AQUALUMA

SPIELREGEL

Im Reich von Aqualuma erkundet ihr fünf fantastische Unterwasserwelten – jede mit ihrer einzigartigen Magie und Geschichte. Doch eines Tages zieht dunkler Nebel auf und bedroht alles, was unter der Meeresoberfläche lebt.

Jede Welt entsendet ihre tapfersten Helden und Heldinnen – und das seid ihr! Mit euren magischen Fähigkeiten könnt ihr die Dunkelheit zwar eine Zeit lang aufhalten; doch besiegen könnt ihr sie nur, wenn ihr eure Kräfte bündelt! Findet die mächtigen Lichtkugeln, die in den fünf Welten verborgen sind. Die Zukunft Aqualumas liegt in euren Händen!

EN rulebook downloadable
on www.spiel-das.de

SPIEL DAS!

INHALT

1 Tauchstation

5 Unterwasserwelten

1 Dunkeltableau

5 Dunkelkristalle

21 Dunkelkarten

1 Unterwasserwürfel

6 Charaktertableaus

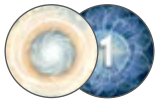
6 Charakterfiguren
(+4 Standfüße)

1 Truhe

16 Magiestreifen

24 Magiekarten

21 Würfel
(je 7 in Rot, Grün und Blau)



6 Lichtkugeln

1 Marker „Letzte Zündung"

Hinweis für Spielende mit Rot-Grün-Schwäche: Der rote Würfel hat schwarze Würfelaugen, der grüne Würfel hat weiße. Auf den Magiekarten und den Magiestreifen sind rote Würfel schwarz umrandet.

AUFBAU

1. Lege die 5 **Unterwasserwelten** pyramidenförmig in die Tischmitte (siehe Seite 4-5). Die **Tauchstation** legst du ganz nach oben! Platziere den **Marker „Letzte Zündung"** mit der farbigen Seite auf der Tauchstation.

2. Baue die **Truhe** zusammen, indem du die Bauteile ineinandersteckst!

3. Lege auf jedes Gebiet, außer auf die Tauchstation, offen einen zufälligen **Magiestreifen**. Die restlichen bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Für die erste Partie empfehlen wir die Magiestreifen, die auf der Rückseite mit ⚙ markiert sind.

4. Verteile die **Lichtkugeln** auf den Unterwasserwelten. Beginne bei einer beliebigen Welt. Nimm eine zufällige Lichtkugel und lege sie unterhalb des Magiestreifens auf die passende Zahl – mit der inaktiven Seite nach oben.

Wiederhole das, bis auf jedem Gebiet eine Lichtkugel liegt. Liegt auf einer Unterwasserwelt die Lichtkugel mit der Nummer „1", dann platziere hier noch eine weitere (siehe unten).

Legst du die „1" zum Schluss, dann platziere sie dort, wo die letzte Lichtkugel abgelegt wurde.

5. Lege 3 **Würfel** jeder Farbe neben die Tauchstation, diese gelten ab sofort als verfügbar. Alle weiteren Würfel kommen in die Truhe. Stelle diese griffbereit auf den Tisch.

6. Mische die Magie- und Dunkelkarten getrennt voneinander. Lege die **Dunkelkarten** verdeckt auf das **Dunkeltableau**; daneben die **Magiekarten** mit der Rückseite nach oben und den **Unterwasserwürfel**.

7.

Platziere auf der Dunkelleiste jeder Unterwasserwelt einen **Kristall** auf Feld 2. Dies ist der sogenannte Dunkelwert! Ziehe danach entsprechend der gewählten Schwierigkeitsstufe Dunkelkarten vom verdeckten Stapel. Lege sie offen nebeneinander auf den Feldern 1-5 des Dunkeltableaus ab.

Dunkelkarten je nach Schwierigkeit:

Leicht	Mittel	Schwer	Sehr schwer
2	3	4	5

8. Alle Mitspielenden erhalten ein **Charaktertableau**. Nimm den passenden Charakter und stelle diesen in einem Standfuß auf die Tauchstation. Außerdem ziehen alle je 3 Magiekarten vom Stapel.

