

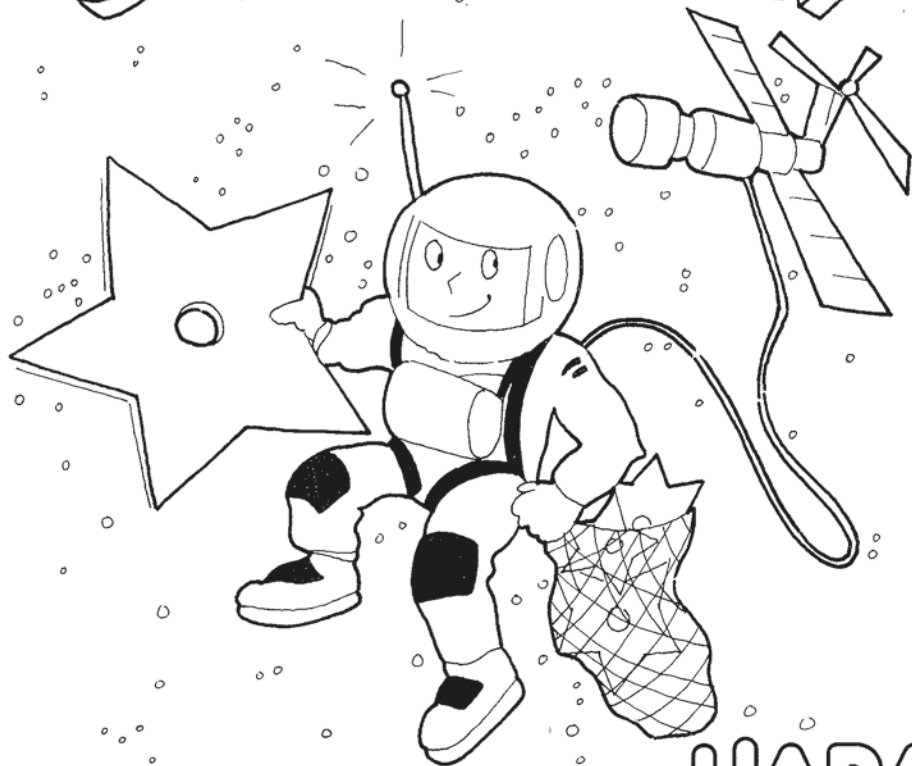
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4166

Galaxia



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 1999

Galaxia

Ein himmlisches Geschicklichkeitsspiel für **2 - 4 Spieler/-innen von 5 - 99 Jahren**. Mit drei Spielvarianten.

Spielidee: Reinhold Wittig
Illustration: Edda Skibbe
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Gleich wird es Abend und viele Sterne werden am Himmel erscheinen. Manch einer purzelt als Sternschnuppe auf die Erde herab und wird sogleich eingesammelt. Sternschnuppen sind Gesteinsbrocken, die im Weltall verglühn. Am dunklen Nachthimmel sehen wir sie als helle Punkte, die einen langen Lichtschweif hinterlassen.

Spielinhalt:

- 1 Sternenrad
- 12 große Sterne
- 12 kleine Sterne
- 16 Planeten



Kurzanleitung:

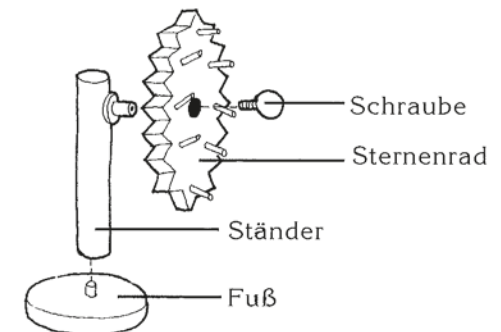
Spielziel:

Wer lässt die eigenen Sterne und Planeten möglichst geschickt an das Sternenrad hängen und erhält so bald viele Sternschnuppen?

Sternenrad aufbauen

Spielvorbereitung:

Zunächst wird das Sternenrad zusammengesetzt und aufgebaut. Seht euch dazu die Zeichnung an:



1. Ständer zusammensetzen
2. Rad festschrauben

Sterne/Planeten
verteilen

Ganz wichtig: Achtet beim Einsetzen und Festschrauben der **Schraube** darauf, dass sich das **Sternenrad** sehr leicht drehen lässt.

Die **Himmelskörper** (= die Sterne und Planeten) werden **gleichmäßig an alle Spieler/innen** verteilt:

- **2 Spieler/innen:** Je 6 große und 6 kleine Sterne, 8 Planeten.
- **3 Spieler/innen:** Je 4 große und 4 kleine Sterne, 5 Planeten.
- **4 Spieler/innen:** Je 3 große und 3 kleine Sterne, 4 Planeten.

Diese **Himmelskörper** sind der **Vorrat**, der gleich nach und nach ans **Sternenrad** gehängt wird.

Spielablauf:

Wer als Nächster im Jahr Geburtstag hat, beginnt.

Ein Stern z.B. kann - günstig - auf die linke Seite der drehbaren Scheibe gesteckt - durch sein Gewicht das Sternenrad in Bewegung setzen. Dreht sich das Rad, so fallen mit etwas Glück Himmelskörper herunter. Himmelskörper, die herunterfallen, nennen wir in diesem Spiel „Sternschnuppen“. Diese Sternschnuppen werden gesammelt und bringen wertvolle Punkte.

