



MACHT ES UNGESCHEHEN!

VERSUNKENE TRÄUME - ANLEITUNG

Nichts erschüttert so sehr wie der tragische Verlust eines geliebten Menschen.

Ihr seid Schicksalsweber.

Ihr könnt die Zeit anhalten und zu verschiedenen Lebensmomenten eines Verstorbenen in der Vergangenheit zurückspringen, um dort dessen Schicksalsfäden neu zu verknüpfen, in der Hoffnung, seinen Tod ungeschehen zu machen. Da ihr nur kurze Momente in dessen Leben verändern könnt, habt ihr nur punktuellen Einfluss, der hoffentlich genügt, dass sich dadurch das Handeln des Verstorbenen in eine für ihn bessere Richtung entwickelt.

Die vorliegenden Karten stellen einen **verkürzten UNDO-Auftrag** dar. Im Gegensatz zu einem „normalen“ Auftrag beinhaltet dieser weniger Karten. Zusätzlich müsst ihr hier **zunächst die kleinen Karten ausschneiden**.

Legt dazu die 8 großen Karten, die in der linken oberen Ecke eine Zahl aufweisen, zur Seite. Auf den nächsten 8 Karten sind jeweils 4 kleine Karten zusammengefasst. Diese müsst ihr entlang der gestrichelten Linie auseinanderschneiden.

Wichtig: Dreht dabei die Karten nicht um!

Habt ihr die kleinen Karten ausgeschnitten, legt als Nächstes die großen, von 1-8 nummerierten Karten – ab sofort **Geschichtekarten** genannt – in aufsteigender Zahlenfolge aus, ohne die Rückseiten anzusehen. (Falls ihr nicht genügend Platz habt, könnt ihr die Karten in 2 Reihen auslegen.) Lasst oberhalb und unterhalb jeder Karte so viel Platz, dass ihr dort jeweils 1 kleine Karte waagrecht ablegen könnt.

Deckt nun die Geschichtekarte 8 – die letzte Karte der Reihe – auf, um in die Geschichte einzusteigen und mehr über die Todesumstände zu erfahren.

Lest jetzt Geschichtekarte 8.

Nehmt nun die kleinen Spielkarten. Legt zunächst die 3 Karten mit dem Lupensymbol – ab sofort **Lupenkarten** genannt – vor euch ab.

Platziert als Nächstes die 21 Karten mit dem Universumhintergrund und der Zahlen-Buchstaben-Kombination – ab sofort **Schicksalskarten** genannt – als Stapel oberhalb der Geschichtekarte 8 – ohne die Rückseiten anzusehen.

Nehmt nun die restlichen 8 kleinen Karten mit jeweils einem Begriff. Diese Karten werden ab sofort **Hinweiskarten** genannt. Legt sie so unterhalb der 8 Geschichtekarten aus, dass jeweils die Nummer auf der Geschichtekarte mit der auf der Hinweiskarte übereinstimmt. (Diese Nummer steht jeweils oben links in der Ecke.) Seht euch auch hier die Rückseiten nicht an.

Deckt jetzt die Hinweiskarte „Kiste“ zur Geschichtekarte 8 auf und lest diesen Hinweis.

Ihr spielt zusammen, seid jedoch nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Ihr besprecht alle Dinge gemeinsam, aber der Spieler am Zug hat die letzte Entscheidung. Das betrifft, wohin die nächste Zeitreise gehen soll, wie ihr die Geschehnisse verändern wollt und ob ihr Lupenkarten nutzen möchtet.

Das Spiel lebt vom Ersinnen von Theorien, was geschehen sein könnte, und von den Diskussionen, was deshalb zu tun ist.





In diesem verkürzten Auftrag deckt ihr im Spielverlauf 5 weitere Geschichtekarten auf. **Das Spiel endet** somit, sobald - zusammen mit der bereits aufgedeckten Karte 8 - **6 Geschichtekarten offen ausliegen**.

