den Sieg (siehe Punkte).



Der dunkle Kreuzer wurde mit 4 Schritten auf den hellen Zerstörer gezogen. Der Hyperraumflug (2. Schritt) ist möglich, weil er außerhalb des Gravitationsfeldes des Zerstörers liegt. Nun kommt es zum Kampf. Spieler 1 (dunkel) zeigt nun die Waffen- und Schild-karten seines Kreuzers. Spieler 2 (hell) zeigt die Waffen- und Schildkarten seines



Beim *Kreuzer* wird die Laser- und Quantenwaffenwirkung (rosa und orange) vom Schild des Zerstörers (in diesem Fall Deflektor) abgehalten. Krypto- und Impulswirkungen (grün und blau) treffen. Daraus ergibt sich eine Waffenstärke von:

$$\text{Cryo Blitz: } 5+6 = 11$$

$$\text{Krypto Projektil: } 6+1 = 7$$

$$\text{Raumschiffstärke (Kreuzer): } 3$$

$$\text{Gesamtstärke. } 11+7+3 = 21$$

Der dunkle Kreuzer (Stärke 21) gewinnt den Kampf und schlägt den hellen Zerstörer (Stärke 18).

Beim Zerstörer wird die Laser- und Kryptowaffenwirkung (rosa und grün) vom Schild des Kreuzers (in diesem Falle Inversionsfeld) abgehalten. Quanten- und Impulswirkungen (orange und blau) treffen. Daraus ergibt sich eine Waffenstärke von:

$$\text{Plasma Bombe } 5+1 = 6$$

$$\text{Korrosions Strahl: } 4+3 = 7$$

$$\text{Raumschiffstärke (Zerstörer): } 5$$

$$\text{Gesamtstärke. } 6+7+5 = 18$$

Bei einem **Gleichstand** werden beide Schiffe geschlagen und kommen jeweils auf die Karte des anderen Spielers. Beide Spieler erhalten die entsprechende Anzahl Punkte dafür.

**ACHTUNG!** Der Aufklärer erhält einen Stärkebonus von +3 wenn er durch ein Meteorfeld angreift (siehe Raumschiffe). Es kann durchaus sein, dass er manche Raumschiffe mit Stärkebonus schlagen kann, gegen die er sonst verlieren würde.

### PUNKTE...

Bei einer Partie Galaktico gewinnt am Ende immer der Spieler mit den meisten Punkten. Punkte bekommt man, wenn man gegnerische Raumschiffe schlägt. Die Anzahl der Punkte, die man für ein geschlagenes Raumschiff erhält, entspricht der Anzahl der Figuren, die auf der gegnerischen Raumschiffkarte stehen: ein erfolgreiches gegnerisches Raumschiff (Raumschifftyp!), das schon viele andere Raumschiffe geschlagen hat, bringt viele Punkte; ein Raumschiff (Raumschifftyp!) das noch wenige oder keine anderen Raumschiffe geschlagen hat, bringt wenig Punkte. Für Raumschifftypen, die noch keine Figur auf der Karte stehen haben gibt es trotzdem einen Punkt.

Wer das Spiel beendet bekommt fünf Punkte (siehe Spielende).

Wer eine Raumstation schlägt (nur mit dem Zerstörer möglich) bekommt für jedes nicht aktive Raumschiff des anderen Spielers einen Punkt (siehe Raumschiff einsetzen/Raumstation).

Es gibt 1er (20 mal), 5er (6 mal) und 10er (4 mal) Punkte. Punkte werden im Stoffbeutel verdeckt aufbewahrt.

