



Bernt Notke's Danse Macabre

Pelivälineet

Kuolemantanssi-peli koostuu seuraavista osista:

- Pelilauta
- Salatanssijat (6 korttia)
- Jumalan korttipakka (16 korttia)
- Pirun korttipakka (16 korttia)
- Onnenkolikko
- Peliohjeet

Pelin tavoite

Kuolemantanssi-peliin osallistuu kaksi pelaajaa, joista toinen edustaa Jumalaa ja toinen Pirua. Roolit jaetaan heittämällä kolikkoa. Molempien tavoitteena on saada

itselleen mahdollisimman paljon Kuolemantanssin Tanssijoiden sieluja. Mitä tärkeämpi hahmo, sitä enemmän pisteitä hänen sielustaan saa.

Voittaakseen sieluja, Jumala ja Piru asettavat vuorotellen panoksia, kurkkivat toistensa panoksia tai yrittävät huijata toisiaan kaikilla mahdollisilla keinoilla.

Pelin päätyttyä käydään läpi Tanssijoiden sielut, lasketaan pisteet ja julistetaan voittajaksi pelaaja, joka onnistui keräämään enemmän pisteitä. Kuolemantanssissa vie voiton milloin Jumala, milloin Piru!

Valmistelut

1) Kumpi on Jumala, kumpi Piru?

Kolikon toisella puolella on Enkeli, toisella Demonin. Nuorempi pelaaja heittää kolikkoa ja ottaa itselleen kolikon osoittaman korttipakan: joko Jumalan tai Pirun kortit. Toisen pakan hän antaa vastapelaajalleen.



2) Lauta paikoilleen!

Aseta pelilauta pöydälle pelaajien väliin. Piru jää Tanssijoiden alapuolelle (lähestyy maan alta) ja Jumala heidän yläpuolelle (lähestyy taivaasta). Pelilautaan on kuvattu viisi Tanssijaa, joiden yhteyteen on merkitty eri arvot:

- **Paavi** – 6 pistettä
- **Keisari** – 5 pistettä
- **Keisarinna** – 4 pistettä
- **Kardinaali** – 3 pistettä
- **Kuningas** – 2 pistettä



3) Salatanssijat paikoilleen!

Sekoita Salatanssija-kortit ja aseta ne satunnaisessa järjestyksessä (kuvapuoli alaspäin) tanssivien luurankojen päälle pelilaudalle. Älä peitä luurankoa, joka soittaa säkkipilliä.



Salatanssijat antavat enemmän pisteitä kuin laudalla näkyvät tanssijat:

- **Paavi** – 8 pistettä
- **Keisari** – 7 pistettä
- **Keisarinna** – 6 pistettä
- **Kardinaali** – 5 pistettä
- **Kuningas** – 4 pistettä

Ja yksi täysin arvoton kortti:

Luuranko – 0 pistettä



4) Kortit käteen!

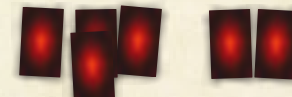
Pelaajat ottavat korttinsa viuhkamaisesti käteen ja sijoittavat ne mieleiseen järjestykseen. Kortit pidetään salassa vastapelaajalta.



5) Kuka aloittaa?

Jumalaa esittävä pelaaja ratkaisee kolikonheitolla, kumpi pelaaja aloittaa.

Lisäksi on mahdollista korottaa omaa panostaan eli lisätä kortti aiemmin laittamansa kortin päälle.



Pelin kulku

Kukin vuoro koostuu kahdesta tehtävästä:

a) panostuksesta ja

b) vakoilusta.

Poikkeuksena on vain ensimmäinen kierros, jossa ei vakoilla. Vaikka pelaajat asettavatkin panoksensa, he ohittavat vakoiluvaiheen.

a) Panostus

Toinen pelaajista laittaa jonkin korttinsa (kuvapuoli alaspäin) pelilaudan itsensä puoleiseen reunaan vapaasti valitsemansa Tanssijan yhteyteen. Jumala asettaa korttinsa Tanssijoiden päiden puoleiseen reunaan, Piru jalkojen puoleiseen reunaan. Kortin voi laittaa joko pelilaudalla näkyvän Tanssijan tai Salatanssijan yhteyteen.

Panostaa saa sekä sellaisiin Tanssijoihin, joihin kumpikaan ei ole vielä panostanut, että sinne, jonne vastapelaaja on tehnyt panoksensa.

b) Vakoilu

Panostuksen jälkeen saa (paitsi ensimmäisen kierroksen aikana) kurkistaa yhtä vastapelaajan korttia tai yhtä Salatanssija-korttia. Kurkista siten, että vastapelaaja ei näe, mitä korttia kurkistat. Yritä muistaa kurkistamasi kortti!

Jos vastapelaaja on panostanut johonkin Tanssijaan jo monta korttia päällekkäin, saa kurkistaa vain ylimpää.

Samaa Salatanssija-korttia tai vastapelaajan laittamaa korttia voit kurkistaa pelin aikana myös monta kertaa.

