

Unikum

H.P. Lovecraft Edition Die Großen Alten & Storys

Ein Spiel für 3 bis 7 Personen ab 14 Jahren
von inzenhopeter, Markus Hagenauer und Henning Poehl.

1. Spielmaterial

- 16 Karten mit **Großen Alten** auf der einen Seite und **Titeln von Lovecraft Storys** auf der anderen Seite
- 1 Block mit Tippzetteln
- *zusätzlich wird ein Stift pro Person benötigt*

2. Spielidee

Bei *UNIKUM - H.P. Lovecraft Edition* geht es um die Einzigartigkeit des kosmischen Grauens in Lovecrafts Universum. Jeder Große Alte und jede Story von H.P. Lovecraft hat etwas, was das **kosmische Grauen** auf ganz besondere **einzigartige** Weise darstellt. Die Aufgabe der Spieler ist es, die Besonderheiten zu erkennen und entsprechend für die jeweilige Karte zu argumentieren, damit diese in den „Zirkel des einzigartig kosmischen Grauens“ aufgenommen wird. Neben dieser gemeinschaftlichen Aufgabe für alle Spieler kann aber auch jeder für sich alleine Punkte sammeln, indem er die Karten und seine Mitspieler richtig einschätzt.

3. Spielvorbereitung

Einigt euch zuerst darauf ob ihr mit den *Großen Alten* oder mit den *Storys* spielen wollt. Mischt die Karten und legt je nach Spieleranzahl 9 bis 14 Karten (siehe Tabelle A) offen in einer Tischhälfte aus.

Die Karten, die in dieser Tischhälfte liegen, sind die Kandidaten.

Spieler	Karten	V-Runden
3	9	3
4	12	3
5	10	2
6	12	2
7	14	2

*Tabelle A
(V-Runden wird
bei Spielverlauf
erklärt)*

Die übrigen Karten werden im Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler erhält einen Tippzettel vom Block und einen Stift.

4. Spielverlauf

A) Tipprunde – Das Einschätzen der Karten

Jeder Spieler schreibt **geheim** 3 der Kandidaten auf seinen Tippzettel indem er die Zahl, des jeweiligen Kandidaten in das entsprechende Feld unter die Position einträgt. Als erstes wählt man einen Kandidaten, vom dem man glaubt, dass er als erstes (bzw. möglichst früh) in den *Zirkel des einzigartig kosmischen Grauens* aufgenommen wird. Danach wählt man zwei weitere Karten, von denen man glaubt, dass sie als letztes (bzw. möglichst spät) in den Zirkel aufgenommen werden. Die Spieler legen die Tippzettel verdeckt vor sich ab.

B) Vorschlagsrunden – Aufnahmen in den Zirkel

Abhängig von der Spieleranzahl folgt nun eine bestimmte Anzahl von Vorschlagsrunden (siehe V-Runden in Tabelle A). Hierbei schlagen die Spieler reihum (im Uhrzeigersinn) Kandidaten vor, die als UNIKUM in den Zirkel aufgenommen werden sollen. Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt. Wenn sie sich nicht einigen können beginnt der Älteste. Der Spieler, der am Zug ist, wählt einen der Kandidaten aus und

trägt **ein** Argument vor, warum der *Große Alte*, bzw. diese *Story* Lovecrafts, das kosmische Grauen auf **einzigartige** Weise verkörpert. Das Argument muss zeigen wie sich das Grauen, das der Kandidat beschreibt, vom Grauen **allen** anderen Kandidaten unterscheidet.

Anschließend können alle Spieler über das vorgebrachte Argument diskutieren (aber nicht weitere eigene Argumente für den Kandidaten vorbringen, die nichts mit dem ursprünglich vorgebrachten zu tun haben). Nachdem das Argument von den Spielern diskutiert wurde, kommt es zur Abstimmung. Auf ein Zeichen des Spielers, der am Zug ist, heben alle Spieler, die seinem Argument zustimmen, die Hand (der Spieler, der das Argument vorgetragen hat, darf dabei mit abstimmen).

- Stimmen **mehr** als die Hälfte der Spieler dem Argument zu, so wird der Kandidat zum UNIKUM und in den *Zirkel des einzigartig kosmischen Grauens* aufgenommen indem er in die andere Tischhälfte gelegt wird. Die in den Zirkel aufgenommenen Karten werden in eine Reihe gelegt, sodass jederzeit nachvollzogen werden kann, in welcher Reihenfolge sie aufgenommen wurden.
- Stimmen nur die Hälfte oder weniger dem Argument zu, so bleibt der Kandidat ein solcher und in der entsprechenden Tischhälfte liegen. Er kann aber später mit einem neuem Argument erneut zum UNIKUM vorgeschlagen werden.

Nach der Abstimmung ist der nächste Spieler an der Reihe einen der verbliebenen Kandidaten als UNIKUM vorzuschlagen. So wird reihum weiter vorgeschlagen, argumentiert und abgestimmt, bis jeder Spieler 2 mal (bei 5 bis 7 Spielern) bzw. 3 mal (bei 3 bis 4 Spielern) eine Karte vorgeschlagen hat.

C) Wertung

Die Tippzettel der Spieler werden aufgedeckt und ausgewertet. Bei der Wertung werden nur Karten berücksichtigt, die in den *Zirkel des einzigartig kosmischen Grauens* aufgenommen wurden.

Wertung		
Position	Berechnung	Punkte
Erster	10 minus Position	
Vorletzter	Position	
Letzter	2 mal Position	
	Summe:	

Jeder Spieler erhält für die Karte, bei der er auf die erste Position getippt hat 10 Punkte minus die wirklich erreichte Position an der diese Karte in den *Zirkel des einzigartig kosmischen Grauens* aufgenommen wurde.

Kam sie also z.B. als erste in den Zirkel, so erhält er 9 Punkte. Kam sie als 10., später oder

auch gar nicht in den Zirkel, so erhält er keine Punkte.

Für seinen Tipp des vorletzten UNIKUMS erhält der Spieler Punkte entsprechend der Position, an der die Karte tatsächlich in den Zirkel aufgenommen wurde.

Für seinen Tipp des letzten UNIKUMS erhält der Spieler Punkte entsprechend der tatsächlichen Position im Zirkel mal zwei. Jeder Spieler addiert die Punkte, die er für seine drei Tipps bekommen hat. Der Spieler mit der höchsten Punktesumme gewinnt.

5. Tipp

Wenn man nach einer Partie gleich noch einmal mit dem selben Themenset spielen will, so ist das problemlos möglich, wenn man vereinbart, dass im ersten Spiel genannte Argumente nicht wieder verwendet werden dürfen.