Für die erste Partie empfehlen wir die Charaktere: **Finn McMarlin, Crabigail, Captain Crumbs** und **Master Shellzen**. Übrige Charaktertableaus, Charaktere und Standfüße legst du in die Spielschachtel zurück.

Variante „PYRAMIDE"

Für die ersten Partien empfehlen wir diesen Spielaufbau.

Variante „KURZE WEGE“

Platziere die Tauchstation auf dem Tisch. Lege alle Unterwasserwelten in beliebiger Reihenfolge um die Tauschstation herum; so könnt ihr alle Welten noch schneller erreichen.

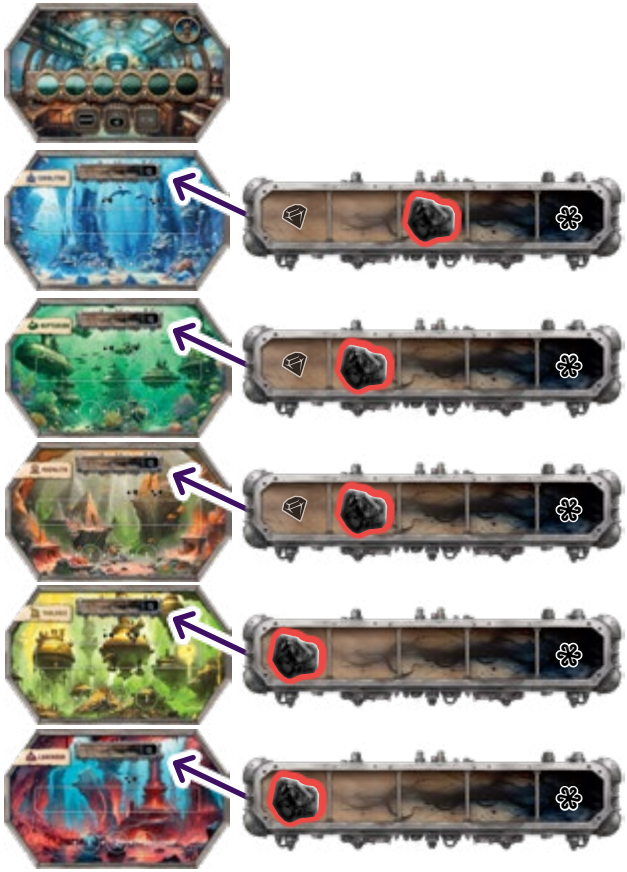
Alle weiteren Regeln des Spiels und des Aufbaus bleiben gleich.

Variante „ENTLEGENER ORT“

Platziere die Tauchstation auf dem Tisch. Lege alle weiteren Welten in beliebiger Reihenfolge darunter.

Lege die Dunkelkristalle wie folgt: Unterwasserwelt direkt unter der Tauchstation Kristall auf Feld 3, in den nächsten beiden Welten auf Feld 2, in der vierten und fünften Welt auf Feld 1. Alle weiteren Regeln des Spiels und des Aufbaus bleiben gleich.

Für noch mehr Varianz kannst du die Unterwasserwelten so platzieren, wie du möchtest – probiere einfach eigene Aufbauten aus!



ZIEL

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad müssen im Laufe des Spiels unterschiedlich viele Lichtkugeln in der Tauchstation aktiviert werden. (Wie das funktioniert, erfährst du auf Seite 10.) Um diese Lichtkugeln zu bekommen, musst du in den Unterwasserwelten von Aqualuma Würfel auf den Magiestreifen platzieren.

Auf den Magiestreifen ist abgedruckt, welche Würfelfarben oder Zahlen erforderlich sind, um die wichtigen Lichtkugeln und weitere Magiekarten zu erhalten.

Bringe die Lichtkugeln zur Tauchstation und aktiviere sie, um die Dunkelheit zu verdrängen.

