AQUALUMA

STORYMODUS

DIE 6 HELDEN

Taucht ein in die Vorgeschichte von Aqualuma! In diesem Bonusmaterial erlebt ihr, wie sich die sechs Held:innen der Crew zum ersten Mal begegnet sind – bevor sie sich gemeinsam der Dunkelheit stellen. Jedes Kapitel erzählt die Geschichte einer Figur und bietet euch ein eigenes, thematisch passendes Szenario, das ihr mit dem Spiel „Aqualuma" spielen könnt.



INHALT

- 6 erzählerisch eingebettete Szenarien
- Neue Ziele und kleine Regelanpassungen pro Kapitel
- Kein zusätzliches Spielmaterial notwendig – ihr benötigt nur das Grundspiel „Aqualuma"

VORBEREITUNG

Wir empfehlen, die Kapitel in der chronologischen Reihenfolge (1 bis 6) zu spielen, damit ihr die Entwicklung der Held:innen vollständig miterlebt. Ihr könnt aber auch einzelne Kapitel gezielt auswählen.

Lest den Story-Text des Kapitels laut vor – so beginnt euer Abenteuer mit dem passenden Einstieg.

ZIELE & REGELN

Jedes Kapitel hat ein eigenes Spielziel sowie ein Zusatzziel, welche ihr beide erfüllen müsst, um zu gewinnen. Außerdem können Sonderregeln gelten – lest diese sorgfältig durch.

AUFBAU & STARTPOSITION

Legt die Tauchstation und die 5 Unterwasserwelten so zusammen, wie der Aufbau des jeweiligen Kapitels es vorgibt. Platziert die Charaktere auf dem angegebenen Ort.

CHARAKTERWAHL

Achtet darauf, dass einer von euch die **im Kapitel vorgesehene Figur** wählt. Sie gehört zur Geschichte und muss im Spiel sein! Alle weiteren Figuren könnt ihr nach Belieben auswählen.

LETZTE ZÜNDUNG & DUNKELKARTEN

Wählt einen **Schwierigkeitsgrad** und legt auf dem Dunkeltableau 3-5 Dunkelkarten aus. Legt den „Letzte Zündung"-Marker mit der aktiven Seite (leichte Partie) oder der grauen Seite (schwierige Partie) nach oben auf die Tauchstation.

Dann kann es losgehen: Spielt das Kapitel nach den Regeln des Grundspiels, Szenarienregeln haben dabei immer Vorrang! Lasst euch überraschen, wie viel über Mut, Freundschaft und Licht in der Tiefe verborgen liegt.

KAPITEL 1



CAPTAIN CRUMBS
„Ein Boot voller Träume"

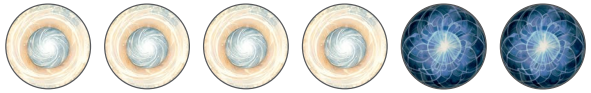
Auf Nepturion, wo U-Boote durch schimmernde Städte tauchen und Plattformen am Himmel schweben, war Crumbs nie der Norm entsprechend. Während andere mit sauberen Werkzeugkisten und noch saubereren Uniformen arbeiteten, sammelte er Schrott – und verwandelte ihn in Wunder. Crumbs ist kein Kapitän im klassischen Sinn.

Das mit dem „Captain" im Namen? Nun ... er hat es sich selbst gegeben, nachdem er versehentlich bei einer Parade das Kommando über ein unbemanntes Forschungsschiff übernommen hat. Seitdem ist der Name geblieben. Und irgendwie passt er auch: Denn auf seinem Sammelboot – einer schwimmenden Werkstatt voller Tüftelei und rostiger Genialität – war er schon immer der Einzige, der wusste, was er da eigentlich tat. Als Aqualuma in Gefahr geriet, zögerte er nicht.

