



Bernt Notke Danse Macabre

Spiel-Set

Das Totentanzspiel besteht aus:

- Spielfeld
- Geheimtänzer (6 Karten)
- Karten Gottes (16 Karten)
- Karten des Teufels (16 Karten)
- Glücksmünze
- Spielanleitung

Ziel des Spiels

Am Totentanzspiel nehmen zwei Spieler teil, der eine stellt Gott und der andere den Teufel dar. Die Rollen werden durch Münzwurf bestimmt. Ziel beider Spieler ist es, sich so viele Seelen der Tänzer des

Totentanzes zu sichern wie möglich. Je wichtiger die Person, desto mehr Punkte bekommt man für ihre Seele.

Um die Seelen zu gewinnen, machen Gott und Teufel abwechselnd Einsätze, spähen nach den Einsätzen des Gegenspielers oder den Karten der Geheimtänzer, und versuchen in jeder erdenklichen Weise einander einen Streich zu spielen.

Am Ende des Spiels werden die Seelen der Tänzer durchgesehen, die Punkte zusammengezählt und der Spieler zum Gewinner erklärt, der die meisten Punkte sammeln konnte. Im Totentanz gewinnt mal Gott, mal der Teufel!

Vorbereitung

1) Wer ist Gott, wer der Teufel?

Auf der einen Seite der Münze ist ein Engel, auf der anderen Seite ein Dämon abgebildet. Der jüngere



Spieler wirft die Münze und nimmt sich die Spielkarten, die von der Münze angezeigt werden: Die Karten Gottes oder die des Teufels. Das andere Kartenset gibt er seinem Gegner.

2) Spielfeld aufstellen

Das Spielfeld quer zwischen den Spielern auf den Tisch legen. Der Teufel befindet sich an der Fußseite der Tänzer (er kommt aus der Erde heraus) und Gott an der Kopfseite der Tänzer (er kommt vom Himmel). Auf dem Spielfeld sind 5 Tänzer dargestellt, für die unterschiedliche Werte angegeben sind:

- **Papst** – 6 Punkte
- **Kaiser** – 5 Punkte
- **Kaiserin** – 4 Punkte
- **Kardinal** – 3 Punkte
- **König** – 2 Punkte

3) Geheimtänzer auf die Felder

Die Karten der Geheimtänzer mischen und in einer zufälligen Reihenfolge mit dem Gesicht nach unten auf die tanzenden Gerippe legen. Das Gerippe mit dem Dudelsack bleibt unbedeckt.



Die Geheimtänzer geben mehr Punkte als die auf dem Feld sichtbaren Tänzer:

- **Papst** – 8 Punkte
- **Kaiser** – 7 Punkte
- **Kaiserin** – 6 Punkte
- **Kardinal** – 5 Punkte
- **König** – 4 Punkte

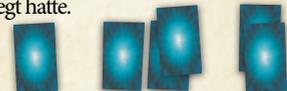


Und eine absolut wertlose Karte:
Gerippe – 0 Punkte



4) Karten in die Hand

Die Spieler nehmen ihre Karten fächerförmig in die Hand und bringen sie nach eigenem Ermessen in eine Reihenfolge. Vor dem Gegner werden die Karten verborgen gehalten.



5) Wer beginnt?

Der Gott darstellende Spieler entscheidet durch einen Münzwurf, welcher von beiden Spielern beginnt.



Ablauf des Spiels

Jeder Gang besteht aus zwei Handlungen:

a) aus Setzen und b) aus Spähen.

