

FOR ONE

# GALAKTIX

Eine galaktische Herausforderung von Reiner Knizia für eine Person ab 8 Jahren.

Du willst gleich loslegen?  
Schau dir unser Gameplay  
Video an:



## Spielidee

*For One – Galaktix* stellt dich allein immer wieder aufs Neue vor interessante Entscheidungen! Mit Spacewürfeln versuchst du, deine Raketen auf den Sternstraßen jeweils so weit wie möglich in der Galaxie nach vorne zu bringen. Raketen stehen dir jedoch nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung. Sammle daher möglichst viele Extraraketen und entscheide dich beim Würfeln für die richtige Mischung an Raketenbauteilen.

Jedes *For One* Spiel ist so aufgebaut, dass du die Grundregeln leicht erlernen kannst. Für weitere Herausforderungen führt dich ein **Challenge-Heft**, mit aufeinander aufbauenden Leveln, durch immer anspruchsvollere Kapitel. Des Weiteren kannst du dort deine Ergebnisse eintragen und entscheidest selbst, ob du dich mit dem Erreichen des Bronze-Status zufriedengibst oder erst zum nächsten Level schreitest, wenn du Gold erreicht hast.

*For One – Galaktix* von Reiner Knizia bietet mit 20 Leveln für alle die richtige Mischung, die gerne einmal allein eine spielerische Herausforderung suchen.

## Spielvorbereitung

Für das erste Spiel (und das erste Kapitel) legst du den Spielplan mit der 1 vor dir aus. Lege alle **15 weißen Raketen** und alle **15 Raketenbauteile** in den allgemeinen Vorrat oberhalb des Spielplans. Davon nimmst du dir **10 weiße Raketen** und legst sie in dein Lager unterhalb des Spielplans. Die **Zielfahnen**, die **grauen** und **schwarzen Raketen** und die andere Spielpläne benötigst du erst in späteren Leveln.

Nimm die **5 Spacewürfel** zur Hand. Sie zeigen jeweils 5 Sternfarben + 1 Werkzeug.

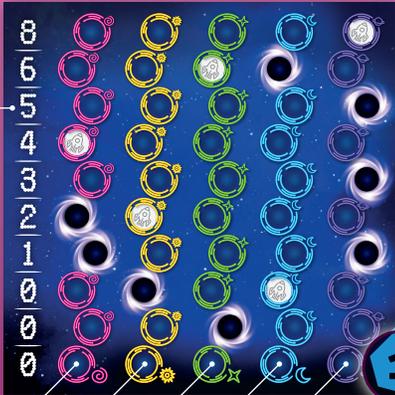
Im **Challenge-Heft** findest du für andere Level weitere Vorbereitungsschritte und neue Challenges.

### Allgemeiner Vorrat



15 Raketenbauteile 15 weiße Raketen

Punkteleiste für alle Sternstraßen



Sternstraßen in 5 Farben mit je 10 runden Feldern

Davon 10 ins Lager

1



8 Zielfahnen 9 graue Raketen 8 schwarze Raketen

5 Spacewürfel



LAGER

# Spielablauf

Jedes Spiel geht über mehrere Runden, in denen du jeweils wie folgt vorgehst:

(2. und 3. sind optional)

## 1. Würfeln

## 2. Nachwürfeln

## 3. Raketenbauteile nehmen

## 4. Sternstraße wählen

## 5. Rakete absetzen

In jeder Runde musst du genau 1 Rakete aus deinem Lager absetzen. Wenn du im Schritt 5 „Rakete absetzen“ keine Raketen mehr in deinem Lager hast, endet das Spiel. Deine jeweils höchste abgesetzte Rakete auf jeder Sternstraße gibt dir Punkte, entsprechend der Punktleiste.

### 1. Würfeln

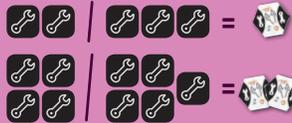
Zu Beginn jeder Runde würfelst du alle 5 Spacewürfel auf einmal.