Er verwandelte sein chaotisches Boot in eine funktionierende Tauchstation, mit Werkbank, Wohnmodul – und Platz für eine Crew, die bereit war, das Unmögliche möglich zu machen. Crumbs bringt in die Gruppe, was sonst fehlt: Lösungen, wenn andere nur Probleme sehen. Gemeinsam mit Doctor Abyss entwickelte er die Maschine zur Aktivierung der Lichtkugeln. Und auch wenn sie oft aneinandergeraten, schätzen sie sich insgeheim sehr. Seine Erfindungen mögen manchmal qualmen. Aber sie funktionieren. Meistens.

KAPITELZIEL

Sammelt alle Lichtkugeln.
Aktiviert davon 4 Lichtkugeln.



ZUSATZZIEL

Sammelt alle Wildniswürfel.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in: **NEPTURION**



Nehmt aus der Truhe jeweils 2 rote, 2 grüne und 2 blaue Würfel. Verteilt anschließend je einen Würfel einer beliebigen Farbe auf jede Unterwasserwelt (nicht auf den Magiestreifen) sowie einen Würfel auf die Tauchstation. Diese insgesamt 6 Würfel werden im Folgenden Wildniswürfel genannt.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

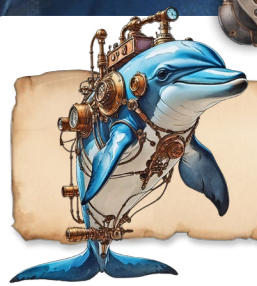
Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

Befindet sich deine Figur auf einer Unterwasserwelt mit einem **Wildniswürfel**, kannst du eine Magiekarte von deiner Hand ausspielen, um diesen Würfel zu nehmen. Würfle ihn einmal und lege ihn anschließend zu dir, der Wildniswürfel ist damit gesammelt.

KAPITEL 2



PHILADELFIA
„Ordnung im Chaos“

In Coralitha, wo das Wasser so klar klingt wie eine Glocke und jedes Echo zur Melodie wird, lernte Philadelfia, was es heißt, Verantwortung zu tragen. Sie war Versorgungsoffizierin der Friedensflotte – und wenn irgendwo ein Notruf einging, war sie zur Stelle.

Eingestürzte Höhlen, verletzte Bewohner, fehlende Vorräte – sie koordinierte, organisierte, versorgte. Nicht weil es leicht war, sondern weil es notwendig war. Sie glaubte nie an Heldentaten. Sondern daran, dass kleine Gesten Großes bewirken, wenn sie zur richtigen Zeit am richtigen Ort kommen.

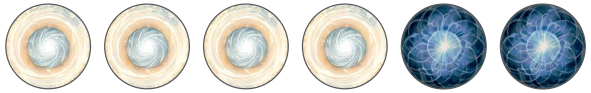
Heute lebt sie auf der Tauchstation. Zwischen Teetassen, Werkzeugkisten und schwebenden Notizzetteln sorgt sie nicht nur für Übersicht, sondern für Verbindung. Sie weiß, wer wann was braucht, und oft auch warum. Sie bringt Strukturen dorthin, wo andere nur Möglichkeiten sehen – und schafft damit Raum, in dem Ideen reifen können.

Wenn das Abenteuer ruft und alle durcheinanderreden, ist es oft ihre ruhige Stimme, die Ordnung in den Lärm bringt. Nicht, um alles zu kontrollieren – sondern damit alle gemeinsam vorankommen.

Philadelfia ist die Seele der Crew, die alle zusammenhält.

KAPITELZIEL

Sammelt alle Lichtkugeln.
Aktiviert davon 4 Lichtkugeln.