In diesem Spiel sind jeweils 2 Kinder am Himmelsgeschehen beteiligt:

Das **1. Kind** stellt **drei Himmelskörper (Sterne/Planeten)** zur Verfügung und sagt, auf **welche Stifte des Sternenrades** sie gehängt werden sollen.

Das **2. Kind** ist das nachfolgende Kind im Uhrzeigersinn (... sitzt jeweils links vom 1. Kind). Das 2. Kind **hängt die Sterne/ Planeten** dort ans **Sternenrad**, wo das 1. Kind es möchte.

Das **2. Kind** versucht, die Himmelskörper möglichst behutsam am **Sternenrad** zu platzieren, denn alle Teile, die gegebenenfalls als **Sternschnuppen** herunterfallen, bekommt das 1. Kind.

Tipp: Wer lieber die **eigenen Himmelskörper aufhängen** und gleich einsammeln möchte, spielt die Spielvariante „Galaxio“.

Beispiel: *Martina, Felix und Anna sitzen um den Spieltisch. Martina beginnt das Spiel. Sie sucht sich zwei große Sterne und einen Planeten aus. Diese drei Himmelskörper schiebt sie zu Felix, ihrem linken Nachbarn. Martina sagt Felix, auf welche Stifte er die drei Teile hängen soll.*

3 Sterne/
Planeten
auswählen,
aufhängen
lassen

Teile fallen =
Punkte

Anfangsvorrat
und Gewinn
trennen

Vorrat weg?
Punkte zählen!

Achtung:

- Die Teile müssen einzeln und nacheinander auf das **Sternenrad** gehängt werden.
- Auf einem Stift dürfen maximal 6 Himmelskörper hängen.

Was passiert nach dem Aufhängen der Himmelskörper?

- **Es regnet Sternschnuppen:**
Das **Sternenrad** dreht sich. **Sterne und/oder Planeten fallen herunter.** Diese Sternschnuppen bekommt das 1. Kind - also das **Kind, das zuvor die Anweisungen** gegeben hat (*in unserer Spielerunde bekommt Martina die Sternschnuppen*). Es nimmt die **Sternschnuppen** zu sich und legt sie auf einen **neuen, zweiten Haufen** (getrennt vom Anfangsvorrat).
Achtung: Die Sternschnuppen gelten als **Gewinn** und bringen später wertvolle Punkte.
- **Keine Sternschnuppen fallen vom Himmel:**
Dann kann das Kind, das zuvor die Anweisungen gegeben hat, leider **nichts einsammeln**.

Sind die drei Himmelskörper aufgehängt und eventuell heruntergefallene eingesammelt? Dann setzt sich die **Spielrunde reihum im Uhrzeigersinn** fort. Nun sucht sich das 2. Kind drei Himmelskörper aus, schiebt sie an das nächstsitzende Kind und gibt seinerseits die Aufhängenanweisungen.

In unserer Beispielerunde ist nun also Felix an der Reihe. Er sucht sich drei seiner Himmelskörper aus und schiebt sie zu Anna. Anna hängt die Teile nacheinander auf. Fällt etwas als Sternschnuppe herunter, so geht dieser Gewinn an Felix.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn alle ihren **Vorrat an Himmelskörpern aufgebraucht** haben. Die Spieler/innen haben alle **Sternschnuppen** (die im Laufe des Spiels heruntergefallenen Sterne und Planeten) eingesammelt.

Nun werden die Punkte gezählt:

- **Große Sterne** zählen **je 3 Punkte**
- **Kleine Sterne** zählen **je 2 Punkte**
- **Planeten** zählen **je 1en Punkt**.

Wer die **meisten Punkte** erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielen Kinder mit, die noch nicht so weit zählen können, helfen die Großen bei der Punkteermittlung mit.

Sternenrad
leerräumen

Spielvariante:

Hängen am Ende des Spiels **noch sehr viele Teile am Sternenrad**, so kann noch weitergespielt werden.

Es gelten folgende Regeln:

Die Spielrunde wird in der festgelegten Reihenfolge fortgesetzt. Wer an der Reihe ist, nimmt jeweils das **oberste Teil von einem beliebigen Stift des Sternenrades** herunter.

Bewegt sich das Rad dabei oder danach?

- **Ja.** Das abgenommene Teil darf behalten werden.
Fallen Teile herunter, so werden sie in die Schachtel gelegt. **Leider Pech gehabt: Der Spielzug ist nun beendet.** Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe.

- **Nein.** Gut gemacht! **Ein weiteres Teil darf genommen werden.**

Wenn das Sternenrad vollständig abgeräumt worden ist, zählen alle ihre jeweiligen Punkte. Es gilt das vorher beschriebene Punktesystem.

Galaxio

Punkte
sammeln

Spielziel:

Wer hängt Sterne und Planeten so geschickt ans Sternenrad, dass **keine Sternschnuppen** herunterfallen?

