



Spektakulus

Aufbruch ins Ungewisse
Idee und Design von Marian Arnold

Spielregeln

© 2025 Spektakulus e. V.
Hinweise, Anregungen und Verbesserungsvorschläge
bitte an folgende E-Mail: info@spektakulus.de
Mehr Infos, Details oder Inhalte zum Spiel auf
<https://spektakulus.de/markt/brettspiel/>

12. Siedlungen und Burgen

Betritt ein Held einen Ort (mit Namensschild ohne Hintergrundfarbe), so kann er:

1: beim Schmied gefundene Ausrüstung reparieren, verkaufen oder neue Teile erwerben.

Hierbei gilt:

★ Schwert (+1 Machtpunkt)	kostet 3 Kupfer
-Aufwertung:	
★ Langschwert (+2 Machtp.)	kostet noch 2 Silber
★ Magisches Szepter (+1 Magiepunkt)	kostet 3 Kupfer
★ Helm (+1 Rüstungswert)	kostet 4 Kupfer
-Aufwertung:	
★ (und) Rüstung (+2 Rüstungswert)	kostet noch 2 Silber
★ Hut (+1 Rüstungswert)	kostet 4 Kupfer
-Aufwertung:	
★ (und) Robe (+2 Rüstungswert)	kostet noch 2 Silber

Der Rüstungswert addiert Punkte zur Verteidigung im Kampf. (siehe Seite 4, Abschnitt 7)

2: sich beim Heiler für ein Kupferstück vollständig heilen lassen. Oder er regeneriert den gesamten erlittenen Schaden gratis durch Rast, muss dann aber eine Runde aussetzen.

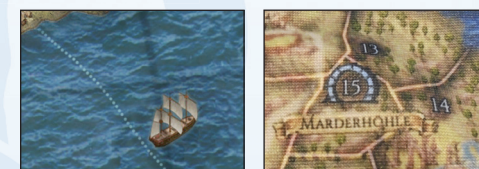
3: beim Alchimisten für je 2 Kupferstücke die folgenden Tränke kaufen:

- ★ **Heiltrank** (regeneriert 5 Punkte Schaden)
- ★ **Macht- oder Magietrank** (2 Punkte zum entsprechenden Kampfwert im nächsten oder laufenden Kampf)
- ★ **Sturmtrank** (in einer Runde mit zwei Würfeln laufen oder zweimal angreifen)

13. Reisen auf der Karte

Außerdem gibt es noch Routen für **Schiffsreisen**, diese sind durch gepunktete Linien gekennzeichnet und die Überfahrt dauert eine Runde (einmal aussetzen).

Manche Städte oder Orte besitzen auch **magische Portale**, durch die man gehen kann, um sich für ein Kupfer sofort zu einem anderen Portal seiner Wahl teleportieren zu lassen (Bild rechts).



Die Mittelgebirge lassen sich zu Fuß nur über die Pässe bei den Feldern 49 - 50 und 52 - 54 überqueren, und die Flüsse nur über Brücken.

14. Kampagne zu leicht?

Wenn ihr mehr Herausforderung sucht, spielt die Kämpfe doch mal so, dass der Angreifer das, was er mit dem Angriffswurf mehr würfelt als der Verteidiger, direkt als Schaden zufügt. Und die Rüstungen decken nur je einen Punkt Schaden ab und verhindern ihn nicht mehr ganz. Besiegte Helden scheiden aus dem Abenteuer aus.

1. Worum es geht...

Nordlantika ist in Gefahr. Üble Schurken säen Zwietracht und Unruhe. Banditenführer Tarek Einauge und Schwarzmagier Sihtric warten nur auf den Moment der Schwäche, um das Reich unter ihre Knute zu zwingen. Die Lage ist zwar ernst, aber zum Glück gibt es unerschrockene Helden, die bereit sind, dem Unheil ins Auge zu blicken. Ihr seid so ein Held. Erlebe spannende Herausforderungen und rette Nordlantika. Für Rotbartshafen! Für Königin Lyra!

