



Bernt Notke'se Macabre

Mängu komplekt

Surmatantsu mäng koosneb:

- Mänguplats
- Salatantsijad (6 kaarti)
- Jumala kaardipakk (16 kaarti)
- Kuradi kaardipakk (16 kaarti)
- Önnemünt
- Mängujuhend

Mängu eesmärk

Sumatantsu mängus osaleb kaks mängijat, kellest üks kehastab Jumalat ja teine Kuradi. Rollid määratakse mündiviskega. Mõlema eesmärk on saada endale nii palju Surmatantsu Tantsijate

hingi kui võimalik. Mida tähtsam tegelane, seda rohkem tema hinge eest punkte saab.

Hingede võitmiseks asetavad Jumal ja Kurat kordamööda panuseid, piiluvad üksteise panuseid või Salatantsijate kaarte ning üritavad üksteisele kõikvõimalikul viisil vingerpussi mängida.

Mängu lõpul vaadatakse Tantsijate hinged üle, loetakse punktid kokku ja kuulutatakse võitjaks mängija, kes suutis rohkem punkte korjata. Surmatantsu üle võidutseb kord Jumal, kord Kurat!

Ettevalmistus

1) Kumb on Jumal, kumb Kurat?

Mündi ühel küljel Ingel, teisel Deemon. Noorem mängija viskab münti ja võtab endale mündi poolt näidatud kaardipaki: Jumala või Kuradi kaardid. Teise paki annab ta vastasele.



2) Plats paika!

Aseta mänguplats risti mängijate vahele lauale. Kurat jääb Tantsijate jalutsisse (läheneb maa alt) ja Jumal päitsisse (läheneb taevast). Platsil on kujutatud 5 Tantsijat, kelle juurde on märgitud erinevad väärtused:

- Paavst – 6 punkti
- Keiser – 5 punkti
- Keisrinna – 4 punkti
- Kardinal – 3 punkti
- Kuningas – 2 punkti

3) Salatantsijad kohtadele!

Sega Salatantsijate kaardid ja aseta juhuslikus järjekorras nagu alaspidi tantsivate kontmeeste peale mänguplatsile. Torupilliga kontmees jääb katmata.



Salatantsijad annavad rohkem punkte kui platsil näha olevad tantsijad:

- Paavst – 8 punkti
- Keiser – 7 punkti
- Keisrinna – 6 punkti
- Kardinal – 5 punkti
- Kuningas – 4 punkti



Ja üks täiesti väärtusetu kaart:
Kontmees – 0 punkti

4) Kaardid pihku!

Mängijad võtavad oma kaardid lehvikuna kätte ja sätivad need endale sobivasse järjestusse. Vastase eest hoitakse kaarte varjatuna.

5) Kes alustab?

Jumalat kehastav mängija otsustab mündiviskega kumb mängija alustab.

Mängu käik

Iga käik koosneb kahest tegevusest:

a) panustamisest ja

b) luuramisest.

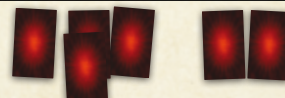
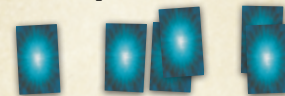
Erandiks on vaid esimene ring, kus ei luurata. Mängijad teevad küll oma panused, aga jätavad luuramise vahele.

a) Panustamine

Esimene mängija asetab ühe oma kaardist nagu alaspidi mänguplatsi endapoolsesse serva ühe vabalt valitud Tantsija juurde. Jumal asetab kaarte Tantsijate peade poolse serva, Kurat jalgade poolse serva. Kaardi võib asetada nii mänguplatsil oleva nähtava Tantsija kui Salatantsija juurde.

Panustada tohib nii nende Tantsijate juurde, kus kumbki veel panustanud pole kui ka sinna, kus vastane on panuse teinud.

Samuti tohib omapoolset panust tõsta ehk lisada kaart enda varem asetatud kaardi peale.



b) Luuramine

Pärast panustamist tohib (välja arvatud esimese ringi ajal) piiluda ühte vastase või ühte Salatantsija kaarti. Piilu nõnda, et vastane sinu poolt piilutavat kaarti ei näeks. Piilutud kaart katsi meelde jätta!

Kui vastane on mõne Tantsija juurde panustanud üksteise peale juba mitu kaarti, siis piiluda tohib vaid pealmist.

Sama Salatantsija kaarti või vastase panustatud kaarti võib piiluda mängu jooksul ka mitu korda.

