



Bernt Dunsse Notke Macabre

Spēles komplekts

Nāves dejas spēles sastāvdaļas ir:

- spēles laukums,
- Slepnie dejotāji (6 kārtis),
- Dieva kāršu paka (16 kārtis),
- Velna kāršu paka (16 kārtis),
- Laimes monēta,
- spēles instrukcija.

Spēles mērķis

Spēlē „Nāves deja” piedalās divi dalībnieki, no kuriem viens iemieso Dievu, bet otrs – Velnu. Lomas tiek sadalītas ar monētas mešanu. Abu mērķis ir iegūt sev tik daudz Nāves

dejas Dejotāju dvēseļu, cik vien tas iespējams. Jo varonis nozīmīgāks, jo vairāk punktu var dabūt par viņa dvēseli.

Lai iegūtu dvēseles, Dievs un Velns pēc kārtas liek likmes, slepus noskatās viens otra likmes vai Slepnie dejotāju kārtis, kā arī mēģina visos iespējamajos veidos izāzēt otru.

Spēles beigās tiek pārskaitītas Dejotāju dvēseles, saskaitīti punkti un par uzvarētāju nosaukts tas spēlētājs, kurš spējis savākt visvairāk punktu. Pār nāves deju triumfē te Dievs, te Velns!

Sagatavošanās

1) Kurš ir Dievs un kurš ir Velns?

Monētas vienā pusē ir Engēlis, bet otrā – Dēmons. Jaunākais spēlētājs met monētu un paņem sev to kāršu paku, uz kuru norāda monēta – Dieva vai Velna. Otru kāršu paku tas iedod pretiniekam.



2) Laukumu vietā!

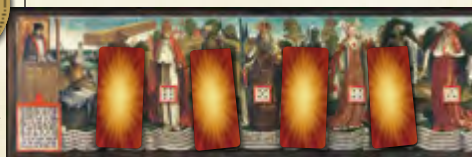
Spēles laukums jānovieto uz galda krusteniski starp spēlētājiem. Velns paliek pie Dejotāju kājām (tuvojas no pazemes), bet Dievs – pie galvām (tuvojas no debesīm). Uz laukuma ir attēloti pieci Dejotāji, pie kuriem ir atzīmētas atšķirīgas vērtības:

- **Pāvests** – 6 punkti,
- **Ķeizars** – 5 punkti,
- **Ķeizariene** – 4 punkti,
- **Kardināls** – 3 punkti,
- **Karalis** – 2 punkti.



3) Slepnie dejotājus pa vietām!

Sajaukt Slepnie dejotāju kārtis un novietot nejaušā secībā ar labo pusi uz leju virs dejojošajiem ģindeniem uz spēļu laukuma. Ģindenis ar dūdam paliek neapklāts.



Slepnie dejotāji dod vairāk punktus nekā uz spēles laukuma attēlotie dejotāji:

- **Pāvests** – 8 punktus,
- **Ķeizars** – 7 punktus,
- **Ķeizariene** – 6 punktus,
- **Kardināls** – 5 punktus,
- **Karalis** – 4 punktus.

Un viena pilnīgi nevērtīga kārts:
Ģindenis – 0 punkti.



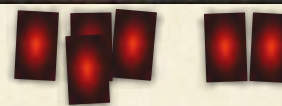
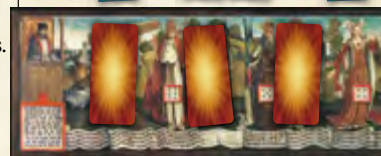
4) Kārtis rokās!

Spēlētāji savas kārtis tur vēdekļa veidā rokā un sakārto sev piemērotā secībā. Kārtis tur tā, lai pretinieks tajās nevarētu ielūkoties.



5) Kurš sāc?

Dievā iemiesojušais spēlētājs, metot monētu, nolēm, kurš no abiem spēlētājiem sāk.



