

UNDO

MACHT ES UNGESCHEHEN!

VERSUNKENE TRÄUME - BEISPIEL EINES MÖGLICHEN SPIELABLAUFS

Mit dieser Beispielrunde möchten wir euch einen Eindruck vermitteln, wie eine Partie UNDO ablaufen kann. Anna, Klara und Tim nehmen sich Zeit, um anhand der Indizien auf den Karten unterschiedliche Theorien zu entwickeln. Sie wägen die Optionen sorgsam ab und entscheiden dann gemeinsam.

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 hart ...

Lest in der Anleitung weiter.

Die Kiste ist Jahrhunderte alt. Der wertvolle Inhalt wurde aus Wut quer über das Boot verstreut. Daneben liegt ein unbenutzter Spaten.

Lest in der Anleitung weiter.

Klara: So, das war die erste Karte mit dem entsprechenden Hinweis. Wohin wollen wir denn jetzt reisen?

Anna: Lass uns kurz zusammenfassen: Wir haben einen Mann auf einem Segelboot, ohne Trinkwasser. Die Kiste ist uralte. Darin waren offenbar Goldmünzen, wie wir auf dem Coverbild sehen können. Aber frisch ausgegraben hat er die Kiste offenbar nicht unbenutzt.

Und es ist 2011. Da hat man doch auf einem modernen

Boot Funk! Oder Wasseraufbereitung, wenn man schon alleine über das Meer segelt.

Tim: Der Funk könnte kaputt sein. Oder er wollte gar nicht so weit nach draußen und wurde abgetrieben. Wenn man sich mit Booten nicht auskennt, kann das schnell passieren.

Anna: Und was macht jemand, der sich mit Segeln nicht auskennt, mit einer Kiste voll uraltem Gold allein

auf einem Schiff? Das ergibt keinen Sinn. Den Spaten braucht er auf dem offenen Meer doch eigentlich auch gar nicht.

Tim: Vielleicht wurde das Schiff im Sturm beschädigt und es hat Mitfahrer von Bord gespült. Und das Schiff ist gegen das Riff getrieben. Wie weit sind Riffe eigentlich von Land entfernt? Ich dachte, die wären meistens ziemlich nah. Wenn er eigentlich anlegen wollte, hätte er mehr Grund den Spaten dabeizuhaben. Aber er versucht ja scheinbar nicht einmal, irgendwie an Land zu kommen. Obwohl es nicht wirklich weit weg sein kann ...

Klara: Gut, behalten wir im Kopf: Wir wissen nicht, wer dieser Mann ist und wie er in diese Lage gekommen ist. Aber er benimmt sich seltsam, denn er gibt einfach auf, obwohl die meisten Leute sich über eine Kiste voll Gold freuen würden. Woher die kommt, wissen wir auch nicht. Wir können nur vermuten, dass sie nicht erst kürzlich ausgegraben wurde.

Zwei der Karten spielen vor vier Tagen. Also ist da vermutlich etwas passiert, das dazu geführt hat, dass er am Ende auf dem Schiff landet. Die Karten spielen auch noch an Land - und wenn er wenig Wasser dabei hatte, dürfte er vier Tage später dem Verdursten ziemlich nah sein. Ich finde, wir sollten uns eine dieser beiden Karten ansehen.



1





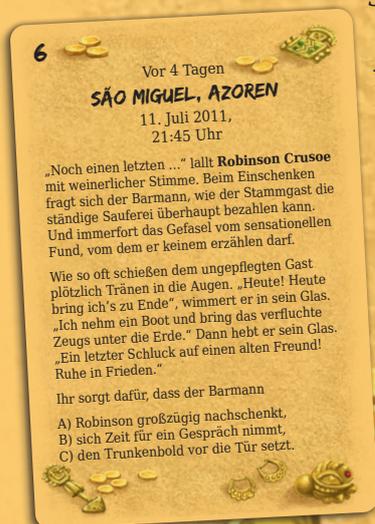
Anna: Die erste Karte ist wesentlich früher als die anderen datiert, fast 400 Jahre. Da finden wir bestimmt heraus, was es mit diesem Gold auf sich hat! Das wird als alt beschrieben und es ist offensichtlich wichtig.