Sternenrad,
Sterne,
Planeten

Spielvorbereitung:

Das **Sternenrad** wird, wie zu Beginn beschrieben, zusammengesetzt und aufgebaut. Sämtliche **Sterne und Planeten werden als Vorrat auf den Tisch** vor das Sternenrad gelegt.

Spielablauf:

Wer aus der Spielerunde hatte zuletzt Geburtstag? Du darfst beginnen. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

1. Runde

1. Runde

Nacheinander nimmt sich jede/r einen beliebigen Himmelskörper aus dem Vorrat und hängt ihn an einen beliebigen Stift des Sternenrades.

2. Runden usw.

Stern/Planet
aufhängen

Fallen Stern-
schnuppen?

Vorrat zu Ende?
Punkte zählen

2. und alle folgenden Runden:

Ab der zweiten Runde können Punkte gesammelt werden. Der Reihe nach sucht sich jede/r jeweils einen beliebigen Himmelskörper aus und hängt ihn an einen beliebigen Stift des Sternenrades.

Was passiert?

- **Fallen keine Sternschnuppen vom Sternenrad?** Gut gemacht! Zur Belohnung gibt es **einen Himmelskörper aus dem großen Vorrat** - und zwar einen der Art, die du gerade am Sternenrad platziert hast.
Es gibt drei Arten: große Sterne, kleine Sterne und Planeten.

*Beispiel: Anna hat es geschafft, einen **großen Stern** an das **Sternenrad** zu hängen, ohne dass etwas heruntergefallen ist. Zur Belohnung nimmt sie sich einen **großen Stern aus dem Vorrat**.*

- **Fallen Sternschnuppen vom Sternenrad?** Leider Pech gehabt. Es gibt **keine Belohnung**. Die Sternschnuppen, die vom Sternenrad fallen, gehören nun wieder zum großen Vorrat.

Anschließend ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe.

Achtung: Liegt von einer Art nur noch **ein** Teil auf dem Tisch, so darf es nicht ans Sternenrad gehängt werden.

Spielende:

Das Spiel endet,

- wenn nur noch **einzelne Teile** auf dem Tisch liegen,
- oder wenn **alle Himmelskörper aus dem Vorrat weg** sind - also entweder als Belohnung bei den Spielern liegen oder am Sternenrad hängen.

Dann werden die Punkte gezählt.

Es gilt:

- Große Sterne zählen jeweils 3 Punkte
- Kleine Sterne zählen jeweils 2 Punkte
- Planeten zählen jeweils 1en Punkt.

Wer die **meisten Punkte** sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Solo-Spiel

Galaxolo

Spielmöglichkeit für eine Person.

Ziel ist es, besonders viele Himmelskörper am Sternenrad aufzuhängen, ohne dass Teile als Sternschnuppen herunterfallen.

Reise nach Galaxia

Spielmöglichkeit zum Kennenlernen des Spiels.

Reihum hängt jede/r einen Stern oder einen Planeten an das Sternenrad. Fällt dabei ein Teil herunter, so scheidet die betreffende Spielerin/der betreffende Spieler aus. Wer als Letzte/r übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Habermaß Game Nr. 4166

Galaxia

A skyborne game of skill for 2 - 4 players aged 7 and up, including three game variants.

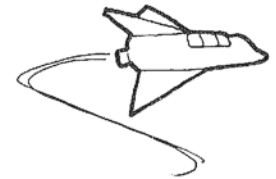
Game idea: Reinhold Wittig
Illustrations: Edda Skribbe
Length of the game: 15 min. approx.

Soon it will be night and plenty of stars will appear in the sky. Some of them will fall to earth as shooting stars and immediately have to be collected.

Shooting stars are rocks which burn up in the universe. In the night sky they look like bright spots trailing a long, luminous tail.

Contents:

- 1 star wheel
- 12 big stars
- 12 small stars
- 16 planets



Short instructions:

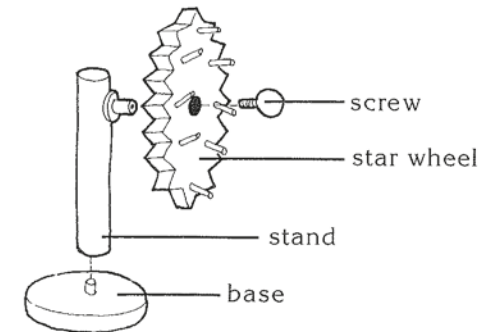
set up star wheel

Aim of the game:

Who will be skilful enough to let hang as many stars as possible on the star wheel and so get a big load of shooting stars?

How to play:

First set up the star wheel. Look at the illustration:



1. assemble the stand
2. fix wheel

Important: When placing and fixing the **screw**, make sure that the **star wheel** turns freely.

distribute stars/planets

The **stars and planets** are distributed in equal quantities among the players.

- **2 players:** 6 big and 6 small stars each, 8 planets
- **3 players:** 4 big and 4 small stars each, 5 planets
- **4 players:** 3 big and 3 small stars each, 4 planets

These **stars and planets** are your **supplies**, which will soon hang on the star wheel.

How to play:

Whoever's birthday comes first can start.