Kaartide tähendused

Jumala ja Kuradi kaardipakid on võrdsed. Pakid koosnevad Öhujõu, Tulejõu ja Juhtumi kaartidest. Jumala Öhujõuks on Ingliid ja Tulejõuks Vägud. Kuradi Öhujõuks on Deemonid ja Tulejõuks Põrgukatlad.

Jumala kaardipakk (16 kaarti)



Õhujõud:

- Ingel (3)
- Kaks Inglise (2)
- Kolm Inglise (1)



Tulejõud:

- Välg (3)
- Kaks Vätku (2)
- Kolm Vätku (1)

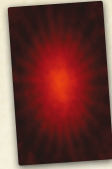


Juhtumid:

- Keeristorm (1) nullib Õhujõud
- Veeuputus (1) nullib Tulejõud
- Kolmjala Märk (2) nullib Tantsija



Kuradi kaardipakk (16 kaarti)



Õhujõud:

- Deemon (3)
- Kaks Deemonit (2)
- Kolm Deemonit (1)



Tulejõud:

- Põrgukatel (3)
- Kaks Põrgukatelt (2)
- Kolm Põrgukatelt (1)



Juhtumid:

- Keeristorm (1) nullib Õhujõud
- Veeuputus (1) nullib Tulejõud
- Kolmjala Märk (2) nullib Tantsija



Õhujõud ja Tulejõud on tugevuselt võrdsed, aga neid saab kasutuks muuta erinevate Juhtumi kaardidega. Kui Tantsija juurde asetada Keeristorm, nullib see kõik sama Tantsija juurde asetatud Õhujõud - nii enda kui vastase omad. Sama teeb Veeuputus kõigi Tulejõu kaardidega.



Kolmjala kaart aga paneb Tantsija usust pöörduma. Tantsija, kelle juurde on asetatud Kolmjalg ei usu enam ei Jumalat ega Kuradit. Selle Tantsija eest ei saa punkte kumbki mängija.

Kui ühe ja sama Tantsija juurde on asetatud kaks Kolmjalg, siis need tühistavad teineteist. Tantsija pöördub usku tagasi ja on uuesti mõjutatav teistest Jumala ja Kuradi poolt asetatud kaardidest.



Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui mängijad on ära käinud kõik oma kaardid. Siis pööratakse mänguplatsil olevad Salatantsijate kaardid oma koh-tadel näoga ülespidi ja hakatakse punkte kokku lugema.

Punktide lugemine

Punktide lugemist alustatakse Mänguplatsi Paavsti poolsest otsast. Kurat ja Jumal avavad esimese Tantsija (Paavsti) juurde asetatud panused ja võrdlevad neid. Kelle panus on suurem, saab Tantsija hinge ja punktid endale. Kui panused osutuvad võrdses, otsustab Kurat mündiviskega, kes hinge ja punktid endale saab.



Kui Keeristorm või Veeuputus on nullinud kõik ühe Tantsija juurde asetatud panused, ei saa selle Tantsija hinge kumbki mängija. Pole vahet, kes Juhtumi asetab.

Võitmine

Kui kõigi Tantsijate ja Salatantsijate saatus on selgunud ja punktid kokku loetud, selgub võitja. Kui võitjaks osutub Jumal, hakkavad hüüdma Jeeriku Pasunad ja maa peale saabub tuhandeaastane rahuriik.

Kui aga võidab Kurat, paiskuvad maakoore lõhedest välja väavlisuits ja pörguleegid ning võimust võtab tuhandeaastane pimeduseriik.

Lisareegel: turniir

Surmatantsu võib mängida ka turniirina, kus iga mängu järel Jumal ja Kurat oma rollid vahetavad. Mängitakse seni kuni üks kahest mängijast on saavutanud kokku kolm võitu, ükskõik, kas siis Jumalat või Kuradit mängides.

Vihjed

Luura oma vastase järele, aga ära unusta ka Salatantsijaid piiluda – muidu võid panustada liiga kalleid kaarte väheväärtuslikele hingede!

Proovi oma panustamisega vastasele võimalikult palju kahju teha. Käi torm sinna, kus arvad olevat kõige rohkem tema Õhuvägesid jne.

Pea meeles, et kõiki kaarte piiluda ei jõua niikuinii. Aeg-ajalt tuleb lihtsalt pimesi riskida!

Kõigi Tantsijate juurde suuri panuseid ei jagu. Ka väiksemate punktidega hinged võivad osutuda kasulikuks, kui need väikeste panuste ja lihtsa vaevaga kätte saab.

Blufi! Su vastane, olgu ta siis parasjagu Jumal või Kurat, pole siiski selgetnägija ja ta ei suuda kõiki su panuseid luurata ja meeles pidada.

Vaata: youtube/revalegames