Mit den Magiekarten bewegst du dich durch Aqualuma oder nimmst Einfluss auf die Würfel. Nutze deine Spezialfähigkeiten und kooperiere mit den anderen Helden und Heldinnen; nur gemeinsam könnt ihr das Abenteuer bestehen.

Aktivierte Lichtkugeln je nach Schwierigkeit:

Leicht	Mittel	Schwer	Sehr schwer
3	4	5	6

HINWEIS: Spielst du alleine, folgst du ebenfalls diesem Spielaufbau. Für die Solo-Partie gibt es also keine abweichenden Regeln; du versuchst Aqualuma alleine mit deinem Helden vor der Dunkelheit zu bewahren.

ABLAUF

Entscheidet gemeinsam, wer das Spiel beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

In deinem Spielzug durchläufst du drei Phasen in dieser Reihenfolge:

1. **WÜRFEL NEHMEN**
2. **AKTIONEN**
3. **SPIELZUG BEENDEN und DUNKELPHASE**

1. WÜRFEL NEHMEN

Nimm dir genau 3 der **verfügbaren** Würfel (diese findest du neben der Tauchstation) und lege sie nach einmaligem Würfeln vor dir ab.

NEUE WÜRFEL:
Sollten nicht genügend Würfel verfügbar sein oder du eine andere Auswahl haben wollen, nimm alle Würfel aus der Truhe. Lege sie neben die Tauchstation, ab sofort sind sie verfügbar. **Wichtig:** Wann immer du Würfel aus der Truhe nimmst, führe sofort die ➔ **DUNKELPHASE** aus, bevor du deinen Spielzug fortsetzt.

In die Truhe kommen neue Würfel durch ➔ **MAGIE AUFLÖSEN** oder am Ende deines Spielzuges.

2. AKTIONEN (in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit)

2.1 MAGIEKARTEN SPIELEN

In deinem Spielzug kannst du beliebig viele Magiekarten von deiner Hand ausspielen. Dabei wählst du zwischen Vorder- oder Rückseite.

Spielst du eine Karte mit der **Rückseite** aus, wähle **eine** der folgenden Aktionen:

- Nimm direkt einen **weiteren verfügbaren** Würfel und lege ihn nach einmaligem Würfeln zu dir. Du kannst dir dafür auch ➔ **NEUE WÜRFEL** holen.
- Bewege dich in eine **angrenzende** Unterwasserwelt. Das ist nur möglich, wenn sich die Welten berühren! Grenzen Welten nicht direkt aneinander an, benötigst du mehr Bewegungen, um sie zu erreichen.

Spielst du eine Karte mit der **Vorderseite** aus, aktivierst du den Karteneffekt. Die Effekte der ➔ **MAGIEKARTEN** kannst du auf Seite 16 nachlesen.

HINWEIS: Befindet sich dein Charakter mit einem anderen am gleichen Ort, dürft ihr Karten tauschen oder Lichtkugeln untereinander weitergeben.

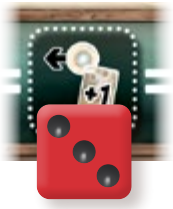
2.2 GEBIETSAKTIONEN

In jeder Unterwasserwelt kannst du zusätzlich Magie durchführen oder Magie auflösen. Dafür muss sich dein Charakter in dieser Welt befinden.

MAGIE DURCHFÜHREN

Der ➔ **MAGIESTREIFEN** in jeder Welt gibt an, welche Würfel erforderlich sind.

Lege beliebig viele deiner passenden Würfel auf dem Magiestreifen ab. Entscheidend sind hierbei die Würfelwerte und/oder die Farben (siehe Seite 14). Der Magiestreifen muss immer **nacheinander von links nach rechts** befüllt werden, es dürfen keine Lücken entstehen.