If a star is fixed in the right way to the star wheel, i.e. hanging on the left side of the wheel, it can get the star wheel moving. If the wheel is turning and you are in luck, stars or planets will fall off. In this game, these are called shooting stars. These shooting stars should be collected and will bring you valuable points.

In this game two players always take part in what's going on in the sky:

select 3 stars/planets, let them hang on the pegs

Player 1 should make **three stars or planets** available and then indicate on **which pegs of the star wheel** they should be hung.

Player 2 is the following player in a clockwise direction (sitting to the left of player 1). He or she should **hang the stars or planets** on the pegs indicated by player 1.

Player 2 then tries to place the stars or planets on the star wheel, very carefully, because all the pieces that fall off can be gathered up by player 1 as shooting stars.

Hint: Whoever prefers to **hang his/her own stars or planets** and pick them up them at once, should play the game variant "Galaxio".

Example: *Martina, Felix and Anna are sitting around the table. Martina starts and chooses two big stars and one planet. She gives these pieces to Felix, who is sitting on her left. Martina then tells Felix on which pegs he should put the pieces.*

Watch out:

- The pieces have to be hung one by one on the star wheel.
- A maximum of 6 pieces can be hung on any one peg.

What happens once the pieces have been hung up?

pieces fall off = points

gather won pieces on separate pile

- **It can rain shooting stars**, when ... the **star wheel** turns. **Stars and/or planets will fall off.** Player 1, that is the player who gave the instructions before, will get these shooting stars (*like Martina in the example*). She can then take the **shooting stars** and gather them on a **new, second pile** (separate from the existing pile of supplies). **Watch out: the shooting stars are valuable** and will later score points.

- **If no shooting stars fall off the star wheel, ...** Player 1 - the one who has previously given instructions - **will not, unfortunately, get anything.**

When all three pieces have been hung up, and others have fallen off and been collected, the **game proceeds in a clockwise direction**. Now player 2 chooses three pieces, puts them at the disposal of the following player and gives instructions. *In our example it's now Felix's turn. He chooses three of his stars or planets and puts them at Anna's disposal. Anna hangs up the three pieces one by one, and if some fall off as shooting stars, Felix gets them.*

End of the game:

no supplies left: count points

The game ends when there are **no supplies of stars or planets left**. The players have gathered up all the **shooting stars**.

Now count the points:

- **Big stars** score **3 points each**
- **Small stars** score **2 points each**
- **Planets** score **1 point each**.

Whoever scores **most points**, wins the game.

If there are players who cannot count that far, the elder ones should help them.

empty star wheel

Game variant:

If, at the end of the game, there are **still a lot of stars or planets on the wheel**, you can go on playing.

The following rules apply:

The game proceeds in the same order as it has up until now. The player whose turn it is, should take the **outermost piece off any of the pegs on the wheel**.

Does this make the wheel move?

- **Yes:** The player can keep the piece he/she removed. **Other pieces that fall off** are put back into the game box. **Unfortunately the player had bad luck** and it's the turn of the following player.

- **No:** Well done! **You can try to remove another piece.**

When the star wheel is completely empty, the players should count their points using the scoring system as described before.

Galaxio

Aim of the game:

Who can show their skill at hanging **stars and planets** on the star wheel in such a way that they **don't fall off as shooting stars**?

Preparation:

Set up the **star wheel** as described before. **All the stars and planets are put** in front of the star wheel **as supplies**.

How to play:

The player who was the last to have his/her birthday can start. You should play in a clockwise direction.

1st round:

One by one each player takes one piece from the supplies and hangs it on any peg of the star wheel.

2nd and other rounds:
hang star/
planet on peg

shooting stars fall off

supplies used up: count points

2nd and following rounds:

From the 2nd round onward you can collect points. One by one, again each player chooses any of the pieces and hangs it on any of the pegs on the star wheel.

What happens?

- **No shooting stars fall off the star wheel?** Well done. As a reward you get a **piece from the main supplies** - you take one of the same kind that you have just placed on the star wheel. **There are three kinds:** big stars, small stars and planets.

*Example: Anna was able to hang a **big star** on the star wheel and nothing fell off. As a reward she can take a **big star from the supply**.*

- **Do shooting stars fall off the star wheel?** Unfortunately you have had bad luck. There is **no reward**. The shooting stars which have fallen off belong to the main supply.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

Watch out: If there is only **one** piece of one kind of star or planet left on the table, it cannot be hung on the star wheel.

End of the game:

The game ends,

- when there are only single pieces left on the table,
- or when **all the pieces from the supplies** have been **used up**, either as a reward for the different players or if they are hanging from the star wheel.

Then you can count your points, **whereby**

- big stars score 3 points each
- small stars score 2 points each
- planets score 1 point each.

The player with the **largest amount of points** wins the game.

gather points

star wheel,
stars, planets

1st round

solo game

Galaxolo

Game variant for 1 player only.

The aim of the game is to hang as many stars or planets onto the pegs without pieces falling off and becoming shooting stars.

Journey to Galaxia

Variant to become acquainted with the game.

One by one each player hangs a star or planet on the star wheel. If a piece falls off, the corresponding player drops out. The player left over at the end, wins the game.

Jeu Habermas N° 4166

Galaxia

Un jeu d'adresse "galactique" pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec trois variantes.