Eine Ausnahme ist nur die erste Runde, in der nicht gespäht wird. Die Spieler machen zwar ihre Einsätze, lassen aber das Spähen aus.

a) Setzen

Der erste Spieler legt eine von seinen Karten, Bild nach unten, an seinem Rand des Spielfelds neben einem frei gewählten Tänzer ab. Gott legt seine Karten auf den Rand, an dem sich die Köpfe der Tänzer befinden - und der Teufel an den Rand, wo die Füße der Tänzer sind. Man kann seine Karten sowohl neben einen sichtbaren Tänzer auf dem Spielfeld legen, als auch neben einen Geheimtänzer. Man darf sowohl auf Tänzer setzen auf die noch keiner der Spieler gesetzt hat, als auch auf jene, wo der Gegner

bereits einen Einsatz gemacht hat. Ebenso darf der Spieler seinen Einsatz steigern, d. h. eine Karte zu seiner Karte hinzuzufügen, die er schon vorher abgelegt hatte.

b) Spähen

Nach dem Setzen darf man (außer in der ersten Runde) in eine Karte des Gegners oder des Geheimtänzers spähen. Spähen Sie so, dass der Gegner die von Ihnen ausgespähte Karte nicht sieht. Versuchen Sie, sich die ausgespähte Karte zu merken! Wenn der Gegner bei einem Tänzer bereits mehrere Karten übereinander gesetzt hat, dann darf man nur in die obere Karte spähen.

Man kann die Karte desselben Geheimtänzers oder eine vom Gegner eingesetzte Karte während des Spiels auch mehrmals ausspähen.

Bedeutungen der Karten

Die Karten Gottes und des Teufels sind gleichwertig. Die Spiele bestehen aus Karten der Luftkraft, der Feuerkraft und des Falles. Die Luftkraft Gottes bilden Engel und die Feuerkraft Blitze. Die Luftkraft des Teufels bilden Dämonen und die Feuerkraft Höllenkessel.

Das Spiel Gottes (16 Karten)



Luftkräfte:

- Engel (3)
- Zwei Engel (2)
- Drei Engel (1)



Feuerkräfte:

- Blitz (3)
- Zwei Blitze (2)
- Drei Blitze (1)



Fälle:

- Der Wirbelsturm (1) vernichtet Luftkräfte
- Die Sintflut (1) vernichtet Feuerkräfte
- Das Triskele-Zeichen (2) vernichtet Tänzer



Das Spiel des Teufels (16 Karten)



Luftkräfte

- Dämon (3)
- Zwei Dämonen (2)
- Drei Dämonen (1)



Feuerkräfte:

- Höllenkessel (3)
- Zwei Höllenkessel (2)
- Drei Höllenkessel (1)



Fälle:

- Der Wirbelsturm (1) vernichtet Luftkräfte
- Die Sintflut (1) vernichtet Feuerkräfte
- Das Triskele-Zeichen (2) vernichtet Tänzer



Luftkräfte und Feuerkräfte sind gleich stark, aber man kann sie mit den verschiedenen Fall-Karten ausschalten. Wenn man zu einem Tänzer einen Wirbelsturm legt, vernichtet dieser alle Luftkräfte, die zu diesem Tänzer gelegt worden sind – sowohl eigene als auch die des Gegners. Dasselbe macht die Sintflut mit allen Karten der Feuerkraft.



Die Triskele-Karte lässt einen Tänzer aber vom Glauben abfallen. Der Tänzer, zu dem die Triskele gelegt ist, glaubt nicht mehr an Gott oder an den Teufel. Für diesen Tänzer bekommt keiner von den Spielern Punkte. Wenn zu ein und demselben Tänzer zwei Triskelen gelegt worden sind, dann heben sie einander auf. Der Tänzer wendet sich wieder dem Glauben zu und ist wieder von anderen Karten des Gottes und des Teufels beeinflussbar.