Platzierst du einen Würfel auf dem Symbol ←+1, ziehe sofort eine neue Magiekarte vom Nachziehstapel und verschiebe die Lichtkugeln unten auf derselben Spielwelt um 1 Feld nach links. Falls eine Lichtkugel dabei links herausgeschoben wird, nimm sie auf dein Tableau. Diese Kugel muss im Laufe des Spiels in die Tauchstation gebracht werden. Neue Magiekarten darfst du sofort einsetzen.

In diesem Beispiel kannst du die „1“ auf dein Tableau nehmen **und** die „3“ um 1 Feld nach links auf die „2“ schieben.

MAGIE AUFLÖSEN

Liegt mindestens ein Würfel in der Welt, in der sich dein Charakter befindet, kannst du die Magie auflösen. Führe dabei folgende Schritte durch:

- Überprüfe, ob die Würfel das Symbol ← erreicht haben. Schiebe den Dunkelkristall in dieser Welt pro Pfeil ein Feld nach links. Haben die Würfel mehrere ← **Symbole** erreicht, dann führe nur das aus, was die meisten Pfeile zeigt. Sollte der Kristall dabei nach links aus der Leiste geschoben werden, bleibt er daneben liegen.
- Nimm alle Würfel vom Magiestreifen und lege sie in die Truhe.
- Wurde der Dunkelkristall verschoben, dann ersetze den Magiestreifen durch einen zufälligen neuen. Wenn nicht, lass den Magiestreifen liegen.

2.3 SONDERAKTION TAUCHSTATION

Befindest du dich in der Tauchstation, kannst du sowohl Lichtkugelaktionen als auch Spezialeffekte ausführen.

A) LICHTKUGELAKTION

Lege beliebig viele gesammelte Lichtkugeln mit der **inaktiven Seite nach oben** von deinem Tableau hier ab.

Und/oder aktivere beliebig viele Lichtkugeln, die in der Tauchstation liegen. Lege dazu beliebig viele deiner Würfel in die Truhe, deren Gesamtwert **mindestens der Anzahl der Dunkelkarten** entspricht, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Dunkeltableau ausliegen (im Beispiel rechts = 11). Damit aktivierst du **genau eine** Lichtkugel. Drehe sie auf die aktive Seite. Weitere Lichtkugeln kannst du mit weiteren Würfeln ebenfalls aktivieren.

B) SPEZIALEFFEKTE

Um in der Tauchstation einen Spezialeffekt auszuführen, lege einen deiner Würfel mit dem Wert 6 auf das entsprechende Feld und führe den Effekt ausführen. Der Würfel bleibt dort bis zum Ende der Partie liegen.

Jeder Effekt kann nur einmal pro Spiel genutzt werden.

Verringere den Dunkelwert in einem Gebiet um bis zu 4.

Verringere auf allen Gebieten den Dunkelwert um je 1.

Verringere auf beliebig vielen Gebieten den Dunkelwert um insgesamt 3.

3. SPIELZUG BEENDEN und DUNKELPHASE

Wenn du deinen Spielzug beenden möchtest, führe folgende Schritte aus:

- Lege deine ungenutzten Würfel in die Truhe.
- Lege deine ausgespielten Magiekarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel.
- Ziehe auf 3 Magiekarten auf. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel.
- Führe die ➔ **DUNKELPHASE** aus.

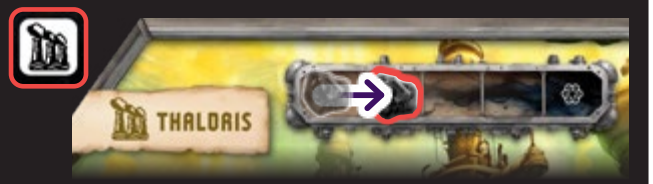
DUNKELPHASE

A) Ziehe eine neue Dunkelkarte vom verdeckten Stapel und lege sie auf dem Dunkeltableau in die Spalte mit den wenigsten Karten. Sollten in mehreren Spalten gleich wenige liegen, wähle die Spalte, die am weitesten links ist.