2. Ziel des Spiels...

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Helden im Rahmen eines Abenteuers eine oder mehrere **Quests** (heldenhafte Aufgaben) erfüllen (diese stehen im Buch der Herausforderungen). Für ein Abenteuer haben die Helden bis zu 15 Runden Zeit (abhängig von der Questbeschreibung). Nach Ablauf der Zeit tritt entweder ein besonders übles Ereignis ein oder die Quest ist gescheitert. Ist die Quest geschafft, werden alle noch laufenden Kämpfe beendet (Flucht oder Sieg) und das Abenteuer ist gewonnen. Spielt ihr mehrere **Abenteuer** nacheinander, nennt man das eine **Kampagne**. Die Helden behalten bei jedem Folgeabenteuer ihre gesammelten Schätze und Erfahrungen und sie starten komplett geheilt. Die Herausforderungen werden im Laufe einer **Kampagne** anspruchsvoller und erfordern dann oft die Zusammenarbeit aller Helden.

3. Das Spiel beginnt...

Als Erstes breiten wir die **Landkarte von Nordlantika (A)** aus und legen dann darauf die vorher gemischten **Abenteuerkarten (B)** ab. Hier spielt sich unsere Geschichte ab, in **Runden**. Ein weißer Marker wird deshalb auf die höchste Zahl der **Spieldundenleiste (C)** gelegt.



Jetzt wählt jeder Spieler seine **Heldenfigur (D)** und den (farblich) dazu gehörenden **Heldenpass (E)**.

Ein **kleiner Marker (F)** wird dort auf das linke Erfahrungspunktfeld gelegt und ein **Großer (G)** auf die 4 in der Lebenspunktleiste.

Die Helden beginnen jedes neue Spiel mit vollen Lebenspunkten (mit 4 auf Stufe 1), mit steigender Erfahrung erreicht der Held aber höhere Stufen (**siehe grüne Stufenspalte H**) und dann verbessern sich seine Kampfwerte.

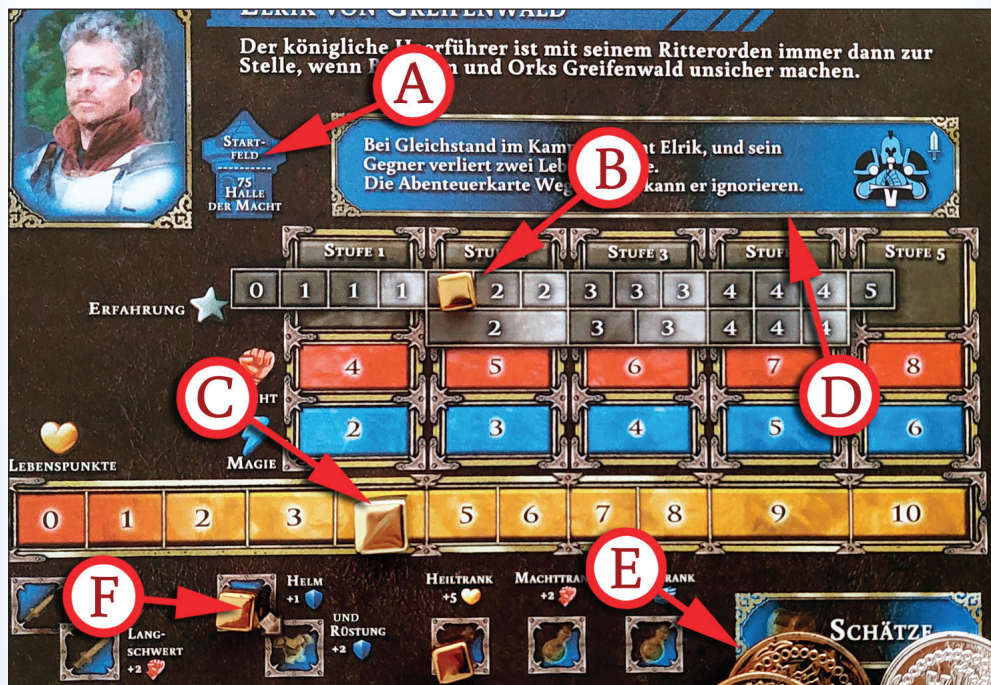
Lest nun im **Buch der Herausforderungen** den Text zu dem Abenteuer vor, das ihr spielen wollt (es empfiehlt sich die angegebene Reihenfolge).



Hier sieht man die verschiedenen Marker für die gesammelte Erfahrung und Ausrüstung (1), Lebenspunkte (2) und die Runden (3).