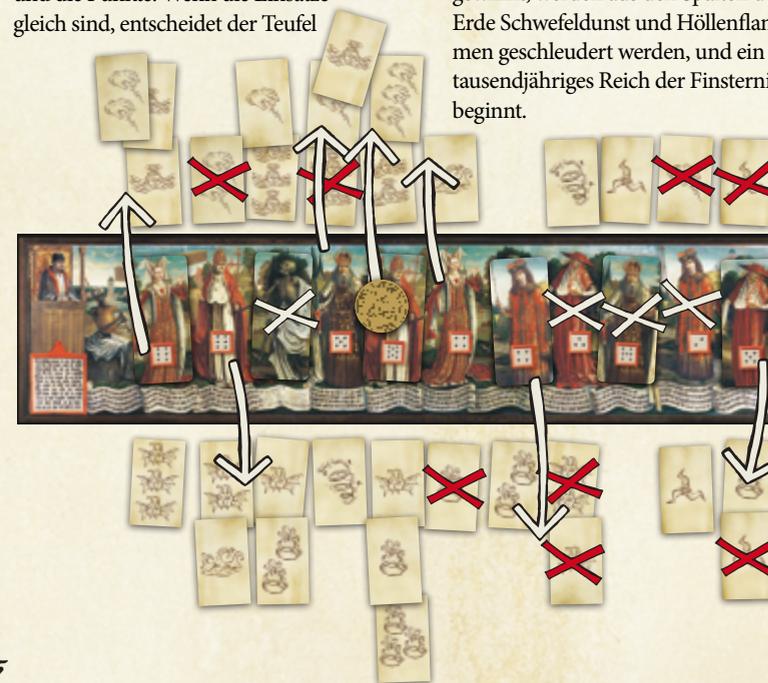


Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die Spieler alle ihre Karten abgegeben haben. Dann wendet man die Karten der Geheimtänzer auf ihren Plätzen auf dem Spielfeld mit den Gesichtern nach oben und beginnt die Punkte nach oben und beginnt die Punkte zusammenzuzählen.

Zählen der Punkte

Das Zählen der Punkte beginnt von dem Ende des Spielfeldes, an dem sich der Papst befindet. Teufel und Gott decken die Einsätze auf, die zum ersten Tänzer (Papst) gelegt worden sind, und vergleichen sie. Wessen Einsatz größer ist, der bekommt die Seele des Tänzers und die Punkte. Wenn die Einsätze gleich sind, entscheidet der Teufel



mit einem Münzwurf, wer die Seele und die Punkte bekommt. Wenn der Wirbelsturm oder die Sintflut alle zu einem Tänzer gelegten Karten vernichtet haben, erhält keiner der Spieler die Seele dieses Tänzers. Dabei ist es gleichgültig, wer die Fallkarte abgelegt hat.

Gewinnen

Wenn das Schicksal aller Tänzer und Geheimtänzer klar geworden ist und die Punkte zusammengezählt sind, ergibt sich der Gewinner. Wenn Gott gewinnt, werden die Posaunen von Jericho erklingen und auf der Erde wird das tausendjährige Friedensreich einsetzen. Wenn aber der Teufel gewinnt, werden aus den Spalten der Erde Schwefeldunst und Höllenflammen geschleudert und ein tausendjähriges Reich der Finsternis beginnt.

Zusätzliche Regel: Turnier

Den Totentanz kann man auch als Turnier spielen, wobei Gott und Teufel nach jedem Spiel ihre Rollen austauschen. Man spielt so lange bis einer der beiden Spieler insgesamt dreimal gewonnen hat, egal ob Gott oder der Teufel.

Tipps

Spähen Sie nach Ihrem Gegner, aber vergessen Sie nicht, auch nach den Geheimtänzern zu spähen – sonst könnten Sie zu teure Karten auf minderwertige Seelen setzen!

Versuchen Sie mit Ihren Einsätzen den Gegner möglichst stark zu schädigen: Legen Sie zum Beispiel Ihren Sturm dorthin, wo Sie denken, dass es am meisten Luftkräfte des Gegners gibt.

Denken Sie daran, dass Sie sowieso nicht alle Karten ausspähen können. Manchmal muss man einfach blind riskieren!

Es sind nicht für alle Tänzer große Einsätze möglich. Auch die Seelen mit niedrigeren Punkten können sich als nützlich erweisen, wenn man sie mit kleinen Einsätzen einfach erhält.

Bluffen Sie! Ihr Gegner, sei es Gott oder der Teufel, ist trotz allem kein Hellseher und er kann nicht alle Ihre Einsätze ausspähen und sich merken.

Videoregeln:
youtube/revalegames