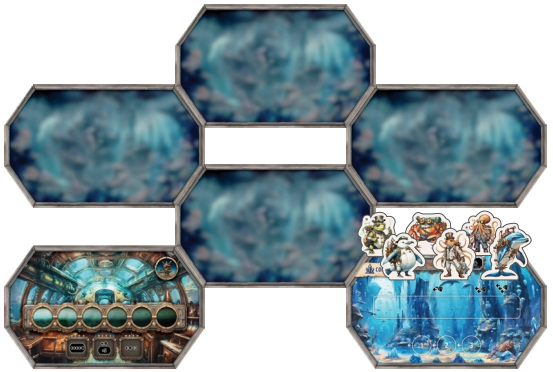


ZUSATZZIEL

- Die Lichtkugeln müssen in aufsteigender Reihenfolge in der Tauchstation abgelegt werden: 1 → 2 → 2 → 3
- Im Mehrspielerspiel darf die Reihenfolge des Einsammelns variieren.
- In der Solo-Partie musst du sie der Reihenfolge nach einsammeln – erst die 1, dann die beiden 2er, danach die 3, da dir niemand helfen kann.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in: **CORALITHA**



WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

- Kein Charakter darf mehr als eine Lichtkugel gleichzeitig besitzen, können aber weiterhin an andere Charaktere am selben Ort übergeben werden.
- Wenn du eine Lichtkugel von einer Unterwasserwelt aufnehmen könntest, dies aber nicht darfst (z. B. weil du bereits eine Lichtkugel besitzt), bleibt die Lichtkugel auf Feld 1 liegen.

KAPITEL 3



CRABIGAIL
„Plan? Brauchen wir nicht“

In Lurendor ist nichts für immer. Sandbänke wandern, Riffe brechen auf, Strömungen ändern ihre Richtung, noch bevor man das Ziel erreicht. Für Crabigail war das kein Problem – es war Heimat.

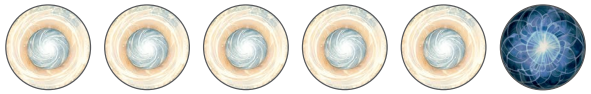
Sie war noch ein Jungtier, als ein Strömungsbruch sie allein zurückließ. Keine Familie, keine Richtung, nur ein riesiger Ozean voller plötzlicher Entscheidungen. Also lernte sie schnell: Tarnen, ausweichen, reagieren. Und wenn alle anderen stehenblieben, bewegte sie sich – immer einen Schritt früher, immer einen Gedanken voraus. Mutig war sie nicht, sagte sie oft. Nur schnell und ein bisschen frech. „Wenn man keine Wurzeln schlagen kann, lernt man eben, wie man auf dem Wasser tanzt.“

Als sie Philadelfia zum ersten Mal traf, kam gerade eine Versorgungslieferung aus Coralitha durch einen Sandsturm ins Schleudern. Crabigail tauchte auf, lachte, schob das Boot aus der Gefahrenzone – und verschwand wieder.

Erst später begriff Philadelfia, dass diese kleine Krabbe nicht nur improvisieren konnte, sondern auch jemand war, dem man vertrauen konnte, wenn es darauf ankam. Heute ist sie diejenige, die der Crew aus plötzlichen Lagen heraushilft. Wenn alles kippt, ist sie schon auf dem nächsten Felsen. Sie plant nicht voraus. Sie spürt, was kommt. Und wenn’s doch mal schiefgeht – hat sie immer eine Nadel, etwas Draht … und diesen Blick, der sagt: „Ich regel das schon.“

KAPITELZIEL

Sammelt alle Lichtkugeln.
Aktiviert davon 5 Lichtkugeln.



ZUSATZZIEL

Nachdem ihr die benötigten Lichtkugeln aktiviert habt, muss der Dunkelwert in Lurendor auf 0 reduziert werden. Nur dann habt ihr das Spiel gewonnen.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in: **LURENDOR**



Legt die 3 Dunkelkarten mit dem Symbol WÜRFEL, WÜRFEL,? , (in dieser Reihenfolge) offen auf die ersten 3 Felder des Dunkeltableaus. Mischt danndie restlichen Dunkelkarten wie gewohnt zu einem verdeckten Dunkelstapel.