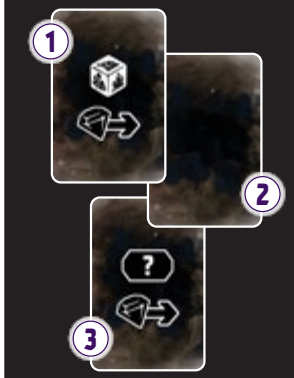
Die Spalten füllen sich im Laufe des Spieles somit mit mehreren Karten. Ist der Nachziehstapel leer und du kannst keine Dunkelkarte ziehen, gehe direkt zu ➔ **ENDE**.

B) Nachdem du eine neue Karte platziert hast, musst du in dieser Spalte von oben nach unten jede Karte einzeln abarbeiten (siehe nächste Seite).

Verschiebe in den auf den Karten abgebildeten Welten den Dunkelkristall jeweils um ein Feld nach rechts; der Dunkelwert erhöht sich. Liegt der Kristall links neben der Leiste, lege ihn auf das erste Feld. Erreicht ein Dunkelkristall dabei die letzte Stufe ❀ ganz rechts, gehe zu ➔ **LETZTE ZÜNDUNG**.

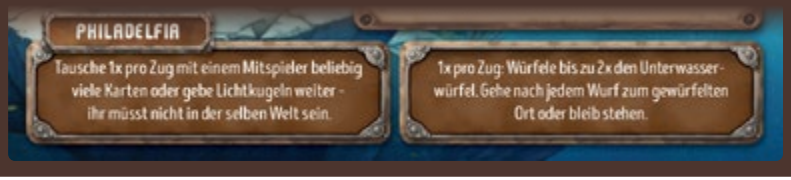


Besondere Dunkelkarten:



1. Ist auf der Karte ein Würfel abgebildet, wirf den Unterwasserwürfel einmal. Bewege den Dunkelkristall in der gewürfelten Unterwasserwelt um 1 Feld nach rechts. Würfelst du ein ?, entscheidet ihr gemeinsam, auf welcher Unterwasserwelt der Kristall bewegt wird.
2. Ist auf der Karte nichts abgebildet, muss für diese Karte kein Kristall weitergeschoben werden.
3. Bei der Karte mit ? entscheidet ihr gemeinsam, auf welcher Unterwasserwelt der Kristall bewegt wird.

SONDERFÄHIGKEITEN: Jeder Charakter hat zwei Sonderfähigkeiten. Diese sind auf den Charaktertableaus beschrieben. Ihr dürft sie in eurem Spielzug einsetzen.



TIPPS:

- Ihr dürft offen über eure Handkarten sprechen.
- Ihr solltet euch absprechen, wer welche Würfel braucht.
- Ihr spielt kooperativ, also dürft ihr euch gegenseitig beraten.
- Wichtig: Wann immer ihr auf dem gleichen Ort steht, dürft ihr Karten tauschen und/oder Lichtkugeln weitergeben.

LETZTE ZÜNDUNG

Erreicht ein Dunkelkristall zum ersten Mal in mindestens einer Unterwasserwelt das letzte Feld ❀ der Dunkelleiste, führe die folgenden Schritte durch.

- Drehe den Marker „Letzte Zündung" um.
- Verringere in beliebig vielen Unterwasserwelten den Dunkelwert um insgesamt 5.

Setze anschließend das Spiel wie gewohnt fort!

HINWEIS: Erreicht ihr ein weiteres Mal das letzte Feld der Dunkelleiste einer Unterwasserwelt, endet das Spiel sofort.

ENDE

Das Spiel endet, sobald eine dieser drei Bedingungen erfüllt ist:

Ihr habt alle Lichtkugeln in eurer Tauchstation aktiviert, die der gewählten Schwierigkeitsstufe entsprechen?

➔ Ihr seid wahre Helden und Heldinnen: Aqualuma ist gerettet, die Dunkelheit vertrieben!

Ihr habt zum zweiten Mal das letzte Feld der Dunkelleiste einer beliebigen Unterwasserwelt erreicht?

