

GALAPAGOS



amigo-spiele.de/03640

von Björn Heismann

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

INHALT

37 Inselfelder
36 Schildkröten
20 Farbwürfel

6 Rahmenteile
mit Würfelablagen
4 Spielfiguren

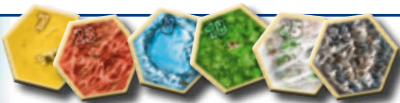
1 Sanduhr
(30 Sekunden)
1 Stoffbeutel

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Zügig bewegen sich die Spieler über die Insel, auf der Suche nach neuen Schildkrötenarten. Dabei ist es wichtig, immer einen Schritt schneller als die Mitspieler zu sein. Etwas Würfelglück, vor allem aber eine gute und fixe Planung führen zum Ziel. Wer am Ende die meisten Schildkröten gesammelt hat, gewinnt diese rasante Tour über die Insel.

SPIELVORBEREITUNG

1 Die Insel wird zufällig aus allen **37 Inselfeldern** und den **Rahmenteilen** aufgebaut, der Vulkan bildet die Mitte.



2 Die Rahmenteile werden so ausgelegt, dass jeder Spieler vor sich eine Seite mit Würfelablage hat.



3 Jeder Spieler erhält die zur Farbe seiner Würfelablage passende **Spielfigur** und **5 Farbwürfel**.



4 Die **Sanduhr** wird auf das Vulkanfeld gestellt.

5 Alle **Schildkröten** werden in den **Stoffbeutel** gelegt. Für den Beginn des Spiels werden 5 Schildkröten (bei 2 Spielern) bzw. 6 Schildkröten (bei 3 und 4 Spielern) aus dem Beutel gezogen und mit den farbigen Panzern nach oben auf den Inselfeldern mit den passenden Zahlen platziert.



6 Jeder Spieler zieht eine weitere Schildkröte aus dem Beutel und platziert seine Spielfigur auf dem entsprechenden Inselfeld. Diese Schildkröten werden vor dem Spielbeginn wieder in den Beutel zurückgelegt.



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Dabei führen zunächst alle Spieler gleichzeitig die Planungsphase durch. In der nachfolgenden Bewegungsphase beginnt jeweils der Spieler, der seine Planung zuerst abgeschlossen und die Sanduhr an sich genommen hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

PLANUNGSPHASE - WÜRFELN UND WEG PLANEN

Alle Spieler würfeln **gleichzeitig einmal** ihre 5 Farbwürfel. Jeder Spieler sortiert nun für sich seine Würfel in der Reihenfolge, wie er sie in der Bewegungsphase verwenden will. Dazu legt er sie **von links (= 1. Würfel) nach rechts** auf die Würfelablage vor sich.

Sobald der erste Spieler seine Planung abgeschlossen hat, schnappt er sich die Sanduhr, dreht sie um und stellt sie vor sich ab. **Er darf an der Reihenfolge seiner Würfel nichts mehr ändern.** Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die Planungsphase für alle Spieler. Würfel, die nun nicht auf der persönlichen Ablage eines Spielers liegen, werden für die folgende Bewegungsphase nicht berücksichtigt.

Beispiel: Felix legt 3 Würfel in der Reihenfolge Blau - Weiß - Rot auf seine Würfelablage. Die übrigen beiden Würfel will er bei der anschließenden Bewegung nicht nutzen. Er hat seine Planung als erster Spieler abgeschlossen und greift sich die Sanduhr vom Vulkan. Felix darf die Reihenfolge seiner Würfel jetzt nicht mehr ändern. Solange die Sanduhr läuft, haben seine Mitspieler noch Zeit für ihre Planungen.



BEWEGUNGSPHASE - BEWEGEN UND SCHILDKRÖTEN EINSAMMELN

Figuren bewegen

Der Spieler, der sich die Sanduhr geschnappt hat, bewegt zuerst seine Figur über die Insel. Mit jedem Würfel, den er in der Planungsphase auf seine Würfelablage gelegt hat, kann er auf ein **der Würfelfarbe entsprechendes benachbartes Inselfeld** weiterziehen. Wichtig ist, dass er die Reihenfolge der Würfel einhält. Er muss also zuerst den Würfel ganz links verwenden, danach den nächsten usw. **Kein Würfel darf übersprungen werden.** In seiner Bewegung darf ein Spieler Inselfelder auch mehrfach betreten, wenn er die entsprechenden Würfel dazu abgelegt hat.

Achtung: Das Vulkanfeld darf zu keiner Zeit betreten werden!

Schildkröten einsammeln

Bewegt sich ein Spieler in seinem Zug auf ein Feld mit einer Schildkröte, sammelt er diese ein und legt sie so vor sich ab, dass die Farbe des Panzers zu sehen ist.