Möchtet ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad spielen, könnt ihr noch eine 4. und 5. Dunkelkarte aufdecken.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

- Am **Ende deines Spielzugs** (nach der Dunkelphase) musst du den **rechten Ort** – also die Unterwasserwelt oder Tauchstation, die sich ganz rechts außen befindet – nehmen und an die **linke Seite der Reihe** setzen, sodass er dort zum ersten Ort wird.
- Das gesamte Spielmaterial auf diesem Ort (Magiestreifen, Lichtkugel, Würfel, Figuren, Dunkelkristalle usw.) bleibt unverändert liegen und wandert mit dem Ort mit.

KAPITEL 4



FINN MC MARLIN
„Gegen den Strom“

In Thaldris zählt nur eines: Tempo. Die Städte sind aus Strömungen gebaut, Tunnel drehen sich im Kreis, und wer zu langsam ist, wird einfach mitgerissen.

Finn wuchs in einer Familie von Wettkampfschwimmern auf – alle schneller, stärker, ehrgeiziger als er. Zumindest dachte er das lange Zeit.

Bis zu jenem Tag, als ein Sturm über die Wasserkanäle fegte. Die Erwachsenen zögerten, doch Finn zögerte nicht. Er schwamm alleine gegen die Strömung und brachte drei Jungfische in Sicherheit. Nicht wegen Medaillen, sondern weil es niemand sonst tat.

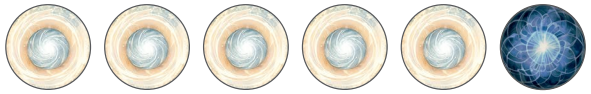
Seither hat sich etwas in ihm verändert. Er liebt die Geschwindigkeit noch immer. Den Nervenkitzel. Den Wind im Wasser. Aber heute weiß er, wofür er schwimmt: Für andere und für Aqualuma. Für das, was schützenswert ist.

Als er von der Tauchstation hörte, schwamm er los, noch bevor er den ganzen Plan kannte. Typisch Finn. „Wer wartet, kommt nie an“, sagte er – und war einfach da.

Heute ist er der Erste, der bei Gefahr reagiert und der Letzte, der zurückweicht. Und auch wenn er noch immer ungeduldig mit den Flossen schlägt, weiß er jetzt: Manchmal geht es nicht darum, der Schnellste zu sein – sondern der Erste, der losläuft.

KAPITELZIEL

Sammelt alle Lichtkugeln.
Aktiviert davon 5 Lichtkugeln.



ZUSATZZIEL

Rettet die beiden Seenotfische indem ihr sie zur Tauchstation bringt.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in:
THALDRIS



- Wählt **2 ungenutzte Figuren (ohne Standfuss)** und legt sie – wie im Spielplan-Aufbau gezeigt – auf die entsprechende Unterwasserwelt. Diese Figuren werden im Folgenden **„Seenotfische“** genannt.
- Auf dem **Dunkeltableau** dürfen unter den ersten Karten **keine Blankokarten** ausliegen. Solltet ihr doch Blankokarten gezogen haben, ersetzt sie durch andere Karten und mischt die Blankokarten anschließend wieder in den Nachziehstapel.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

- **Finn Mc Marlin** kann mit seinem Charaktereffekt während seiner Bewegung statt einer Mitspielerfigur auch einen **Seenotfisch** mitnehmen.
- **Am Ende deines Spielzugs:** Befindet sich deine Figur an einem Ort mit einem oder beiden Seenotfischen, darfst du **einen** Seenotfisch auf einen angrenzenden Ort deiner Wahl versetzen. Diese Regel gilt auch für Finn Mc Marlin.
- **Während der Dunkelphase:** Wenn du eine **Blankokarte** offen auslegst, musst du **alle Seenotfische**, die nicht auf der Tauchstation liegen, jeweils auf einen angrenzenden Ort versetzen, der weiter von der Tauchstation entfernt liegt. Seenotfische, die sich bereits am entferntesten Ort befinden, werden nicht versetzt.