➔ Leider habt ihr verloren! Die Dunkelheit bedroht Aqualuma weiterhin, macht euch gleich noch einmal auf den Weg und startet ein neues Spiel.

Ihr könnt keine Dunkelkarte mehr aufdecken?

➔ Leider habt ihr verloren! Die Dunkelheit ist zu mächtig geworden, versucht es gleich noch einmal und rettet Aqualuma gemeinsam.

GLOSSAR

MAGIESTREIFEN

nur gerade Zahlen | alle Würfel haben eine gleiche Farbe

alle Würfel haben die gleiche Zahl | Würfelfarben beliebig

Zahlen werden immer größer | Würfelfarben beliebig

nur ungerade Zahlen | alle Würfel haben eine gleiche Farbe

Summe aller Würfel ist kleiner oder gleich 10 | Würfelfarben beliebig

Zahlen werden immer größer | 2./4./6. Würfel sind grün; die restlichen Farben beliebig

Zahlen werden immer größer | alle Würfel haben eine gleiche Farbe

Summe aller Würfel ist kleiner oder gleich 10 | 3. Würfel ist grün / 4. Würfel rot / 5. Würfel blau; die restlichen Würfel haben eine beliebige Farbe

Summe von je 2 Würfeln ist gleich 7 | Würfelfarben beliebig

1. und 2. Würfel / 3. und 4. Würfel / 5. und 6. Würfel haben die gleiche Zahl | 2. und 3. Würfel haben eine gleiche Farbe / 4. und 5. Würfel haben eine andere gleiche Farbe

Summe von je 2 Würfeln ist gleich 7 | 1. und 4. Würfel sind rot / 2. und 5. Würfel grün / 3. und 6. Würfel blau

1. und 2. Würfel / 3. und 4. Würfel / 5. und 6. Würfel haben die gleiche Zahl | 2./4./6. Würfel sind blau; die restlichen Farben beliebig

Michael Luu sagt Danke!

Ich möchte mich von Herzen bei meiner Frau Lissy für die fortwährende Unterstützung bedanken. Mein Dank gilt ebenso allen Testspielern, deren wertvolle Beiträge maßgeblich zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere an Lars, Björn, Nicola, Han und Andre. Wer weiß, vielleicht tauchen wir ja bald in noch tiefere Abenteuer ein ...

Credits

Autor: Michael Luu
Grafik: Christian Schaarschmidt
Redaktion: Julia Schneider, Robert Heller

© 2025 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.

alle Würfel haben die gleiche Zahl

2./4./6. Würfel sind rot; die restlichen Farben beliebig

1. und 2. Würfel / 3. und 4. Würfel / 5. und 6. Würfel haben die gleiche Zahl

2. und 3. Würfel sind blau / 4. und 5. Würfel grün / 6. Würfel ist rot

Summe von je 2 Würfeln ist gleich 7

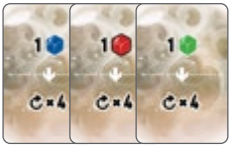
1. und 2. Würfel haben eine gleiche Farbe / 3. und 4. Würfel sowie 5. und 6. Würfel haben je eine andere gleiche Farbe

die ersten drei Würfel haben die gleiche Zahl; die letzten drei Würfel haben eine andere gleiche Zahl

Würfel 1 bis 3 haben eine gleiche Farbe / Würfel 4 bis 6 haben eine andere gleiche Farbe

MAGIEKARTEN

Würfele bis zu 2x eine beliebige Anzahl deiner Würfel neu.



Würfele bis zu 4x einen deiner blauen/roten/grünen Würfel neu; du kannst den Würfel wechseln.

Reduziere den Wert einer deiner Würfel um genau 1.

Ändere einen deiner blauen/roten/grünen Würfel auf den Wert 1,2 oder 3.

Würfele bis zu 3x einen deiner Würfel neu; du kannst den Würfel wechseln.

Ändere einen deiner blauen/roten/grünen Würfel auf den Wert 4 oder 5.