Klara: Schon. Aber wir müssen mit unseren Entscheidungen ja verhindern, dass dieser Mann stirbt. Wir sollten erst einmal ein bisschen mehr über ihn wissen, damit wir mehr Informationen für unsere Entscheidungen haben. Aber ich finde auch, dass das mit dem Gold ziemlich seltsam ist.

Tim: Wir könnten auch nachsehen, was Karte 5 uns verrät. Das wäre die erste Karte, die zu Lebzeiten des Toten auf den Azoren spielt. Alle davor spielen in England. Vielleicht ist der Tote also von England auf die Azoren gereist? Dann würden wir auf Karte 5 eventuell erfahren warum. Da finden wir aber vermutlich nicht heraus, wie genau er jetzt auf diesem Segelboot gelandet ist. Wenn wir Klaras Vorschlag annehmen und uns Karte 6 oder 7 anschauen, sollten wir aber das frühere Ereignis der beiden nehmen, finde ich. Da sollte der Grund für den Aufbruch doch auftauchen. Obwohl beide eigentlich zu spät am Tag sind, um mit einem Segelboot abzulegen. Das macht man normalerweise doch noch, wenn es hell ist. Mit Karte 6 haben wir meiner Meinung nach bessere Chancen. Sie ist früher, also können wir wichtige Informationen über den Verlauf der finalen Ereignisse finden. Und wenn das Gold da schon auftaucht, er es also nicht erst sehr spät gefunden hat, dann können wir uns danach die 1. Karte ansehen. Einverstanden?

Anna: Ja, in Ordnung.

Klara deckt Karte 6 auf (siehe Abbildung) und liest sie vor.



Anna: Ha! Der sensationelle Fund ist ganz bestimmt der Schatz! Und der ist verflucht, deswegen will unser Toter ihn loswerden. Hat scheinbar nicht so gut geklappt ...

Tim: Oder er nennt ihn nur verflucht, weil er irgendwie einen Freund verloren hat. Es nimmt ihn ja sichtlich mit. Ich frage mich viel mehr, warum da jemand Robinson Crusoe genannt wird. Auf einer einsamen Insel ist er ja offensichtlich nicht, wenn er eine Stammkneipe hat. Mit der ersten Karte hängt das auch nicht zusammen, der Roman erscheint fast 100 Jahre später. Vielleicht war unser Toter auch mal schiffbrüchig wie Robinson Crusoe? Und lebt seitdem von dem Goldschatz, den er gefunden hat.

Klara: Wir gehen davon aus, dass Robinson unser Toter ist, richtig? Es könnte ja auch der Barman der Tote sein. Auch wenn Ersteres wahrscheinlicher sein dürfte, da der Name Robinson gut zum Typ auf dem Cover passt. Aber wenn Tim sich über Robinson Gedanken macht, wollen wir uns dann den Hinweis ansehen?



Anna: Ich glaube nicht, dass uns das viel bringt. Er könnte uns am Ende nur verraten, dass Robinson Crusoe eigentlich eine Romanfigur ist, die Schiffbruch erlitten hat. Wenn wir irgendwann nicht weiter wissen, können wir uns den Hinweis immer noch ansehen. Heben wir uns das erstmal auf. Tims Idee mit dem Schiffbruch klingt doch plausibel ... Dann sollten wir Robinson betrunken machen - so könnte er definitiv kein Boot mehr steuern und muss im Hafen bleiben!

Tim: Das halte ich für keine gute Idee ... Gerade wenn er betrunken ist, packt er vielleicht nicht alles und bricht übereilt auf. Oder er ist zu betrunken, um zu steuern, und fährt deswegen sein Schiff auf das Riff. Ich finde Option B besser, bei der sich der Barkeeper Zeit für ein Gespräch nimmt. Robinson ist offensichtlich ziemlich verzweifelt, genau wie auf Karte 8. Und einsam wahrscheinlich auch. Wenn jemand sich mal die Zeit nimmt, um mit ihm zu reden, hat er viel weniger Grund, sich später das Leben zu nehmen. Und das wollen wir schließlich verhindern.