KAPITEL 5



DOCTOR ABYSS
„Zwischen Licht und Logik“

In Thaldris zählt Geschwindigkeit – doch Doctor Abyss schwamm nie mit dem Strom. Während andere durch die Strömung jagten, zog er sich zurück, verschwand zwischen blinkenden Datenströmen und stillen Laborhallen, wo es keine Eile gab – nur Fragen.

Er war ein Einzelgänger. Nicht, weil er die Welt nicht mochte, sondern weil sie ihm oft zu laut, zu ungenau und zu oberflächlich war. Ihn interessierte nicht das, was alle sehen – sondern das, was sich dahinter verbirgt: Muster, Lücken, Möglichkeiten. Besonders jene, die sich in der Dunkelheit versteckten.

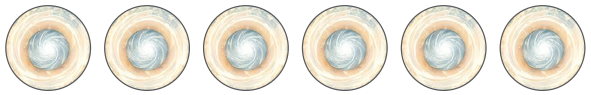
Die anderen fürchteten sie. Er aber nicht. „Du kannst das Unbekannte nicht besiegen, solange du es nicht verstehst“, pflegte er zu sagen.

Als einst ein ganzes Forschungsteam im Schatten verschwand und niemand mehr Hoffnung hatte, war es Doctor Abyss, der sich aufmachte, sie zu retten. Und er kehrte mit dem Team zurück. Wohlbehalten. Es muss ihm gelungen sein, die Dunkelheit auszutricksen. Wie genau, das weiß niemand. Und er spricht nicht darüber. Vielleicht, weil es sein Geheimnis bleiben soll.

Heute ist er Teil der Crew, auch wenn er meist Abseits steht. Beobachtend und denkend. Sein Blick reicht oft weiter als der der anderen – nicht, weil er klüger ist, sondern weil er geübt darin ist, im Schatten das Licht zu suchen. Und vielleicht ist er der Einzige, der bereits ahnt, wie tief die Dunkelheit wirklich reicht.

KAPITELZIEL

Sammelt und aktiviert
alle 6 Lichtkugeln.



ZUSATZZIEL

Der Dunkelkristall in Thaldris darf zu keinem Zeitpunkt das Ende der Leiste erreichen.

Sobald dies geschieht, verliert ihr die Partie sofort – selbst dann, wenn die “letzte Zündung” noch nicht ausgelöst wurde.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in: **THALDRIS**



Legt die 3 Dunkelkarten mit dem „Thaldris“ Symbol offen auf die ersten 3 Felder des Dunkeltableaus. Mischt dann die restlichen Karten wie bekannt zu einem verdeckten Dunkelstapel. Möchtet ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad spielen, könnt ihr noch eine 4. und 5. Dunkelkarte aufdecken.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

In diesem Kapitel gibt es keine speziellen Szenario-Regel.

KAPITEL 6



MASTER SHELLZEN
„Wenn Stille spricht"

Moonlith war einst ein Ort der Wunder. Leuchtende Tempel, schwebende Ruinen – und ein Volk, das im Einklang mit uralten Energien lebte. Doch mit der Zeit verstummten viele dieser Kräfte, und selbst in der Tempelstadt glaubte kaum noch jemand an das, was einmal war. Nur einer hörte weiter hin.

Master Shellzen war Hüter des versunkenen Archivs – einem Ort voller Geheimnisse, die längst vergessen schienen. Während andere durch die Welt eilten, lauschte er. Er las nicht Worte, sondern Muster. Gefühle. Energien. Und fand schließlich, was viele für einen Mythos hielten: den Schlüssel zur Aktivierung einer Lichtkugel. Nicht durch Technik. Nicht durch Zauber. Sondern durch sein Herz.

Diese Fähigkeit war einst tief in seiner Kultur verwurzelt, bis sie jedoch über Generationen verloren gegangen zu sein schien – bis Shellzen sie wiederentdeckte.

