

Michael Palm & Lukas Zach

UNDO

MACHT ES UNGESCHEHEN!



10+



20-40



2-4

Familie



Wendet
diese
Karte!

VERSUNKENE TRÄUME



Pegasus Spiele

1



Vor 397 Jahren

**AZOREN,
NORDATLANTIK**

12. Mai 1614,
am Morgen

2



Vor 22 Jahren
COVENTRY,
GROßBRITANNIEN

3. Oktober 1989,
am Nachmittag

3



Vor 6 Jahren

**LONDON,
GROßBRITANNIEN**

11. März 2005,
21:03 Uhr

4



Vor 5 Jahren
LONDON,
GROßBRITANNIEN

20. Februar 2006,
10:38 Uhr

5



Vor 3 Jahren
SÃO JORGE,
AZOREN

13. September 2008,
11:32 Uhr

6



Vor 4 Tagen

**SÃO MIGUEL,
AZOREN**

11. Juli 2011,
21:45 Uhr

7



Vor 4 Tagen

**SÃO MIGUEL,
AZOREN**

11. Juli 2011,
22:32 Uhr

8



Todesumstände
**IRGENDWO IM
NORDATLANTIK**

16. Juli 2011,
09:59 Uhr



A vertical rectangular panel with a background of a blue and yellow galaxy. The text '1C' is centered in a white, serif font.

1C

A vertical rectangular panel with a background of a blue and yellow galaxy. The text '2B' is centered in a white, serif font.

2B

A vertical rectangular panel with a background of a blue and yellow galaxy. The text '1B' is centered in a white, serif font.

1B

A vertical rectangular panel with a background of a blue and yellow galaxy. The text '2A' is centered in a white, serif font.

2A

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a vibrant galaxy with blue and purple hues and bright yellow and orange nebulae. The text '3A' is centered in a white, elegant serif font.

3A

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a vibrant galaxy with blue and purple hues and bright yellow and orange nebulae. The text '3C' is centered in a white, elegant serif font.

3C

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a vibrant galaxy with blue and purple hues and bright yellow and orange nebulae. The text '2C' is centered in a white, elegant serif font.

2C

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a vibrant galaxy with blue and purple hues and bright yellow and orange nebulae. The text '3B' is centered in a white, elegant serif font.

3B

A vibrant image of a galaxy with yellow and orange nebulae and blue stars, serving as the background for the top-left card.

4B

A vibrant image of a galaxy with yellow and orange nebulae and blue stars, serving as the background for the top-right card.

5A

A vibrant image of a galaxy with yellow and orange nebulae and blue stars, serving as the background for the bottom-left card.

4A

A vibrant image of a galaxy with yellow and orange nebulae and blue stars, serving as the background for the bottom-right card.

4C

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a deep blue space filled with stars and a bright yellow and orange nebula. The text '5C' is centered in a white, cursive font.

5C

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a deep blue space filled with stars and a bright yellow and orange nebula. The text '6B' is centered in a white, cursive font.

6B

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a deep blue space filled with stars and a bright yellow and orange nebula. The text '5B' is centered in a white, cursive font.

5B

A vertical rectangular panel with a yellow border. The background is a deep blue space filled with stars and a bright yellow and orange nebula. The text '6A' is centered in a white, cursive font.

6A



FA



FC



6C



FB

1

SANTA CLARA



2

JUNGE



3

INHALT



4

KARRIERE



5

GEDANKEN



6

**ROBINSON
CRUSOE**



7

GREGOR



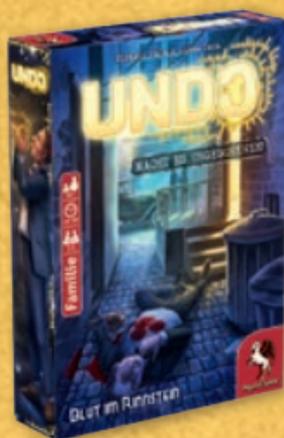
8

KISTE





LUST AUF NEUE AUFTRÄGE?



Löst die kniffligen Fälle der **UNDO-Reihe** aus dem Hause **Pegasus Spiele**.

Reist nach Japan, ins Alte Ägypten oder ins Amerika der 20er Jahre, um als Schicksalsweber vergangene Geschehnisse zum Besseren zu wenden.

**Im gut sortierten
Fachhandel erhältlich.**





ANLEITUNG & LÖSUNG



Dieser Kartenstapel ist vorsortiert.

Mischt diesen Stapel nicht und schaut euch die Rückseiten der Karten nicht an.