Beispiel: Felix bewegt seine Figur als Erster. Er zieht entsprechend seiner Würfel auf das benachbarte blaue Inselfeld, dann auf das weiße und schließlich auf das rote. Dabei sammelt er die beiden Schildkröten auf dem weißen und roten Inselfeld ein und legt sie mit dem farbigen Panzer nach oben vor sich ab.



Hat sich ein Spieler verplant und kann mit dem nächsten Würfel auf kein benachbartes Feld mehr ziehen, ist seine Bewegung für diese Runde beendet. Ein Spieler darf auch freiwillig seine Bewegung beenden, wenn er nicht mehr weiterziehen will. Hat ein Spieler seine Bewegung beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und bewegt seine Figur usw.

Bewegung auf dem Seeweg um die Insel herum

Steht ein Spieler mit seiner Figur auf einem der sechs Eckfelder der Insel, kann er mit **nur einem** farblich passenden Würfel auf eines der beiden **benachbarten Eckfelder** ziehen.

Beispiel: Anna bewegt ihre Figur als Nächste. Ihre Würfel zeigen die Reihenfolge: Gelb - Weiß - Gelb - Gelb. Sie zieht zuerst auf das gelbe Inselfeld, nimmt sich dort die Schildkröte und zieht dann auf das weiße Inselfeld in der Ecke. Von diesem Eckfeld nutzt sie den Seeweg zum nächsten und übernächsten gelben Eckfeld. Unterwegs nimmt sie sich die zweite Schildkröte und beendet schließlich ihren Zug. Die genommenen Schildkröten legt sie vor sich ab.



Achtung: Beginnt ein Spieler seine Bewegung auf einem Feld, auf dem eine Schildkröte liegt (dieses kann durch das Auffüllen mit neuen Schildkröten aus dem Beutel passieren), sammelt er diese **in seiner Bewegungsphase** ebenfalls ein. Ein Spieler, der vor ihm seine Figur bewegen darf, kann ihm diese Schildkröte jedoch noch wegschnappen, wenn er auf das entsprechende Feld zieht.

DIE NÄCHSTE RUNDE

Haben alle Spieler die Bewegungsphase abgeschlossen, wird die Sanduhr wieder auf den Vulkan gestellt und die Spieler nehmen ihre Würfel von den Würfelablagen.

Die Schildkröten auf der Insel werden aus dem Stoffbeutel aufgefüllt, so dass wieder 5 Schildkröten (bei 2 Spielern) bzw. 6 Schildkröten (bei 3 und 4 Spielern) auf den Feldern liegen.

Die nächste Runde beginnt mit dem erneuten Würfeln der Farbwürfel.

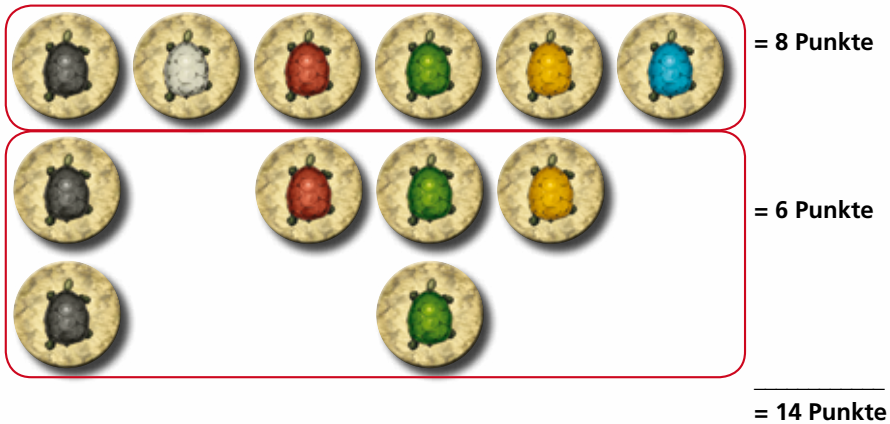
SPIELENDE

Ist der Stoffbeutel leer, wird noch so lange weitergespielt, bis alle Schildkröten von der Insel eingesammelt wurden.

Danach zählen die Spieler ihre Tiere:

- **Jedes Set aus 6 verschiedenfarbigen Schildkröten = 8 Punkte**
- **Jede weitere Schildkröte = 1 Punkt**

Lars hat insgesamt 12 Schildkröten und dabei ein vollständiges Set eingesammelt. Er erzielt damit insgesamt 14 Punkte.



Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit der zusätzlichen Siegbedingung: Gelingt es einem Spieler, im Laufe des Spiels **5 Schildkröten einer Farbe** einzusammeln, gewinnt er **sofort** das Spiel.



Besuche uns auf Facebook
Amigo.Spiele



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.
Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de · E-Mail: hotline@amigo-spiele.de