Klara: Aber er bringt sich doch um, weil er nicht mehr genug Wasser hat! Das ist doch das viel größere Problem. Daran ändert ein freundliches Gespräch auch nicht viel. Und ist es nicht vielleicht besser, wenn der Barman nichts von diesem Schatz erfährt? Bevor ihn jemand klaut ... Robinson verkündet, dass er den Schatz loswerden will. Wenn wir genau das wollen, setzen wir ihn besser mit Option C vor die Tür.

Tim: Aber hat er dann nicht mehr Grund, seine Drohung umzusetzen und „es zu Ende zu bringen“? Wenn seine Stammkneipe ihn vor die Tür setzt?

Klara: Na, ein Therapeut ist der Barman mit Sicherheit auch nicht. Wenn Robinson vor die Tür gesetzt wird, ist er außerdem nüchtern. Dann kann er für die Reise in Ruhe packen und Vorbereitungen treffen und handelt nicht, ohne nachzudenken. Dann würde er Trinkwasser einpacken.

Anna: Ich finde, Klara hat Recht. Von einem verfluchten Schatz sollte man niemandem erzählen, das geht immer schief. Sonst könnte jemand von dem Schatz hören und beschließen, ihn zu stehlen. Schließlich könnte es sein, dass der Tote jemand anderes ist. Also nicht Robinson, sondern ein Dieb, der sich mit dem Schatz aus dem Staub machen wollte! Und selbst wenn nicht, trifft unser Robinson betrunken sicher nicht die besten Entscheidungen, wenn man sich seine Beschreibung so anschaut.

Tim: Gut, dann nehmen wir C und setzen ihn vor die Tür. Ich halte das Gespräch zwar für die sinnvollere Option, aber solange wir Alkohol nicht zur Lösung deklarieren, bin ich einverstanden.

Tim sucht die Schicksalskarte 6C aus dem Stapel und deckt sie auf (siehe Abbildung): 0 Punkte.

Klara: Hm, null Punkte. Also haben wir gar nichts geändert? Dann hatte Tim vielleicht Recht und ein Gespräch hätte geholfen. Er ist also aus seiner Stammkneipe geflogen. Und aus irgendwelchen Gründen ist vier Tage



später jemand mit einem alten Goldschatz auf einem Segelboot ohne Frischwasser?

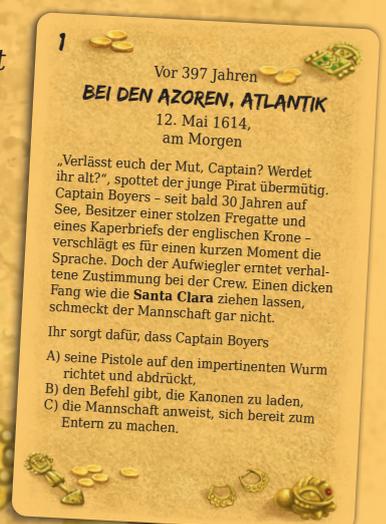
Tim: Mit einem Goldschatz, der vier Tage vorher definitiv schon eine Rolle gespielt hat. Wenn es ein Dieb war, hat er sich vielleicht mit dem Schatz auch gleich ein Segelboot geschnappt. Nur das Segeln hat nicht so gut geklappt und Zeit zum Packen wäre dann auch keine gewesen.

Anna: Allerdings passt der Name Robinson wirklich gut zum Typ auf dem Cover. Und so wie er über den Schatz spricht, war er mit dem wirklich nicht glücklich und wollte ihn loswerden. Die meisten Leute würden sich über einen Haufen Gold freuen und ihn nicht wütend auf einem Schiff verteilen. Aber selbst wenn es doch ein Dieb ist: Wir müssen auf jeden Fall die 1. Karte ansehen. Der Schatz spielt auf beiden aufgedeckten Karten eine Rolle. Und alt ist er auch. Auf der 1. Karte finden wir auf jeden Fall etwas über den Schatz heraus - bei den anderen Karten gibt es sicher auch wichtige Informationen, aber wir wissen eben nicht, ob sie uns direkt weiterhelfen! Und wenn wir erst einmal wissen, was mit diesem Gold nicht stimmt, können wir auf den nächsten Karten besser entscheiden, was zu tun ist.