Die Anleitung für diesen Auftrag und dessen Lösung findet ihr unter folgendem Link:

<https://www.pegasus.de/verlag/service/promoanleitungen/undo/>



1



Vor 397 Jahren

BEI DEN AZOREN, ATLANTIK

12. Mai 1614,
am Morgen

„Verlässt euch der Mut, Captain? Werdet ihr alt?“, spottet der junge Pirat übermütig. Captain Boyers - seit bald 30 Jahren auf See, Besitzer einer stolzen Fregatte und eines Kaperbriefs der englischen Krone - verschlägt es für einen kurzen Moment die Sprache. Doch der Aufwiegler erntet verhaltenere Zustimmung bei der Crew. Einen dicken Fang wie die **Santa Clara** ziehen lassen, schmeckt der Mannschaft gar nicht.

Ihr sorgt dafür, dass Captain Boyers

- A) seine Pistole auf den impertinenten Wurm richtet und abdrückt,
- B) den Befehl gibt, die Kanonen zu laden,
- C) die Mannschaft anweist, sich bereit zum Entern zu machen.



2



vor 22 Jahren



COVENTRY, GROßBRITANNIEN

3. Oktober 1989,
am Nachmittag

„Ständig willst du Schatzsuche spielen, gräbst nutzloses Zeug aus und behauptest, es wäre wertvoll. Ich habe darauf aber keine Lust mehr!“, beschwert sich das kleine Mädchen bei ihrem Spielkameraden. „Lass uns doch lieber Vater, Mutter, Kind spielen. Wir könnten heute mal heiraten!“, schlägt sie begeistert vor.

Ihr sorgt dafür, dass der **Junge**

- A) zögerlich sein Ja-Wort gibt,
- B) mit seinen Schätzen nach Hause läuft und in seinem Zimmer ein Buch liest,
- C) trotzig alleine weiter gräbt, in der Hoffnung, Gold zu finden.



3



Vor 6 Jahren



LONDON, GROßBRITANNIEN

11. März 2005,

21:03 Uhr

Liebevoll flüstert der junge Mann ihr etwas ins Ohr und zaubert dabei ein samtüberzogenes Kästchen hinter seinem Rücken hervor. Cynthias Herz pocht wild, als sie es vorsichtig aufklappt. Der **Inhalt** verschlägt ihr die Sprache. Sie blickt zu ihrem Freund auf, der sie erwartungsvoll ansieht. „Oh, mein Schatz ...“ haucht sie.

Ihr sorgt dafür, dass Cynthia

- A) ihrem Freund um den Hals fällt und ihn hingebungsvoll küsst,
- B) sich mit dem Inhalt des Kästchens im Spiegel betrachtet,
- C) zweifelt und ihn bittet, das Geschenk zurück zu bringen.



4



Vor 5 Jahren



LONDON, GROßBRITANNIEN

20. Februar 2006,
10:38 Uhr

„Warum, Peter? Warum?“, fragt sich John und schüttelt ungläubig den Kopf. Ihm ist nun einiges klar geworden, doch nicht Peters Motiv. Ging es ihm ums Geld? Oder wollte Peter ihm eins auswischen? Steckte diese Cynthia dahinter? Es ist für John ein Rätsel, warum Peter eine so vielversprechende **Karriere** leichtfertig riskierte.

Plötzlich kommt John eine Idee, wie er die Situation zu seinen Gunsten nutzen kann.

Ihr sorgt dafür, dass John

- A) sich mit seinem Verdacht an die Polizei wendet,
- B) Peter zur Rede stellt,
- C) Peter weitere Diebstähle unterschiebt.



5



Vor 3 Jahren



SÃO JORGE, AZOREN

13. September 2008,
11:32 Uhr

Peter beruhigt seine Atmung und folgt dem Taucher ins Wrack. Immer näher kommt er seinem früheren Chef, ohne dass dieser es bemerkt. Das Gefühl, hintergangen worden zu sein, und seine damaligen **Gedanken** steigen in ihm wieder hoch. Eine gräuliche Idee gewinnt Oberhand. Er zittert vor Wut, zieht sein Messer und kappt die Schläuche des anderen Tauchers. Eine Explosion aus Luftblasen. Entsetzt starrt Peter auf sein Werk.

Ihr sorgt dafür, dass Peter

- A) seinem Gegner das eigene Mundstück anbietet,
- B) unerkant die Flucht ergreift,
- C) zusticht, um sicherzustellen, dass er kein zweites Mal verraten wird.



6



Vor 4 Tagen



SÃO MIGUEL, AZOREN

11. Juli 2011,

21:45 Uhr

„Noch einen letzten ...“ lallt **Robinson Crusoe** mit weinerlicher Stimme. Beim Einschenken fragt sich der Barmann, wie der Stammgast die ständige Sauferei überhaupt bezahlen kann. Und immerfort das Gefasel vom sensationellen Fund, vom dem er keinem erzählen darf.