Einigt euch nun, wer anfängt, und besprecht, in welche Zeit ihr zuerst reisen möchtet, also welche Geschichtekarte ihr aufdecken wollt.

Lest nun diese Karte vor. Am Ende der Karte werdet ihr vor die Entscheidung gestellt, wie ihr die Ereignisse beeinflussen wollt.

Habt ihr die Geschichtekarte aufmerksam gelesen, diskutiert gemeinsam, für welche der 3 Optionen ihr euch entscheidet. Nehmt euch dazu Zeit, um verschiedene Theorien zu entwickeln.

Um zusätzliche Hinweise zu erhalten, dürft ihr bis zu 3x im Spiel 1 Lupenkarte zurück in die Schachtel legen, pro Zug jedoch nur 1x.

Legt ihr eine Lupenkarte zurück, dürft ihr den Hinweis zu der Geschichtekarte lesen, für die ihr gerade eine Entscheidung treffen müsst, um weiterführende Informationen über das fettgedruckte Detail auf der Geschichtekarte zu erhalten. Alternativ dürft ihr aber auch die Hinweiskarte einer Geschichtekarte lesen, die ihr bereits in einem früheren Zug aufgedeckt habt.

Habt ihr euch für 1 der 3 Optionen entschieden, sucht die zugehörige Schicksalskarte aus dem Stapel der kleinen Karten oberhalb von Geschichtekarte 8, dreht sie um und legt sie über der Geschichtekarte ab.

(Habt ihr zum Beispiel bei der Geschichtekarte 5 Option B gewählt, sucht Schicksalskarte 5 B aus dem Stapel, dreht sie um und legt sie oberhalb von Geschichtekarte 5 ab.)

Ihr erhaltet Pluspunkte, falls ihr die Geschichte positiv verändert habt, verschlechtert ihr die Situation, kassiert ihr Minuspunkte. Bei einer aufgedeckten Null habt ihr den Lauf der Geschichte nicht verändert - es ist das eingetreten, was schlussendlich das Schicksal des Verstorbenen besiegelte.

Legt die anderen beiden Schicksalskarten dieser Geschichtekarte unesehen zur Seite, ihr benötigt sie nicht mehr.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Überlegt erneut gemeinsam, welche Geschichtekarte ihr nun aufdecken wollt. Die endgültige Entscheidung trifft wieder der Spieler am Zug.



Nun seid ihr auf euch allein gestellt. Könnt ihr das Schicksal ungeschehen machen und den Tod des Verstorbenen verhindern?

Sobald nur noch 2 Geschichtekarten nicht aufgedeckt ausliegen, klickt auf die andere Datei, die ihr unter dem auf der Rückseite der Deckkarte angegebenen Link findet. Lest dort zunächst den Abschnitt „Ende der Geschichte“. Habt ihr genügend Punkte gesammelt, um die Schicksalsfäden erfolgreich neu zu verknüpfen?

Wichtig: Seid euch bewusst, dass eure Entscheidungen selbstverständlich keinen direkten Einfluss auf die anderen Karten haben.

Auch wenn ihr eure Zeitsprünge nacheinander durchführt, treten all eure Veränderungen gleichzeitig erst am Ende mit Auflösung des Falls ein.

Viel Erfolg!

IMPRESSUM

Autoren: Lukas Zach & Michael Palm

Illustrationen: Lea Fröhlich

Grafikdesign: Jens Wiese & Jessy Töpfer

Realisation: Klaus Ottmaier

DANKSAGUNG

Wir danken allen Zeitspringern und Schicksalswebern, die für uns das Spiel getestet haben.

Dabei danken wir vor allem Babs, Christiano, Demian, Florian, Nathan, Philipp, Silas, Stoffel, Thilini und Ü-Säxle.

Ganz besonderer Dank geht an Thomas Jahn, der schon nach dem ersten Fall so begeistert von UNDO war, dass er die Geschichte dieses Falles schrieb.

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasusspiele.de)