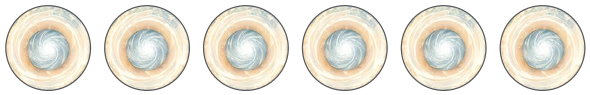
Und so wusste er, dass seine Zeit als stiller Wächter vorbei war. Die Lichtkugeln konnten nur helfen, wenn jemand sie zum Leuchten bringen konnte – jemand wie er.

Heute ist Shellzen nicht der lauteste in der Crew. Aber seine Anwesenheit hat Gewicht. Seine Worte kommen selten, doch wenn sie fallen, dann wie Steine in stilles Wasser.

„Manchmal", sagt er, „liegt die größte Kraft in dem, was längst vergessen war."

KAPITELZIEL

Sammelt und aktiviert alle 6 Lichtkugeln.

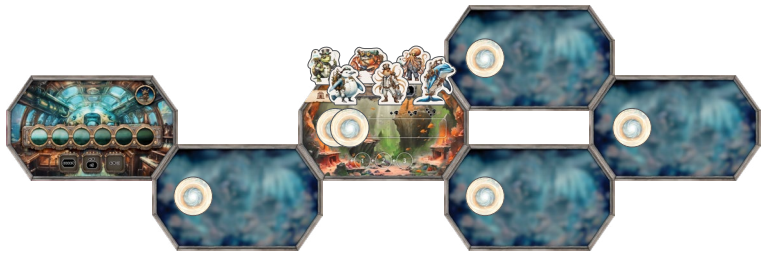


ZUSATZZIEL

Nachdem ihr das obere Spielziel erreicht habt, müssen sich alle eure Figuren auf der Tauchstation befinden.

AUFBAU

Alle Figuren beginnen in: **MOONLITH**



Verteilt die **Lichtkugeln mit der erleuchteten Seite nach oben** auf die Unterwasserwelten (nicht auf die runden Felder mit den Zahlen).

Auf der Unterwasserwelt **„Moonlith"** werden zwei Lichtkugeln übereinander platziert. Haltet die Zahlen auf den Rückseiten geheim.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

LETZTE ZÜNDUNG:

Wählt die aktive Seite für eine leichtere Partie oder die graue für eine schwierigere.