Wie so oft schießen dem ungepflegten Gast plötzlich Tränen in die Augen. „Heute! Heute bring ich's zu Ende“, wimmert er in sein Glas. „Ich nehm ein Boot und bring das verfluchte Zeugs unter die Erde.“ Dann hebt er sein Glas. „Ein letzter Schluck auf einen alten Freund! Ruhe in Frieden.“

Ihr sorgt dafür, dass der Barmann

- A) Robinson großzügig nachschenkt,
- B) sich Zeit für ein Gespräch nimmt,
- C) den Trunkenbold vor die Tür setzt.



7



Vor 4 Tagen



SÃO MIGUEL, AZOREN

11. Juli 2011,

22:32 Uhr

Gregor sucht in seinem Werkzeugkasten nach dem richtigen Schraubendreher, als er bei seiner Reparatur unterbrochen wird. "Komm doch kurz rüber, Gregor ... so jung kommen wir nicht wieder zusammen. Zumindest ich nicht!" Feixend steht der Eigner eines weiter weg liegenden Bootes an Deck und hält einladend eine offene Büchse Dosenbier hoch. Gregor schaut von seiner Bastelarbeit auf und überlegt.

Ihr sorgt dafür, dass Gregor

- A) sein Boot nach einem Mitbringsel durchsucht und sich der Feier anschließt,
- B) zunächst die Reparatur seines Funkgeräts abschließt und anschließend zur Feier geht,
- C) nicht auf die Feier geht, um seine Harpune für ihren morgigen Einsatz zu überprüfen.



8



Todesumstände



IRGENDWO IM NORDATLANTIK

16. Juli 2011,
09:59 Uhr

Ein leckgeschlagenes Segelboot, aufgelaufen auf das nahe Riff. Der hoffnungslose Blick gleitet über das unendliche Meer. Überall Wasser - doch nutzlos gegen den Durst. Ein krächzendes Lachen entringt sich seiner ausgedörrten Kehle. Soll es das gewesen sein?

Ein Moment der Nachdenklichkeit. Dann ein entschlossener Tritt gegen die **Kiste**. Ein kurzer Moment der Schwerelosigkeit. Ein Ruck und die Schlinge zieht sich zu. Das Seil am Mast spannt sich, die Bewusstlosigkeit folgt unmittelbar. Ein einziges, ein letztes Mal hat ein Plan so funktioniert, wie er sollte.

Harr harr ...

Lest in der Anleitung weiter.







1C: +1



2B: -1



1B: 0



2A: +1



3A: -1



3C: +1



2C: 0



3B: 0



4B: +1



5A: +1



4A: 0



4C: -1



5C: -1



6B: +2



5B: 0



6A: +1



7A: 0



7C: +2



6C: 0



7B: +1



Der kleine Peter mag vor allem
Piratengeschichten über wilde
Kämpfe um Schätze und
hübsche Frauen.



Gestern war Peter noch
vierversprechender Student
und ein Freund von Professor
Dr. John Milovic. Heute kam
raus, dass er ein antikes
Schmuckstück stahl.



Das spanische Schiff ist auf
dem Rückweg aus Peru. Man
darf davon ausgehen, dass
sich wertvolle Fracht an
Bord befindet.



Im Kästchen befindet sich
eine antike Halskette. Cynthia
ist sich sicher, dass ihr Ver-
ehrer die Kette nicht bei
einem Juwelier gekauft
hat.

Den Spitznamen hat er

durch sein verwahrlostes

Äußeres und seine wirren Aben-

teuergeschichten von der Beleg-

schaft der Kneipe erhalten.

Eigentlich hieß er einmal

Peter.



Erst hatte sein Chef Peters

Theorien als Unfug abgetan.

Und dann die Strafanzeige ge-

nutzt, um ohne Peter nach

dem Schatz zu suchen.



Die Kiste ist Jahrhunderterte

alt. Der wertvolle Inhalt wur-

de aus Wut quer über das Boot

verstreut. Daneben liegt ein

unbenutzter Spaten.

Lest in der Anleitung weiter.



Gregor ist ein Mittfünfiger

aus Deutschland und allein un-

terwegs. Er wird sein Boot am

nächsten Tag bei der Polizei

als gestohlen melden.



UNDO

MACHT ES UNGESCHEHEN!

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.

Gelingt es euch, die Geschehnisse zu verändern, um seinen Tod ungeschehen zu machen?

Inhalt:
18 Karten

Autoren: Lukas Zach & Michael Palm | **Illustrationen:** Lea Fröhlich | **Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer
Realisation: Klaus Ottmaier



Art-Nr.: PR0636
Gedruckt in Deutschland

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



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)



Pegasus Spiele