Korttien merkitykset

Jumalan ja Pirun korttipakat ovat samanarvoisia. Pakat koostuvat Ilmavoima-, Tulivoima- ja Tapaus-korteista. Jumalan Ilmavoimina ovat Enkelit ja Tulivoimina Salamat. Pirun Ilmavoimina ovat Demonit ja Tulivoimina Helvetinkattilat.

Jumalan korttipakka (16 korttia)



Ilmavoimat:

- Enkeli (3)
- Kaksi Enkeliä (2)
- Kolme Enkeliä (1)



Tulivoimat:

- Salama (3)
- Kaksi Salamaa (2)
- Kolme Salamaa (1)

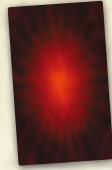


Tapaukset:

- Pyörremyrsky (1) nollaa Ilmavoimat
- Vedenpaisumus (1) nollaa Tulivoimat
- Kolmijalkamerkki (2) nollaa Tanssijan



Pirun korttipakka (16 korttia)



Ilmavoimat:

- Demoni (3)
- Kaksi Demonia (2)
- Kolme Demonia (1)



Tulivoimat:

- Helvetinkattila (3)
- Kaksi Helvetinkattilaa (2)
- Kolme Helvetinkattilaa (1)



Tapaukset:

- Pyörremyrsky (1) nollaa Ilmavoimat
- Vedenpaisumus (1) nollaa Tulivoimat
- Kolmijalkamerkki (2) nollaa Tanssijan



Ilmavoimat ja Tulivoimat ovat yhtä vahvoja, mutta niitä voi muuttaa hyödyttömiksi erilaisilla Tapauskorteilla. Jos laittaa Tanssijan yhteyteen Pyörremyrskyn, se nollaa kaikki saman Tanssijan yhteyteen laitettut Ilmavoimat – sekä omat että vastapelaajan laittamat. Saman tekee Vedenpaisumus kaikille Tulivoima-korteille.



Kolmijalka-kortti taas saa Tanssijan luopumaan uskosta. Tanssija, johon on laitettu Kolmijalka, ei usko enää Jumalaan eikä Piruun. Sellaisesta Tanssijasta kukaan pelaaja ei saa pisteitä.

Jos samaan Tanssijaan on laitettu kaksi Kolmijalkaa, ne nollaaavat toisensa. Tanssija kääntyy taas uskoon ja on uudelleen alttiina muille Jumalan ja Pirun laittamien korttien vaikutuksille.



Pelin loppu

Peli päättyy, kun pelaajat ovat siirtäneet kaikki korttinsa. Silloin käännetään pelilaudalla olevat Salatanssija-kortit paikoillaan takaisin kuvapuoli ylöspäin, ja lasketaan pisteet.

Pisteiden lasku

Pisteiden lasku aloitetaan pelilaudan Paavin puoleisesta päästä. Piru ja Jumala avaavat ensimmäiseen Tanssijaan (Paaviin) laitettut panokset ja vertailevat niitä. Se, kumman panos on suurempi, saa Tanssijan sielun ja pisteet itselleen. Jos panokset ovat samanarvoisia, Piru ratkaisee kolikonheitolla kuka saa sielun ja pisteet itselleen.



Jos Pyörremyrsky tai Vedenpaisumus on nollannut kaikki Tanssijaan laitettut panokset, kyseisen Tanssijan sielua ei saa kumpikaan pelaaja. On samantekevää, kumpi laittoi Tapauksen.

Voitto

Kun kaikkien Tanssijoiden ja Salatanssijoiden kohtalo on selvinnyt ja pisteet on laskettu, selviää kuka on voittaja. Jos voittajaksi osoittautuu Jumala, Jerikon pasuunat alkavat huutaa ja maan päälle saapuu tuhatvuotinen rauhan valtakunta.

Jos Piru kuitenkin voittaa, maankuoren raoista purkautuu rikkisavua ja helvetin liekkiä ja

alkaa tuhatvuotinen pimeyden valtakunnan aika.

Lisäsääntö: turnaus

Kuolemantanssia voi pelata myös turnauksena, jossa kunkin pelin jälkeen Jumala ja Piru vaihtavat roolinsa. Pelataan, kunnes toinen pelaajista on saavuttanut yhteensä kolme voittoa, joko Jumalaa tai Pirua edustaessaan.

Vinkkejä

Vakoile vastapelaajasi toimia, mutta muista kurkistaa myös Salatanssijoita – muuten voit laittaa liian arvokkaita kortteja vähäarvoisiin sieluihin!

Pyri panostuksillasi haittamaan vastapelaajaa mahdollisimman paljon. Esimerkiksi siirrä myrsky sinne, missä luulet olevan eniten hänen Ilmavoimiaan.

Muista, ettei missään tapauksessa jaksu kurkistaa kaikkia kortteja. Joskus kannattaa vain ottaa riski!

Kaikkiin Tanssijoihin ei riitä suuria panoksia. Myös vähemmän pisteitä tuottavista sieluista voi olla hyötyä, jos tavoitat ne pienillä panoksilla ja vaivattomasti.

Harhauta vastapelaajaa! Olipa vastapelaajasi Jumala tai Piru, hän ei kuitenkaan ole selvänäkijä eikä hän kykene vakoilemaan ja muistamaan kaikkia panoksiasi.

Katso: youtube/revallergames