10. Heldenpass



Auf dem Heldenpass befindet sich die Übersicht über alle Fähigkeiten unserer Helden. Im oberen Teil stehen die allgemeinen Infos, seine **Startposition (A)** und seine **Spezialfähigkeiten (D)**.

Im Block darunter befinden sich der Zähler für die **gesammelte Erfahrung (B)** mit einem **kleinen Marker** und der Balken mit seinen **Lebenspunkten (C)** und einem **großen Marker**.

Darunter stehen seine Kampfwerte für Macht und Magie.

Unten können **Münzen (E)** oder weitere Marker für **erworbene Ausrüstung und magische Tränke (F)** angelegt werden (siehe Seite 7, Abs. 12). Nicht jeder Held kann alles tragen. Magische Heroen bevorzugen Roben, Krieger eher soliden Stahl. Ein gelber Pfeil kennzeichnet eine Aufwertung von Waffe oder Rüstung.

11. Das Auge des Schicksals

Wenn die Helden spirituelle Orte wie **Magna Centralis** oder die **Hallen der Macht** besuchen, können sie für 1 Kupfer einen besonderen Segen (Marker, rechts) erwerben, der einen Kampf lang das **Auge des Schicksals** gewährt.

Wenn das **Auge des Schicksals** auf einem Helden ruht, darf dieser zwei Würfel werfen und sich dann den besseren aussuchen.

Hordex Castle gilt zwar ebenfalls als magischer Ort, Festus' verfluchte Aura kostet Helden bei Betreten allerdings einen Lebenspunkt.



4. Würfeln und Bewegen

Nun würfelt aus, wer als Erster zieht. Alle Helden **beginnen** das Spiel auf einem bestimmten Feld der Karte, dessen **Nummer** in ihrem Heldenpass **neben dem Portrait** steht (siehe Heldenpass, Seite 6). Danach würfelt der Spieler am Zug mit einem Würfel aus, wie viele Felder seine Heldenfigur diese Runde maximal laufen kann und setzt sie, so weit er will. Landet sie nicht auf einem Feld mit einem Ort (erkennbar an den Namensschildern) oder einem Feind, zieht der Spieler eine Abenteuerkarte. Karten, die nicht aufgenommen werden können oder einen längeren Zeitraum wirken (z.B. Naturgewalten), bleiben offen liegen.

5. Züge und Aktionen

In seinem Zug kann ein Held entweder erst laufen und dann eine Aktion (meist kämpfen, manchmal aber auch mit dem Angriff auf einen Mitspieler warten, seine Spezialfähigkeit einsetzen oder eine Runde passen) durchführen oder umgekehrt. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Eine Abenteuerkarte ziehen gilt nicht als Aktion.

Waren alle Spieler der Reihe nach dran, greift jeder Feind auf dem Spielfeld einmal einen Helden auf seinem Feld an. Ein anderer Spieler (nicht der angegriffene Spieler) würfelt für den Feind und darf entscheiden, welchen Helden dieser angreift. Feinde bewegen sich nur, wenn das Teil der Mission ist. Der Rundenzähler wird nun auf eine Zahl nach unten versetzt und eine neue Runde beginnt.

6. Schätze

Im Laufe der Abenteuer finden unsere Helden jede Menge Schätze. Tränke, Ausrüstung und natürlich Münzen. Hierbei entsprechen 3 Kupfermünzen einer Silbermünze und 3 Silbermünzen einer Goldmünze.



Schatzsuche:

Wenn eine Queste es erfordert, einen Schatz zu suchen, werden die 6 schwarzen Schatz- (oder Wissens-)Marker auf zufällig ausgewürfelten Feldern (werft 1 Würfel für die Zehnerstelle, 1 Würfel für die Einerstelle) verteilt (außer in der Quest steht das anders).

Die Seite mit dem Spektakulus-S zeigt dabei logischerweise nach unten (Steine vorher mischen) und markiert den Schatz, der gefunden werden soll. **Schatzmarker umdrehen ist keine Aktion.** Jeder Marker ohne S enthält zwar ein Kupfer, aber nicht den Schatz, und wird nach Umdrehen vom Spielfeld genommen. Wenn der RICHTIGE Marker gefunden ist, werden alle noch verbleibenden von der Karte entfernt. Der Schatz enthält (eventuell neben zu sammelnden Informationen) zwei Kupfer für jeden Helden.



