

Uncover UP

Anleitung

Ein Spiel für zwei Personen
(6 bis ∞ Jahre)



Inhalt

Spielinhalt	Seite 3
Ziel des Spiels	Seite 3
Ziel des Schelms	Seite 3
Ziel des Erwachsenen	Seite 3
Spieldauer	Seite 3
Wieviel Runden zu spielen sind	Seite 3
Spielfeld	Seite 3
Der Stapel und die Handkarten	Seite 3
Die Tokens	Seite 3

Spielablauf

Vor dem Start	Seite 4
Ablauf einer Runde	Seite 4
Der Erwachsene ist am Zug	Seite 4
Der Schelm ist am Zug	Seite 4

Kartenerklärung

Die Missetatkarten	Seite 5
Die Aktionskarten	Seite 5

Die Aktionskarteneffekte

Sanduhr	Seite 5
Sanduhr mit Würfel	Seite 5
Gebogene Karte	Seite 5
Vorhängeschloss	Seite 6
Einsiedlerkrebs im Fußball	Seite 6
Spionage-Fliege	Seite 6
Süßigkeiten stehlen	Seite 6
Furzkissen	Seite 6
Tornado	Seite 6

Sonderregeln

Spielvaarianten	Seite 7
-----------------	---------

Idee
Konzept
Spieldesign
Layout
Illustration

von Toni Winkler

Anleitung UnCoverUp

Spielinhalt

Das Spiel besteht aus 3 Missetatkarten, 70 Aktionskarten, einem Rundenzähler, zwei Spickzettel und vier Würfeln.

Ziel des Spiels

Das Spiel UnCoverUp ist ein rundenbasiertes Eins-gegen-Eins-Kartenspiel zwischen zwei ungleichen Spielern, die hier von nun an *Schelm* und *Erwachsener* genannt werden. Bei UnCoverUp versucht der Schelm eine Missetat zu vertuschen und der Erwachsene eben jene Missetat aufzudecken.

Ziel des Schelms

Der Schelm versucht den Erwachsenen daran zu hindern, die Missetat aufzudecken. Dafür nutzt er seinen Kartenstapel und Handkarten, zum Beispiel um das Zeitlimit zu verringern und das Spielfeld der Suche zu verändern. Der Schelm gewinnt, wenn die Rundenzahl auf Null geht, ohne dass seine Missetaten aufgedeckt wurden.

Wenn der Schelm eine Aktionskarte vom Stapel zieht, kann er diese direkt spielen oder wenn er nicht schon drei Karten hält, zu seiner Hand hinzufügen und in einer späteren Runde spielen. Der Schelm kann jedoch nur während seinem Zug eine Karte spielen und darf am Ende seines Zuges nur drei Karten auf der Hand halten. Jede weitere Karte muss er abwerfen. Beim Abwerfen treten keine Aktionen in Kraft.

Ziel des Erwachsenen

Der Erwachsene versucht alle Missetatkarten, die auf dem Feld versteckt sind, aufzudecken. Der Erwachsene gewinnt, wenn alle Missetatkarten des Schelms aufgedeckt ist.

Wenn der Erwachsene eine Aktionskarte vom Feld aufdeckt, spielt er diese Karte, solange keine Sonderregel besteht.

Spieldauer

Die Spieldauer kann aufgrund der Karteneffekte stark variieren. Ein Spiel kann in weniger als zwei Minuten beendet sein oder 20 Minuten andauern.

Man weiß nie, wann ein Erwachsener aufgibt.

Wieviel Runden zu Spielen sind

Standardmäßig wird mit 20 Runden und drei Missetatskarten gestartet.

Spielfeld

Als Spielfeld sind die anfangs verdeckten Karten definiert, die der Erwachsene aufzudecken hat.

Der Schelm sucht nicht nach seiner eigenen Missetat.

Der Stapel und die Handkarten

Der Stapel sind die übrigen Aktionskarten, die am Anfang des Spiels nicht für das Spielfeld ausgewählt wurden. Nur der Schelm zieht vom Stapel und kann bis zu 3 Karten auf der Hand halten, ohne sie zu spielen. Diese Handkarten werden NICHT dem Erwachsenen gezeigt.

Die Tokens

Die Tokens werden benötigt um blockierte Karten und die verbleibende Zeit der Blockade zu markieren. Für jede Runde, wie eine Karte blockiert ist, wird ein Token auf diese Karte gelegt.