### 2. Nachwürfeln (optional)

Anschließend darfst du 1x nachwürfeln. Wähle hierzu beliebig viele Würfel und würfle diese auf einmal.

### 3. Raketenbauteile nehmen (optional)

Für jeweils 2 gewürfelte Werkzeuge erhältst du sofort 1 Raketenbauteil aus dem allgemeinen Vorrat und legst es in dein Lager unterhalb des Spielplans.



**Beispiel:** Zeigen 2 oder 3 deiner Würfel die Seite mit dem Werkzeug, erhältst du dafür sofort 1 Raketenbauteil in dein Lager. Bei 4 oder 5 Werkzeugen erhältst du sogar 2 Raketenbauteile.

### 4. Sternstraße wählen

Entscheide dich für eine Sternfarbe, die du gewürfelt hast. Die gewählte Farbe bestimmt die Sternstraße, auf der du deine Rakete in dieser Runde absetzt.



### 5. Raketen absetzen

Nimm 1 Rakete aus deinem Lager. Zähle so viele Felder auf der ausgewählten Sternstraße ab, wie du Würfel dieser Farbe gewürfelt hast und setze die Rakete dort ab. Ist das deine erste Rakete auf dieser Sternstraße, zählst du von ganz unten los. Im späteren Verlauf beginnst du mit dem Zählen der Felder immer von der höchsten, abgesetzten Rakete auf dieser Sternstraße.

**Achtung:** Du musst immer die volle Würfelfanzahl der gewählten Sternfarbe nutzen. Ein Verzicht auf einzelne Würfel, um weniger Felder zu zählen, ist nicht erlaubt. (Ausnahme hierzu: Wenn du das letzte Feld einer Sternstraße erreichst, verfallen weitere Würfel, die diese Sternfarbe zeigen.)

Wenn du dich in seltenen Fällen für keine Sternfarbe entscheiden kannst oder willst, darfst du auch auf das Absetzen einer Rakete verzichten. Dafür musst du aber 1 Rakete aus deinem Lager ungenutzt in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

**Zur Erinnerung:** Du kannst immer nur 1 Sternfarbe aus deinem Würfelergebnis nutzen und pro Runde nur 1 Rakete absetzen. Die Würfel mit den anderen Sternfarben verfallen und die Runde ist zu Ende.

## Besondere Felder:



Auf den **schwarzen Wirbeln** darfst du keine Rakete absetzen! Gegebenenfalls musst du dich für eine andere Sternstraße entscheiden.



Setzt du 1 Rakete auf einem **Extraraketenfeld** ab, so erhältst du die abgebildete Rakete aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in dein Lager unterhalb des Spielplans.

**Beispiel:** Dein Würfelergebnis zeigt 2x lila 🌌 und 3x blau 🌙. Da du immer die volle Würfelanzahl der Sternfarbe zählen musst, würdest du deine Rakete mit 2x lila 🌌 auf einem schwarzen Wirbel absetzen **A**. Das ist nicht erlaubt, daher musst du dich für 3x blau 🌙 entscheiden. Auf der 🌙 Sternstraße hast du bisher noch keine Rakete abgesetzt. Du zählst daher 3 Felder von unten und setzt deine Rakete auf dem Feld mit einer weißen Extrarakete ab **B**. Dafür legst du dir sofort 1 weiße Rakete aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager **C**.



Zur Erinnerung:  
Es zählt immer die  
gesamte Würfelanzahl der  
gewählten Sternfarbe.  
Du darfst keine Würfel  
verfallen lassen.



## Raketenbauteile

Mit **Raketenbauteilen** in deinem Lager kannst du dich für 2 interessante Optionen entscheiden:



**1. Rakete bauen:** Du darfst jederzeit 2 deiner Raketenbauteile aufeinanderlegen und diese als 1 weiße Rakete verwenden. Dies gilt für alle Situationen, in denen du 1 weiße Rakete verwenden würdest (z. B. um 1 weiße Rakete auf einer Sternstraße abzusetzen oder auch, um eine Rakete in den allgemeinen Vorrat zurücklegen zu können). Für das

Absetzen einer Rakete legst du beide Raketenbauteile aufeinander und setzt diese auf einem Feld ab.