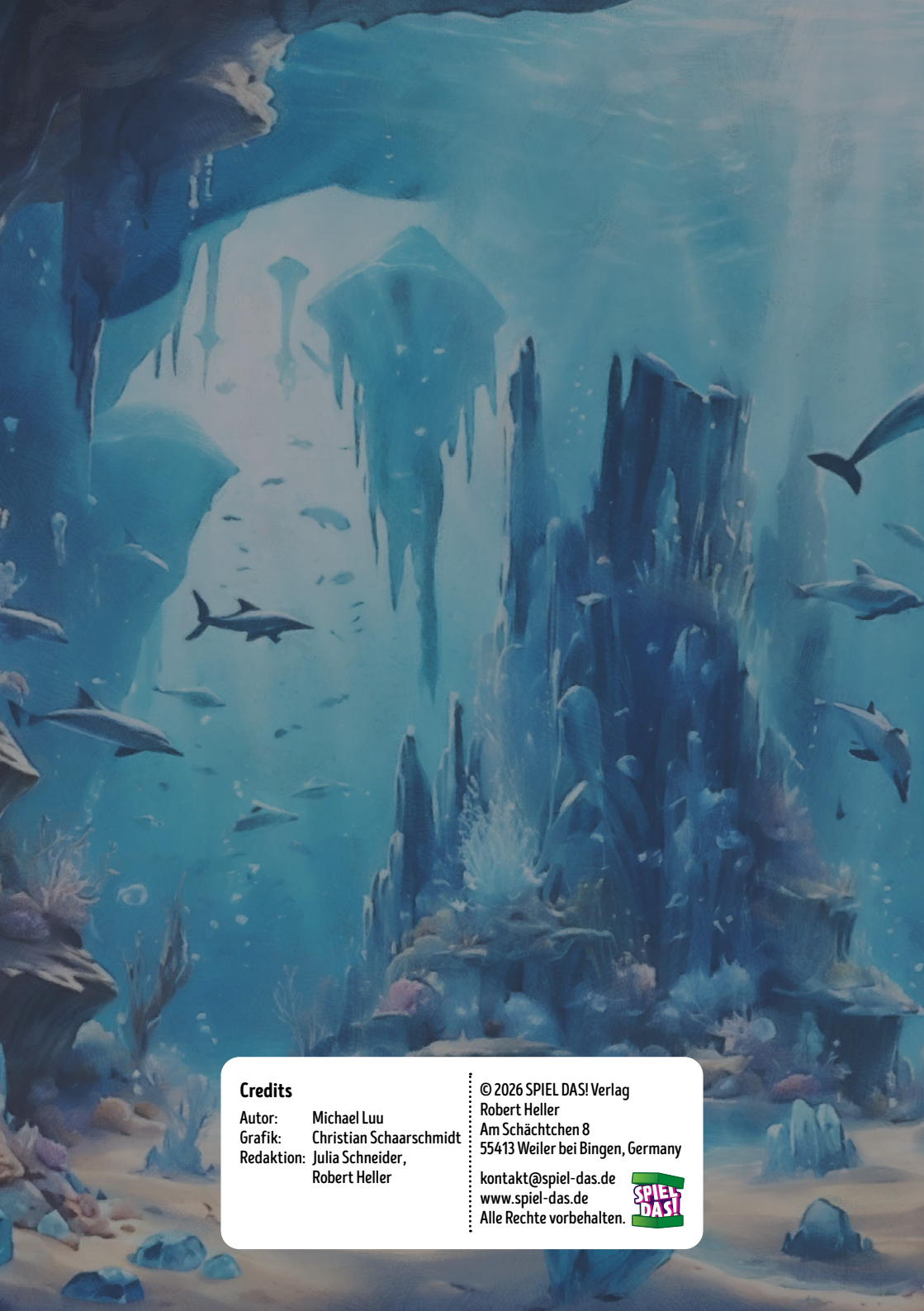
DUNKELKARTEN ZU BEGINN:

Wählt einen Schwierigkeitsgrad und legt 3-5 Karten aus.



SPEZIELLE SZENARIO-REGEL

- Immer wenn du während deines Spielzugs eine Lichtkugel in einer Welt verschieben darfst nennst du stattdessen eine Zahl zwischen 1 und 3 und deckst die Lichtkugel auf.
  - **Stimmt die genannte Zahl**, hast du die Lichtkugel eingesammelt. Lege sie mit der inaktiven Seite (Zahl nach oben) auf dein Charaktertableau.
  - Ist die **genannte Zahl nicht richtig**, bleibt die Lichtkugel auf der Unterwasserwelt und wird wieder verdeckt. Erhöhe anschließend den Dunkelwert auf dieser Welt um 1.
- **Du darfst auf das Zahlenraten freiwillig verzichten.** Dann würdest du nur eine neue Magiekarte erhalten.
- Zusätzlich zu seiner Charakterfähigkeit kann Master Shellzen Lichtkugeln, die er besitzt, aktivieren, **ohne sich dafür auf der Tauchstation zu befinden**. Er muss dafür jedoch wie üblich die Würfelkosten bezahlen. Drehe die Lichtkugel anschließend auf die erleuchtete Seite.
- Master Shellzen darf **niemals mehr als eine erleuchtete Lichtkugel** besitzen und keine erleuchteten Lichtkugeln an andere Spielerfiguren weitergeben. Er darf jedoch erleuchtete Lichtkugeln auf der Tauchstation ablegen.



Credits

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

© 2026 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany

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