

# UNDO

MACHT ES UNGESCHEHEN!

## Allgemeine Spielanleitung

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

Ihr seid Schicksalsweber. Ihr könnt die Zeit anhalten und zu verschiedenen Lebensmomenten einer verstorbenen Person in der Vergangenheit zurückspringen, um dort deren Schicksalsfäden neu zu verknüpfen in der Hoffnung, ihren Tod ungeschehen zu machen. Da ihr nur kurze Momente im Leben dieser verstorbenen Person verändern könnt, habt ihr nur punktuellen Einfluss, der hoffentlich genügt, dass sich dadurch das Handeln der Person in eine für sie bessere Richtung entwickelt.

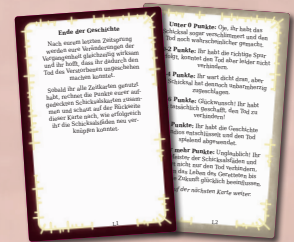
## Spielmaterial



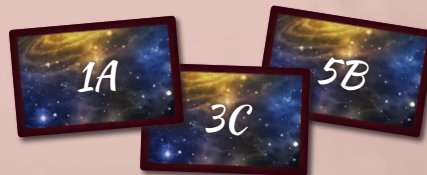
**ca. 5 Anleitungskarten** (unten nummeriert mit A1, A2 etc.): Sie erklären das Spiel, während ihr es spielt, ohne dass ihr vorher eine Anleitung lesen müsst. Falls ihr das bevorzugt, braucht ihr diese Anleitung hier nicht weiterzulesen. Wenn ihr aber lieber die Erklärung des Spiels komplett vor dem Spielen lesen wollt, dann lest diese Anleitung hier weiter und ignoriert die Anleitungskarten.



**ca. 13 Geschichtekarten** (oben links nummeriert): Auf diesen Karten steht die Geschichte, die ihr verändern sollt.



**ca. 4 Lösungskarten** (unten nummeriert mit L1, L2 etc.): Hier erfahrt ihr nach dem Ende des Spiels die Auflösung der Geschichte sowie, ob ihr das Schicksal der verstorbenen Person zum Positiven verändern konntet.



**ca. 33 Schicksalskarten** (nummeriert z. B. mit 1A, 1B, 1C etc.): Diese verraten euch, ob ihr die Geschichte positiv, gar nicht oder sogar negativ verändert habt. Und manchmal enthalten sie auch noch weitere Informationen oder besondere Regeln.



**ca. 9 Zeitkarten:** Für jede Zeitreise müsst ihr 1 Zeitkarte abgeben.



**ca. 4 Lupenkarten:** Für jeden Hinweis, den ihr aufdeckt, müsst ihr 1 Lupenkarte abgeben.



**ca. 13 Hinweiskarten** (oben links nummeriert): Jeder Hinweis ist einer Geschichtekarte zugeordnet und kann euch zusätzliche Informationen liefern.



## Spielvorbereitung



Legt die **Anleitungs-** und **Lösungskarten** beiseite. Die Anleitungskarten braucht ihr nicht, weil ihr diese Spielanleitung hier vor euch habt. Und die Lösungskarten benötigt ihr erst am Ende des Spiels.

Platziert alle **Zeitkarten** (meist 9) und alle **Lupenkarten** (meist 4) als zwei getrennte Stapel direkt vor euch.

Legt alle **Geschichtekarten** in aufsteigender Zahlenfolge aus, ohne die Rückseiten anzusehen. Wenn der Platz es zulässt, legt ihr die Karten am besten in einer langen Reihe aus. Falls ihr nicht genügend Platz habt, könnt ihr die Karten auch in zwei Reihen auslegen. Wichtig: Lasst oberhalb und unterhalb jeder Karte so viel Platz, dass ihr dort jeweils 1 kleine Karte waagrecht ablegen könnt.

Platziert alle **Hinweiskarten** jeweils unterhalb der entsprechenden Geschichtekarte mit derselben Nummer, ebenfalls ohne die Rückseiten anzusehen.

Deckt nun die Geschichtekarte auf, die sich an einer Stelle **farblich** von den anderen **unterscheidet**. Meist ist dies Karte 12 und darauf steht „Todesumstände“. Deckt auch den dazugehörenden Hinweis auf.

Den Stapel mit allen **Schicksalskarten** platziert ihr oberhalb der aufgedeckten Geschichtekarte. Seht euch auch hier die Rückseiten nicht an!

Lest nun die aufgedeckte Karte sowie den aufgedeckten Hinweis, um in die Geschichte einsteigen und mehr über die Todesumstände zu erfahren. Könnt ihr das Schicksal ungeschehen machen und den Tod der verstorbenen Person verhindern?

## Spielablauf

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

Einigt euch nun, wer anfängt, und besprecht, in welche Zeit ihr zuerst reisen möchtet, also welche Geschichtekarte ihr aufdecken wollt. Das Spiel lebt vom Ersinnen von Theorien, was geschehen sein könnte, und von den Diskussionen, was deshalb zu tun ist.

### Erste Zeitreise

Sobald ihr euch entschieden habt, wohin eure erste Zeitreise gehen soll, legt zunächst 1 Zeitkarte zurück in die Schachtel. Für jede Zeitreise, also für das Aufdecken jeder Geschichtekarte, müsst ihr jeweils 1 Zeitkarte abgeben.