Tokens auf Feldkarten werden am Ende des Zuges des Erwachsenen entfernt. Tokens auf dem Stapel werden entfernt, sobald der Schelm seine erste Karte in seinem Zug zieht.

Spielablauf

Start

Vor dem Spiel wird der *Rundenzähler* auf 20 Runden eingestellt und die Missetatkarten von den Aktionskarten getrennt. Nun werden die Aktionskarten gut durchmischt. Es werden 24 Aktionskarten gezogen, ohne sie anzusehen, und nochmals mit den Missetatkarten vermischt. Diese 27 Karten werden verdeckt einzeln auf einer Oberfläche vor die Spieler gelegt und von nun an Feldkarten genannt. Dabei muss es nicht aufgeräumt aussehen, wie bei Memory. Die Karten sollten sich nur nicht gegenseitig verdecken.

Die übrigen Aktionskarten werden als Stapel neben dem Spielfeld verdeckt platziert. Übrige Missetatkarten sowie zukünftige Aktionskarten vom Stapel werden beiseitegelegt.

Wenn alles bereit ist, zieht der Schelm eine erste Karte vom Stapel und behält sie auf der Hand.

Der Erwachsene beginnt die erste Runde.



Ablauf einer Runde

Der Erwachsene ist am Zug:

Der Erwachsene wählt und deckt eine Feldkarte vom Spielfeld auf.

Wenn er eine Aktionskarte aufdeckt, kann er diese spielen, sofern nicht anders geregelt (siehe Kartenerklärung: Süßigkeiten stehlen/Tornado).

Alle auszuführenden Aktionen müssen vom Erwachsenen in einer Runde gespielt werden und können nicht in einer späteren Runde in Kraft treten.

Der Schelm ist am Zug:

Der Schelm zieht eine Karte vom Stapel.

Er kann diese Karte verdeckt auf die Hand nehmen oder direkt spielen. Eine vom Schelm gespielte Aktion wird positiv für den Schelm gewertet, sofern nicht anders geregelt. Vom Schelm gespielte Aktionskarten werden offen neben dem Spielfeld abgelegt, sodass sie nicht mit offenen Feldkarten verwechselt werden können.

Der Schelm kann neben gezogenen Karten auch jede Handkarte während seines Zuges spielen.

Am Ende jeder Runde zieht der Schelm auf dem Rundenzähler eine Runde vom Zeitlimit ab. **Der Schelm darf am Ende einer Runde maximal drei Karten auf der Hand halten.**

Jede weitere Karte muss abgeworfen werden, ohne dass deren Aktion in Kraft tritt.

Es beginnt die nächste Runde.

Kartenerklärung

Die Missetatkarten

Die Missetatkarten haben während des Spiels keinen Effekt. Wenn alle versteckten Missetaten aufgedeckt werden ist das Spiel vorbei und der Erwachsene gewinnt.



Dies ist die Missetatkarte.

Versucht der Schelm da ein Huhn vor einem Dino zu verstecken?!

Die Aktionskarten

Die Aktionskarten zeigen Symbole, die Effekte auf das Spielgeschehen haben.

Je nachdem welcher Spieler die Karten spielt, unterscheiden sich die Aktionen.

Grob gilt, wenn eine Karte von einem Spieler gezogen oder aufgedeckt wird, spielt auch dieser Spieler die Aktion. Ausgenommen sind Handkarten und Karten, die von einem anderen Spieler gestohlen wurden. Kein Spieler ist gezwungen eine Aktion auszuführen.

Wenn mehrere Symbole gleicher Art auf einer Karte abgebildet sind, gilt der Effekt für mehrere Runden bzw. Karten.



Die Aktionskarteneffekte

Der Schelm spielt diese Aktionskarte

Die **Rundenzahl verringert sich** um die abgebildete Anzahl Sanduhren.

Die **Rundenzahl verringert sich** um eine gewürfelte Zahl.

Der Schelm **zieht** die abgebildete Anzahl Karten **vom Stapel**. Er kann diese spielen oder auf die Hand nehmen.

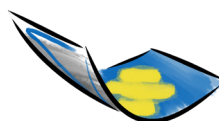
Sanduhr



Sanduhr mit Würfel



Gebogene Karte



Der Erwachsene spielt diese Aktionskarte

Die **Rundenzahl erhöht sich** um die abgebildete Anzahl Sanduhren.