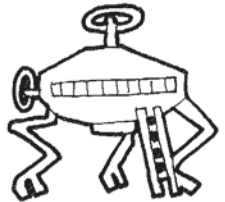
Idée : Reinhold Witting
Illustration : Edda Skibbe
Durée du jeu : env. 15 minutes

Il va bientôt faire nuit et les étoiles vont faire leur apparition dans le ciel. Certaines vont retomber sur la terre comme des étoiles filantes et seront récupérées tout de suite.

Les étoiles filantes sont des fragments de corps célestes qui se consomment en passant dans l'atmosphère terrestre. La nuit, lorsque le ciel est sombre, elles nous apparaissent comme des points clairs laissant derrière eux un long trait de lumière.

Contenu du jeu :

- 1 roue-étoile
- 12 grosses étoiles
- 12 petites étoiles
- 16 planètes



Règle résumée :

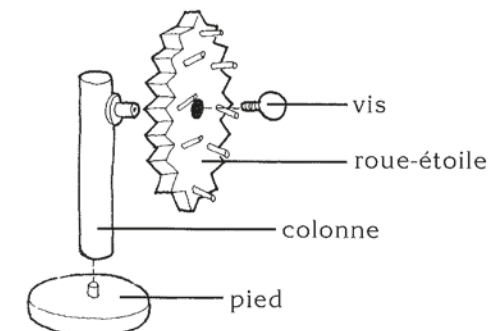
But du jeu :

Qui va être le plus adroit pour faire poser ses étoiles et ses planètes sur la roue-étoile de manière à récupérer une pluie d'étoiles filantes ?

assembler la roue-étoile

Préparatifs :

D'abord assembler et monter la roue-étoile. Regardez le dessin :



1. Assembler la colonne
2. Visser la roue

distribuer les
étoiles/planètes

Attention : serrez la vis de manière à ce que la roue-étoile puisse tourner facilement.

Distribuer les étoiles et les planètes :

- **2 joueurs :** 6 grosses étoiles, 6 petites étoiles et 8 planètes par joueur
- **3 joueurs :** 4 grosses étoiles, 4 petites étoiles et 5 planètes par joueur
- **4 joueurs :** 3 grosses étoiles, 3 petites étoiles et 4 planètes par joueur

Les étoiles et les planètes représentent la réserve et devront être posées les unes après les autres sur la roue-étoile.

Déroulement du jeu :

Le joueur dont l'anniversaire est le prochain commence.

Si l'on pose par exemple une étoile sur le côté gauche de la roue-étoile, celle-ci va se mettre à tourner en raison du poids de l'étoile. Dès que la roue tourne, et avec un peu de chance, les étoiles ou les planètes tombent par terre. Ces étoiles ou planètes sont nommées "étoiles filantes" dans le jeu. Ces étoiles filantes sont récupérées par les joueurs qui accumulent ainsi des points.

Chaque tour est joué par 2 joueurs :

Le joueur 1 donne **trois de ses étoiles/planètes** au joueur 2 en lui indiquant à quel endroit il doit les poser sur la roue-étoile.

Le joueur 2 est le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (il est donc assis à gauche du joueur 1). Le joueur 2 **pose les étoiles/planètes** sur la roue-étoile à l'endroit indiqué par le joueur 1.

Le joueur 2 pose les étoiles/planètes avec la plus grande précaution possible sur la roue-étoile, car toutes les pièces qui vont éventuellement tomber par terre sont des étoiles filantes que le joueur 1 aura le droit de récupérer.

Conseil : Si vous préférez **poser vous-mêmes vos étoiles/planètes** pour les récupérer tout de suite, jouez alors la variante "Galaxio".

Exemple : *Martine, Félix et Anne sont assis autour de la table. Martine commence de jouer. Elle prend deux grosses étoiles et une planète. Elle les donne à Félix, son voisin de gauche. Martine dit à Félix où il doit poser les trois pièces.*

prendre 3 étoiles/planètes,
les faire poser

Attention :

- Poser les pièces les unes après les autres sur la roue-étoile.
- Poser au maximum 6 pièces sur une tige.

Qu'est-ce qui se passe une fois que les étoiles ou les planètes ont été posées sur la roue-étoile ?

pièces tombées
= points

séparer réserve
et pièces
gagnées

- **On a une pluie d'étoiles filantes :**

La roue-étoile tourne. Des étoiles et/ou des planètes tombent par terre. Le joueur 1, c'est-à-dire le **joueur qui vient de donner ses instructions** (*dans notre exemple, c'est Martine*) récupère ces étoiles filantes et les pose pour faire un nouveau (second) tas (distinct de la réserve du début).

Attention : les étoiles filantes représentent un gain et seront comptées à la fin du jeu.

- **Aucune étoile filante ne tombe par terre :**

Le joueur qui vient de donner ses instructions **ne peut** malheureusement **pas récupérer** d'étoiles filantes.

Une fois que les trois étoiles/planètes ont été posées sur la roue-étoile et que celles éventuellement tombées ont été récupérées, le **tour suivant commence dans le sens des aiguilles d'une montre**. Le joueur 2 choisit trois étoiles/planètes, les donne à son voisin de gauche en lui indiquant où il doit les poser.