Deckt danach die von euch gewählte Geschichtekarte auf und lest sie vor.





Am Ende der meisten Karten werdet ihr vor eine Entscheidung gestellt, wie ihr die Ereignisse beeinflussen wollt. Meist habt ihr dabei die Wahl zwischen 3 unterschiedlichen Optionen. Diskutiert gemeinsam, für welche der Optionen ihr euch entscheidet. Nehmt euch dazu Zeit, um verschiedene Theorien zu entwickeln.

## Das Schicksal

Habt ihr euch für eine der Optionen entschieden, sucht die zugehörige **Schicksalskarte** aus dem Stapel der kleinen Schicksalskarten (oberhalb der Geschichtekarte mit den Todesumständen) heraus. Dreht diese Schicksalskarte dann um und legt sie oberhalb der aktuellen Geschichtekarte ab.

Legt die anderen beiden Schicksalskarten dieser Geschichtekarte unbesehen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr.

**Beispiel:** *Ihr habt bei der Geschichtekarte 4 Option B gewählt. Deshalb sucht ihr Schicksalskarte 4B aus dem Stapel, dreht sie um und legt sie oberhalb von Geschichtekarte 4 ab. Die Karten 4A und 4C legt ihr in die Schachtel, ohne ihre Rückseiten zu lesen.*

Ihr erhaltet **Pluspunkte**, falls ihr die Geschichte **positiv** verändert habt.

Ihr erhaltet **Minuspunkte**, wenn ihr die Situation **verschlechtert** habt.

Ihr erhaltet **0 Punkte**, wenn ihr den Lauf der Geschichte **nicht verändert** habt. Es ist also das eingetreten, was das Schicksal der verstorbenen Person besiegelte - oder die Szene hatte keinen Einfluss auf den Tod.

## Weitere Zeitreisen

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Überlegt erneut gemeinsam, welche Geschichtekarte ihr nun aufdecken wollt. Die endgültige Entscheidung trifft wieder die Person, die am Zug ist, falls ihr euch nicht einigen könnt. Denkt daran, bei jeder neuen Zeitreise immer 1 Zeitkarte abzugeben.

Beachtet, dass ihr weniger Zeitkarten zur Verfügung habt, als es Geschichtekarten gibt. Ihr könnt also nicht in jede mögliche Zeit reisen, sondern ihr werdet einige Geschichtekarten nicht aufdecken können!

## Hinweiskarten

Um zusätzliche **Hinweise** zu erhalten, habt ihr die **Lupenkarten** zur Verfügung. **Pro Zug** dürft ihr **höchstens 1 Lupenkarte** zurück in die Schachtel legen. Tut ihr dies, dürft ihr **1 Hinweiskarte** eurer Wahl aufdecken und vorlesen - allerdings darf dies nur ein Hinweis unter einer bereits **aufgedeckten** Geschichtekarte sein.

In vielen Fällen wird euch am meisten der Hinweis zu der Geschichtekarte interessieren, zu der ihr gerade eine Entscheidung treffen müsst. Aber ihr dürft euch auch entscheiden, einen Hinweis zu einer Geschichtekarte aufzudecken, die ihr schon früher aufgedeckt hattet.

Es ist nicht erlaubt, einen Hinweis einer noch verdeckten Geschichtekarte aufzudecken.



## Kein direkter Einfluss

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 erst am Ende des Falls gleichzeitig ein.

## Spielende

Sobald ihr eure letzte Zeitkarte abgegeben habt, spielt ihr den aktuellen Zug noch zu Ende. Ihr trefft also auch bei eurer gerade aufgedeckten Geschichtekarte noch eine Entscheidung für eine der möglichen Optionen und deckt danach die entsprechende Schicksalskarte auf.

Nehmt nun die zu Beginn des Spiels zur Seite gelegten Lösungskarten zur Hand. Lest die Karte „Ende der Geschichte“ vor. Habt ihr genügend Punkte gesammelt, um die Schicksalsfäden erfolgreich neu zu verknüpfen?

## Tipps für ein bestmögliches Spielerlebnis

Nehmt euch Zeit und lasst euch auf eine ungewöhnliche Geschichte ein. Trefft keine vorschnellen Entscheidungen, sondern entwickelt unterschiedliche Theorien, was geschehen sein könnte. Findet dazu Indizien auf den bereits aufgedeckten Karten.

Bleibt aber auch flexibel und seid bereit, eure Theorien zu verwerfen. Neu aufgedeckte Karten werden euch mitunter widersprüchliche Fakten offenbaren.

Auch die aufgedeckten Schicksalskarten können sehr hilfreich sein. Das Wissen, ob ihr für eine Entscheidung Pluspunkte, Minuspunkte oder 0 Punkte erhaltet, ist zugleich ein wichtiger Hinweis über die möglichen Geschehnisse!

Diskutiert miteinander und entscheidet am Ende gemeinsam. Dann solltet ihr das Schicksal erfolgreich verändern können.

## Impressum

**Autoren:** Lukas Zach & Michael Palm · **Illustrationen:** Lea Fröhlich

**Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer · **Redaktion:** Klaus Ottmaier, Thygra Spiele

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

© 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](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)