Die **Rundenzahl erhöht sich** um eine gewürfelte Zahl.

Der Erwachsene **deckt** die abgebildete Anzahl **Feldkarten auf**. Aufgedeckte Aktionen können nur in dieser Runde gespielt werden.

Der Schelm spielt diese Aktionskarte

Der Schelm wählt und **blockiert Feldkarten** für eine gewürfelte Anzahl von Runden. Die Zahl der Feldkarten wird durch die Zahl der abgebildeten Vorhängeschlösser bestimmt.
Für jede Runde die eine Karte blockiert ist, wird ein Token auf diese Karte gelegt. Am Ende des Zuges des Erwachsenen wird ein Token von jeder blockierten Feldkarte entfernt.

Der Schelm **verdeckt** für jeden abgebildeten Krebs eine beliebige Feldkarte.

Der Schelm **schaut** sich 4 **Feldkarten** verdeckt **an** und legt sie wieder zurück.

Der Schelm spielt die Aktion der Karte, die der Erwachsene in der folgenden Runde aufdeckt.

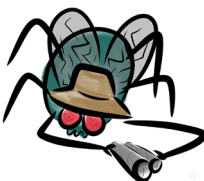
Vorhängeschloss



Einsiedlerkreb im Fußball



Spionage-Fliege



Süßigkeiten stehlen



Der Erwachsene spielt diese Aktionskarte

Die abgebildete Anzahl Vorhängeschlösser bestimmt, wieviele Karten, die der Schelm als nächstes zieht **keinen Effekt** haben.
Diese Karten dürfen nicht auf die Hand genommen werden. Der Erwachsene kann Aktionen blockierter Stapelkarten immer noch steuern. Lege für jede abgebildete Anzahl Vorhängeschlösser ein Token auf den Stapel.

Der Erwachsene kann Aktionen von offen liegenden Feldkarten **erneut nutzen**. Für jeden abgebildeten Krebs kann eine Aktion gewählt werden, die nicht ebenfalls eine Krebskarte ist.

Der Erwachsene **schaut** sich 4 **Stapelkarten** verdeckt **an** und legt diese in beliebiger Reihenfolge wieder zurück.

Der Erwachsene kann die Aktion der Karte spielen, die der Schelm als nächstes vom Stapel zieht, oder er wählt blind eine Karte aus der Hand des Schelms und spielt diese.

Diese Aktionskarten sind für beide Spieler gleich

Furzkissen



Bei dieser Karte passiert nichts. Es riecht nicht mal.

Tornado



Der Spieler der diese Karte spielt, wählt eine der folgenden Aktionen:

- Alle Feldkarten werden verdeckt, ohne gemischt zu werden.
- Alle Feldkarten werden gemischt, ohne verdeckt zu werden.
- Der Schelm wirft alle Handkarten ab und zieht dieselbe Anzahl erneut vom Stapel.

Sonderregeln

Schlosskarte und zu wenig verdeckte Karten auf dem Spielfeld:

Wenn der Erwachsene keine Karte aufdecken kann, weil alle verdeckten Feldkarten blockiert sind, sucht der Schelm gönnerhaft eine Feldkarte aus, welche der Erwachsene aufdecken darf.

Blockierte Stapelkarten und vom Erwachsenen gespielte „Süßigkeiten stehlen“ Karte:

Wenn die Karten des Schelms in einer vorangegangenen Runde blockiert wurden und der Erwachsene nun eine Karte vom Schelm stehlen möchte, überschreibt die *Süßigkeiten-stehlen*-Karte den Effekt der *Schloss*-Karte einmalig. Übrige blockierte Karten sind immer noch blockiert.

Stapel des Schelms ist leer:

Mische die beiseitegelegten Aktionskarten (ohne übrige Missetatenkarten) und nutze sie erneut als Stapel.

Zweimal „Süßigkeiten stehlen“

Süßigkeiten-stehlen-Karten die eine weitere *Süßigkeiten-stehlen*-Karte zum Ziel haben, funktionieren wie beabsichtigt: der Effekt einer weiteren Karte wird umgekehrt.

Spielvarianten

Kürzere Spiele können zB. mit 15 Runden und zwei Missetaten, oder 10 Runden und einer Missetatenkarte gespielt werden.