Dans notre exemple, c'est maintenant au tour de Félix. Il prend trois étoiles/planètes et les donne à Anne. Celle-ci les pose les unes après les autres sur la roue-étoile. Si une étoile filante ou plusieurs tombe(nt) par terre, c'est Félix qui la(les) récupère.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque les joueurs **n'ont plus d'étoiles/planètes dans leur réserve**. Ils ont récupéré toutes les **étoiles filantes** (les étoiles et les planètes tombées de la roue-étoile au cours du jeu).

Maintenant, on compte les points :

- Les grosses étoiles comptent chacune **3 points**
- Les petites étoiles comptent chacune **2 points**
- Les planètes comptent chacune **1 point**.

Celui qui a le **plus de points** gagne le jeu.

Si les petits ont encore des difficultés pour compter leurs points, ils se feront aider par les plus grands.

Plus de pièces
en réserve ?
Compter les
points

vider la roue-étoile

Variante :

Si, à la fin du jeu, il y a encore beaucoup d'étoiles et de planètes sur la roue-étoile, on peut continuer de jouer suivant la règle ci-dessous.

Règle du jeu :

Le jeu est continué dans le même sens.

Le joueur dont c'est le tour prend la dernière pièce posée sur une tige quelconque de la roue-étoile.

La roue se met-elle alors à tourner ?

- **Si oui** : il a le droit de garder la pièce qu'il vient de retirer. **Si plusieurs pièces tombent par terre**, elles sont remises dans la boîte. **Pas de chance : ce tour est fini.** C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Si non** : bien joué ! Il a le droit de prendre en plus une autre pièce.

Lorsqu'il n'y a plus aucune pièce sur la roue-étoile, les joueurs comptent leurs points comme indiqué plus haut.

Galaxio

But du jeu :

accumuler des points

Qui va être le plus adroit en accrochant ses étoiles et ses planètes sur la roue-étoile pour qu'aucune étoile filante ne tombe par terre ?

Préparatifs :

roue-étoile, étoiles, planètes,

Assembler la roue-étoile, comme indiqué au début. Poser toutes les étoiles et planètes sur la table devant la roue-étoile : elles représentent la réserve.

Déroulement du jeu :

Quel est le joueur qui a eu son anniversaire en dernier ? Tu as le droit de commencer. Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

1er tour

1er tour :

Chaque joueur prend à tour de rôle une étoile ou une planète dans la réserve et la pose sur la roue-étoile à n'importe quel endroit.

2ème tour, etc.

poser une étoile/planète

Des étoiles filantes tombent par terre ?

Réserve vide ? Compter les points

2ème tour et tours suivants :

A partir du deuxième tour, on peut gagner des points. Chaque joueur prend une étoile ou une planète et l'accroche n'importe où sur la roue-étoile.

Que se passe-t'il alors ?

- **Pas une seule étoile filante ne tombe par terre ?** Bien joué ! En récompense, le joueur prend une pièce de la réserve correspondant à celle qu'il vient de poser sur la roue-étoile. **Il y a trois sortes de pièces** : grosses étoiles, petites étoiles et planètes.

Exemple : Anne a réussi à poser une grosse étoile sur la roue-étoile sans qu'une seule pièce ne tombe par terre. En récompense, elle prend une grosse étoile dans la réserve.

- **Des étoiles filantes tombent par terre ?** Pas de chance. Il n'y a pas de récompense. Les étoiles filantes qui viennent de tomber sont remises dans la réserve.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : s'il ne reste plus qu'une seule pièce de l'une des trois sortes sur la table, elle ne doit pas être posée sur la roue-étoile.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé,

- s'il n'y a plus qu'une seule pièce de chaque sorte,
- ou s'il n'y a plus d'étoiles ni de planètes dans la réserve, c'est-à-dire qu'elles ont été prises comme récompense ou qu'elles sont posées sur la roue-étoile.

Ensuite, on compte les points :

- Les grosses étoiles comptent chacune 3 points
- Les petites étoiles comptent chacune 2 points
- Les planètes comptent chacune 1 point.

Celui qui a le plus de points gagne le jeu.

jouer tout seul

Galaxolo

Variante pour une personne.

Le but est de poser le plus possible d'étoiles et de planètes sur la roue-étoile sans qu'elles ne retombent par terre comme des étoiles filantes.

Le voyage à Galaxia

Une possibilité de jouer pour se familiariser avec le jeu.

Chaque joueur pose à tour de rôle une étoile ou une planète sur la roue-étoile. Si, ce faisant, une étoile ou une planète tombe par terre, le joueur concerné est éliminé.

Le joueur qui reste en dernier gagne le jeu.

Habermass-Spiel Nr. 4166

Galaxia

Een hemels behendigheidsspel voor 2 - 4 spelers/spelsters van 5 - 99 jaar. Met drie spelvarianten.