<p>Auf der Zerstörerkarte von Spieler grau stehen drei geschlagene gegnerische Raumschiffe.</p> <p>Wer jetzt einen grauen Zerstörer schlägt erhält 3 Punkte</p> 		<p>Auf der Aufklärerkarte von Spieler violett steht kein geschlagenes gegnerisches Raumschiff.</p> <p>Wer jetzt einen violetten Aufklärer schlägt, erhält einen Punkt.</p> 	
---	--	--	---

---

### RAUMSCHIFF EINSETZEN...

Auf der eigenen Raumstation darf ein Raumschiff eingesetzt werden. Dieses Raumschiff darf im selben Zug auch schon bewegt werden, allerdings benötigt man dazu eine weitere Aktion. Steht bereits ein Raumschiff auf der Raumstation, muss es erst heruntergezogen werden, bevor man ein neues Raumschiff einsetzen darf. Alle Raumschiffe, die noch nicht eingesetzt sind, sind nicht aktiv. Auch ein Raumschiff, das noch auf der Raumstation steht ist nicht aktiv.

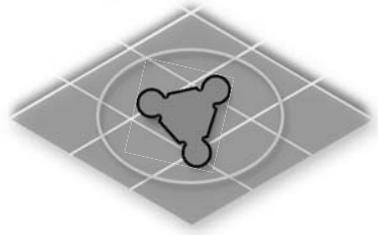
Wer eine Raumstation schlägt bekommt für alle nicht aktiven Raumschiffe des Gegners

einen Punkt (+ 5 Punkte für das Beenden, siehe Spielende).

### **RAUMSTATION...**

Auf der Raumstation können neue Raumschiffe eingesetzt werden. Die Raumstation kann nicht bewegt werden. Sie besitzt wie der *Zerstörer* ein Gravitationsfeld, das sie und alle acht angrenzenden Felder vor Hyperraumflügen gegnerischer Raumschiffe schützt. Die Raumstation kann nicht angegriffen werden. Von einem *Zerstörer* wird die Raumstation ohne Kampf geschlagen (der *Zerstörer* wird auf die Raumstation gezogen). Steht ein Raumschiff auf der Raumstation, wird es ebenfalls ohne Kampf vom *Zerstörer* geschlagen und bringt wie alle nicht aktiven Raumschiffe einen Punkt.

Gravitationsfeld der Raumstation



---

### **METEOR VERSETZEN...**

Im eigenen Sektor darf man einen Meteor um ein Feld senkrecht, waagrecht oder diagonal verschieben. Ein Meteor darf auch in einen fremden Raumsektor gerückt werden. Meteore, die in einem fremden Raumsektor liegen, dürfen nicht versetzt werden. AUSNAHME: befindet sich ein Meteor im **Gravitationsfeld** eines eigenen *Zerstörers*, darf er um ein Feld versetzt werden (auch aus dem Gravitationsfeld hinaus), egal in welchem Raumsektor er ist. Auch in diesem Falle zählt das Versetzen des Meteors als eine Aktion.

#### WARUM VERSETZT MAN METEORE ?

Meteore sind unüberwindbare Hindernisse für alle Raumschiffe, (nicht für den *Aufklärer!*). Einen Meteor versetzt man um:

- Platz für den Durchflug eigener Raumschiffe zu schaffen.
- die Raumschiffe der Gegner zu blockieren.
- einen Angriff durch ein Meteorfeld mit einem *Aufklärer* vorzubereiten (Stärkebonus +3 für den *Aufklärer* bei Angriff aus einem Meteorfeld).

---

### **SPIELENDE...**

Das Spiel endet, sobald

- ein Spieler 30 Punkte durch siegreiche Kämpfe gesammelt hat.
- oder die Raumstation eines Spielers zerstört wird.
- oder alle drei Zerstörer eines Spielers geschlagen wurden.

Der Spieler, der das Spiel beendet, bekommt 5 Punkte. Dann zählen alle Spieler ihre Punkte. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

# **GALAKTICO...**

**Spielidee:** Helge Ostertag

**Grafische Gestaltung:** Anselm Ostertag

**Redaktion:** Marcus Geimer, Anselm Ostertag

**I. Auflage:** 280 Stück

**Copyright 2009 Pfifficus Spiele Verlag**

A. Ostertag & M. Geimer GbR

Im Erlenhain 51, 79288 Gottenheim

Wir danken allen Testspielern, Regellesern und Produktionshelfern für ihre freundlich Hilfe und Unterstützung.

Bei Verlust von Spielfiguren: [briefe@pfifficus.eu](mailto:briefe@pfifficus.eu)