**2. Übersprungene Felder besetzen:** Musst du mehrere Felder auf einer Sternstraße zählen, dann bleiben hinter der abgesetzten Rakete oft interessante Felder unbesetzt zurück. In genau der Runde, in der du diese Felder überspringst, darfst du 1 Raketenbauteil auf ein übersprungenes Feld absetzen, um damit das Feld zu besetzen (z. B. um Felder mit Extraraketen zu belegen). Dies ist auch mehrfach in einem Zug möglich.

**Wichtig:** Diese Option geht nur mit Raketenbauteilen – nicht mit Raketen!

**Beispiel:** Du entscheidest dich für 3x blau 🌙. Du setzt deine weiße Rakete 3 Felder weiter oben ab. Mit 1 Raketenbauteil kannst du das übersprungene Extraraketenfeld besetzen und damit 1 weiße Rakete aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager legen.



**Hinweis:** Raketenbauteile gibt es nur, solange der Vorrat reicht.

## Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, wenn du im Schritt 5. „Rakete absetzen“ keine Rakete mehr in deinem Lager hast.

**Wichtig:** Da du 2 Raketenbauteile als 1 weiße Rakete verwenden kannst, ist es möglich, deinen Zug ohne Raketen oder Raketenbauteile zu starten und mit etwas Würfelglück trotzdem weiterspielen zu können!

**Punktwertung:** Auf jedem Spielplan findest du auf der linken Seite eine Punkteleiste. Die jeweils höchste Rakete bestimmt die erreichten Punkte auf der jeweiligen Sternstraße. Ermittle für jede Sternstraße die höchste Rakete und zähle die erreichten Punkte zusammen. Die Summe der Punkte ist dein Spielergebnis, welches du im Challenge-Heft einträgst.

## Challenge-Heft

Im Challenge-Heft findest du eine Kapitelübersicht, Levelbeschreibungen und Platz, um deine Highscores einzutragen. Die Kapitel bestehen jeweils aus mehreren Leveln, die alle aufeinander aufbauen. Spiele die Level der Reihe nach durch, um Schritt für Schritt für die höheren Kapitel vorbereitet zu werden.

Unter jedem Level stehen jeweils die Zielpunkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status dieses Levels. Trage deine erreichte Punktzahl entsprechend ein. Sollte deine Punktzahl niedriger als die Zielpunkte für Bronze sein, nutze die unterste Zeile.

Fange in der ersten Spalte an. Die anderen Spalten kannst du für deine weiteren Spielergebnisse oder andere Personen verwenden.

			
18			
15	16		
12			
>0			

**Beispiel:**

grün  8  
 + gelb  5  
 + rot  3  
 + lila  0  
 + blau  0  


---

 = 16 Punkte



**Empfehlung:** Versuche zumindest den Bronze-Status zu erreichen, bevor du das nächste Level angeht. Natürlich kannst du jedes Level auch so oft spielen, bis du den Gold-Status erreichst.

Wenn du alle Level eines Kapitels gespielt hast, trägst du die Gesamtsumme deiner besten Spielergebnisse aus jedem Level in der Kapitelübersicht ein. Auch hier gibt es wieder einen Bronze-, Silber- und Gold-Status zu erreichen.

### Kapitel 1

		
90		
75		
60		
>0		

Du kannst natürlich auch einfach nur aus Lust und Laune spielen, ohne Buch zu führen.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Dorette Peters, Andreas Stamer und Peter Wimmer.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

**Autor:** Reiner Knizia

**Grafik:** Leon Schiffer

**Redaktion:** Anatol Dündar

© Spielkonzept Dr. Reiner Knizia. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 49434

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)

Änderungen vorbehalten