Spelidee: Reinhold Wittig

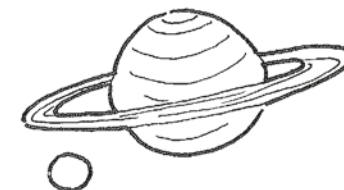
Vormgeving: Edda Skibbe

Speelduur: ca. 15 minuten

Wanneer zo dadelijk de avond valt, verschijnen er een heleboel sterren aan de hemel. Vaak duikelt er eentje als een vallende ster naar beneden en wordt meteen verzameld. Vallende sterren zijn brokken steen, die in het heelal verschroeien. Aan de nachtelijke hemel zijn ze te zien als felle stippen die een langgerekt lichtspoor achterlaten.

Spelinhoud:

- 1 sterrenrad
- 12 grote sterren
- 12 kleine sterren
- 16 planeten



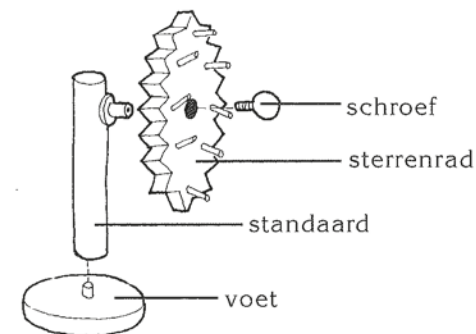
Korte inleiding : Doel van het spel:

Wie hangt z'n eigen sterren en planeten het listigst aan het sterrenrad en verzamelt daarmee een heleboel vallende sterren?

sterrenrad opbouwen

Spelvoorbereiding:

Als eerste moet het sterrenrad in elkaar worden gezet. Kijken jullie daarom eens goed naar de tekening:



1. standaard in elkaar zetten
2. rad vastschroeven

sterren/planeten verdelen

Voorzichtig: Let bij het inbrengen en vastdraaien van de schroef erop dat het **sterrenrad** heel licht blijft draaien.

De **hemellichamen** (= sterren en planeten) worden **evenredig over alle spelers/speelsters** verdeeld:

- **2 spelers/speelsters:** ieder 6 grote en 6 kleine sterren, 8 planeten.
- **3 spelers/speelsters:** ieder 4 grote en 4 kleine sterren, 5 planeten.
- **4 spelers/speelsters:** ieder 3 grote en 3 kleine sterren, 4 planeten.

Deze **hemellichamen** vormen de **voorraad** die zo dadelijk telkens weer aan het sterrenrad wordt gehangen.

Spelverloop:

Wie het eerst jarig is, mag beginnen.

Een ster b.v. kan, slim aan de linker kant van de draaischijf gestoken, door zijn gewicht het sterrenrad in beweging zetten. Wanneer het rad gaat draaien, vallen er met een beetje geluk een paar hemellichamen naar beneden. Hemellichamen die naar beneden vallen, noemen we in dit spel 'vallende sterren'. Deze vallende sterren worden verzameld en leveren waardevolle punten op.

Bij dit spel zijn telkens 2 kinderen bij het hemelgebeuren betrokken:

3 sterren/planeten uitkiezen, laten ophangen

Kind 1 stelt drie hemellichamen (sterren/planeten) ter beschikking en zegt aan welke pennen van het sterrenrad ze opgehangen moeten worden.

Kind 2 is het kind dat aan de beurt is volgens de wijzers van de klok (... zit steeds links van kind 1). Kind 2 **hangt de sterren/planeten** op de plaatsen aan het sterrenrad, die door kind 1 zijn aangegeven.

Kind 2 probeert om de hemellichamen zo voorzichtig mogelijk aan het sterrenrad te hangen, want alle elementen die eventueel als vallende sterren naar beneden duikelen, zijn voor kind 1.

Tip: Wie liever z'n **eigen hemellichamen wil ophangen** en verzamelen, kan de spelvariant 'Galaxio' spelen.

Voorbeeld: *Martine, Felix en Anna zitten aan de speeltafel.*

Martine begint het spel. Ze kiest twee grote sterren en een planeet uit. Deze drie hemellichamen geeft ze aan Felix, haar linker buurman. Martine vertelt Felix aan welke pennen hij de drie elementen moet hangen.

elementen
vallen = punten

beginvoorraad
en buit scheiden

Voorraad op?
punten tellen

Opgelet:

- De elementen moeten afzonderlijk en na elkaar aan het sterrenrad gehangen worden.
- Aan een pen mogen op z'n hoogst 6 hemellichamen hangen.

Wat gebeurt er als de hemellichamen zijn opgehangen?

• Het regent vallende sterren:

Het **sterrenrad** draait rond. Er **vallen sterren en/of planeten naar beneden**. Deze vallende sterren zijn voor kind 1, d.w.z. het **kind dat zoëven had bepaald waar ze moesten komen te hangen** (*in ons speelvoorbeeld krijgt Martine de vallende sterren*). Het neemt de **vallende sterren** bij zich en legt deze op een **nieuwe, tweede stapel** (gescheiden van de beginvoorraad).

Opgelet: De **vallende sterren** gelden als **buit** en zijn later een boel punten waard.

• Er komt geen enkele vallende ster uit de hemel naar beneden:

Dan kan het kind, dat zoëven had bepaald waar de hemellichamen moesten komen te hangen, ook helaas **niets verzamelen**.

Zijn alle drie de hemellichamen opgehangen en eventueel naar beneden gevallen sterren verzameld? Dan gaat de **ronde klokgewijs verder**. Nu kiest kind 2 drie hemellichamen uit, geeft ze aan z'n linker buurman en zegt op zijn beurt waar ze moeten worden opgehangen.