Tim: Mir fällt zu fast allen Karten ein guter Grund ein, aus dem wir sie ansehen sollten. Aber ich schätze, die allererste Karte sollten wir uns früher oder später ansehen. Und dann lieber jetzt gleich, hatte ich ja vorhin schon vorgeschlagen. Vielleicht hat Anna ja tatsächlich Recht und Robinson hat einen verfluchten Schatz gefunden oder etwas in der Art ...

Anna deckt Karte 1 auf (siehe Abbildung) und liest sie vor.

Tim: Oh, da haben wir eine Verbindung zu England! Das taucht auf den nächsten Karten auf. Vielleicht ist unser Robinson ein Nachfahre eines Piraten? Das könnte





erklären, warum er einen Goldschatz hat, den er aber lieber ein- statt ausgraben will.

Klara: Und den hat niemand in der Familie auf die Bank gebracht?

Tim: Gutes Argument. Vielleicht hat er eine Schatzkarte geerbt und wollte auf die Azoren fahren, um den Schatz zu heben. Dann sollten wir vielleicht verhindern, dass er die Karte erben kann? Also dafür sorgen, dass sie das Schiff nicht kapern und den Meuterer erschießen!

Klara: Lies Karte 1 besser nochmal! „Dicker Fang“ kann alles Mögliche heißen. Wir wissen nicht, ob unser Schatz überhaupt wirklich auf der Santa Clara ist. Wollen wir uns den Hinweis ansehen? Dann wissen wir zumindest das hoffentlich mit Sicherheit.

Tim: Das klingt gut.

Anna: Ich habe auch nichts dagegen. Aber wir sollten den jungen Piraten auf keinen Fall erschießen. Du kannst ja nicht wissen, ob das nicht Robinsons Vorfahre ist. Und ich glaube nicht, dass es als verhängender Tod gilt, wenn wir dafür sorgen, dass er nicht geboren wird ...

Anna deckt die Hinweiskarte „Santa Clara“ auf (siehe Abbildung) und liest sie vor.



Tim: So. Ich denke, jetzt können wir davon ausgehen, dass der Schatz von der Santa Clara kommt. Aber, Anna, wieso sollte irgendein Matrose die Prise vererben? Die gehört doch eher dem Kapitän.

Anna: Du immer mit deiner gestochenen Sprache! Nenn es einfach Beute. Und überhaupt, wenn der Kapitän in einer Meuterei über Bord geht, gehört ihm gar nichts! Wenn wir die Santa Clara versenken, erbt den Schatz auf jeden Fall niemand mehr. Aber es könnte natürlich sein, dass wir so den Fluch auslösen ...

Klara: Ich glaube den Fluch sollten wir erst einmal beiseitelassen. Wir haben bisher nicht wirklich Hinweise darauf, dass es ihn gibt. Und ich halte das Laden der Kanonen für eine schlechte Idee. Wenn das Schiff versenkt wird, könnte der Schatz irgendwo angespült werden und da hat Robinson ihn gefunden. Auf Karte 6 steht etwas von einem „sensationellen Fund“, nicht von einer fantastischen Erbschaft. Wir sollten ...

An dieser Stelle endet unsere Beispielrunde. Ihr habt nun hoffentlich eine gute Vorstellung davon, wie das Spiel ablaufen kann.

Für welche Option entscheidet ihr euch nun bei Karte 1?

IMPRESSUM

Autoren des Spiels: Thomas Jahn, Lukas Zach & Michael Palm · **Autorin dieses Textes:** Emma Jakobi

Illustrationen: Lea Fröhlich · **Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer · **Realisation:** Klaus Ottmaier

© 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.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele



4