In onze voorbeeldronde is nu dus Felix aan de beurt. Hij kiest drie hemellichamen uit en geeft ze aan Anna. Anna hangt de elementen de één na de ander op. Komt er een vallende ster naar beneden, dan is de buit voor Felix.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer iedereen **z'n voorraad hemellichamen heeft verbruikt**. De spelers/speelsters hebben alle **vallende sterren** (de in de loop van het spel naar beneden gevallen sterren en planeten) verzameld en op hun eigen grondstation gestoken.

Nu worden alle punten geteld:

- **grote sterren** tellen ieder voor **3 punten**
- **kleine sterren** tellen ieder voor **2 punten**
- **planeten** zijn elk **1 punt** waard.

Wie de **meeste punten** heeft behaald, heeft gewonnen.

Doen er kinderen mee, die nog niet zo goed kunnen tellen, dan helpen de groteren hen bij het punten tellen.

Spelvariant:

Wanneer aan het eind van het spel **nog een heleboel elementen aan het sterrenrad**, kan er nog verder worden gespeeld.

Er gelden de volgende regels:

De spelronde wordt in dezelfde volgorde voortgezet.

Degene die aan de beurt is, haalt telkens het **bovenste element van een willekeurige pen** van het sterrenrad naar beneden.

Komt het rad daarbij of erna in beweging?

- **Ja.** Het weggenomen element mag worden behouden. **Wanneer er elementen naar beneden vallen**, gaan deze terug in de doos. **Pech gehad: je beurt is nu voorbij.** Het volgende kind is aan de beurt.
- **Nee.** Goed zo! **Je mag nog een element van het rad weghalen.**

Wanneer het sterrenrad helemaal leeggehaald is, telt iedereen z'n behaalde punten. Het eerder beschreven puntensysteem geldt ook hier.

Galaxio

Doel van het spel:

Wie hangt sterren en planeten zo behendig mogelijk aan het sterrenrad, zodat er **geen enkele vallende ster** naar beneden duikt?

Spelvoorbereiding:

Het **sterrenrad** wordt in elkaar gezet, zoals in het begin is beschreven. Alle **sterren en planeten** komen als **voorraad** bij het sterrenrad **op tafelte** liggen.

Spelverloop:

Wie als laatste jarig is geweest, mag beginnen. Er wordt om de beurt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

1e ronde

1e ronde:

Om de beurt nemen jullie een hemellichaam naar keuze uit de voorraad om het aan een willekeurige pen van het sterrenrad te hangen.

2e ronde enz.

2e en volgende rondes:

Vanaf de tweede ronde kunnen er punten worden behaald. Om de beurt kiest iedereen telkens een willekeurig hemellichaam uit en hangt het aan een pen naar keuze aan het sterrenrad.

ster/planeet ophangen

Wat gebeurt er?

vallende sterren?

- **Komen er geen vallende sterren naar beneden?** Goed gedaan! Als beloning krijg je een **hemellichaam uit de grote voorraad**, en wel net zo eentje, als degene die je zojuist aan het sterrenrad hebt gehangen. **Er zijn drie soorten:** grote sterren, kleine sterren en planeten.

*Voorbeeld: Het is Anna gelukt om een **grote ster** aan het **sterrenrad** te hangen, zonder dat er iets naar beneden is gevallen. Als beloning mag ze een **grote ster uit de voorraad** pakken.*

- **Duikt er een vallende ster van het sterrenrad naar beneden?** Dan heb je pech gehad. Je krijgt **geen beloning**. De sterren die naar beneden zijn gevallen, gaan weer terug bij de grote voorraad.

Vervolgens is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Opgelet: Ligt er van een bepaalde soort nog maar **één** exemplaar op tafel, dan mag dit niet aan het sterrenrad worden gehangen.

Eind van het spel:

Het spel is voorbij,

- wanneer er **van elke soort nog slechts één exemplaar** op tafel ligt.
- of wanneer **alle hemellichamen uit de voorraad zijn verdwenen**; dus of als beloning bij de spelers/speelsters liggen, dan wel aan het sterrenrad hangen.

Vervolgens worden de punten geteld.

- grote sterren tellen ieder voor 3 punten
- kleine sterren tellen ieder voor 2 punten
- planeten zijn elk 1 punt waard.

sterrenrad
leeghalen

punten
verzamelen

sterrenrad,
sterren,
planeten,

Voorraad op?
Punten tellen

Wie de **meeste punten** heeft weten te verzamelen, heeft gewonnen.

solitaire

Galaxolo

Spelmogelijkheid voor één persoon.

Het doel van het spel is, om zo veel mogelijk hemellichamen aan het sterrenrad te hangen, zonder dat deze als vallende sterren naar beneden komen duikelen.

Op reis naar Galaxia

Spelmogelijkheid om het spel te leren kennen.

Om de beurt hangt iedereen een ster of planeet aan het sterrenrad. Valt daarbij een deel naar beneden, dan valt de betreffende speler/speelster af.

Wie als laatste overblijft, heeft het spel gewonnen.