Spēles gaita

Katrs gājiens sastāv no divām darbībām:

a) likmju likšanas un

b) lūrēšanas.

Izņēmums ir tikai pirmais spēles riņķis, kura laikā lūrēšana nenotiek. Spēlētāji gan liek savas likmes, taču lūrēšanu izlaiž.

a) Likmju likšana

Pirmais spēlētājs noliek vienu no savām kārtīm ar labo pusi uz leju pie viena brīvi izraudzīta Dejotāja, kurš atrodas uz spēles laukuma šī spēlētāja pusē. Dievs novieto kārtis laukuma malā, kas atrodas pie Dejotāju galvām, bet Velns – pie Dejotāju kājām. Kārti var novietot kā pie redzama Dejotāja, kurš attēlots uz spēles laukuma, tā arī pie Slepnie dejotāja.

Likt likmi drīkst kā pie tiem Dejotājiem, kur vēl neviens to nav darījis, kā arī tur, kur to jau ir

izdarījis pretinieks.

Tāpat drīkst pacelt paša uzlikto likmi, t. i., pievienot kārti virs paša agrāk uzliktais kārts.

b) Lūrēšana

Pēc likmju uzlikšanas (izņemot spēles pirmā riņķa laikā) drīkst palūrēt vienu pretinieka vai vienu Slepnie dejotāja kārti. Lūrot jāskatās, lai pretinieks neredzētu nolūamo kārti. Nolūrēto kārti jāmēģina atcerēties!

Kad pretinieks pie kāda Dejotāja ir izdarījis likmes tā, ka cita virs citas ir jau vairākas kārtis, tad nolūrēt drīkst tikai višējo kārti.

Vienu un to pašu Slepnie dejotāja kārti vai pretinieka uzlikto kārti spēles gaitā var nolūrēt arī vairākas reizes.

Kāršu apzīmējumi

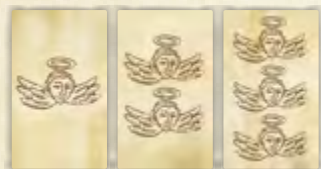
Dieva un Velna kāršu pakas ir līdzvērtīgas. Tās sastāv no Gaisa spēku, Ugunsspēku un Atgadījumu kārtīm. Dieva Gaisa spēki ir Engēļi, bet Ugunsspēki – Zībeņi. Velna Gaisa spēki ir Dēmoni, bet Ugunsspēki – Pekles katli.

Dieva kāršu paka (16 kārtis)



Gaisa spēki:

- Enģelis (3),
- divi Enģeļi (2),
- trīs Enģeļi (1).



Ugunsspēki:

- Zibens (3),
- divi Zibeņi (2),
- trīs Zibeņi (1).

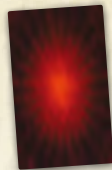


Atgadījumi:

- Virpuļvētra (1),
neitralizē Gaisa spēku;
- Ūdensplūdi (1),
neitralizē Ugunsspēku;
- Triādes zīme (2),
neitralizē Dejotāju.



Velna kāršu paka (16 kārtis)



Gaisa spēki:

- Dēmons (3),
- divi Dēmoni (2),
- trīs Dēmoni (1).



Ugunsspēki:

- Pekles katls (3),
- divi Pekles katli (2),
- trīs Pekles katli (1).



Atgadījumi:

- Virpuļvētra (1),
neitralizē Gaisa spēku;
- Ūdensplūdi (1),
neitralizē Ugunsspēku;
- Triādes zīme (2),
neitralizē Dejotāju.

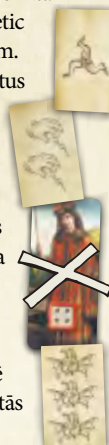


Gaisa spēks un Ugunsspēks pēc spēkiem ir vienlīdzīgi, taču tos var padarīt bezspēcīgus ar dažādām Atgadījumu kārtīm. Ja pie Dejotāja noliek Virpuļvētru, tā neitralizē (piešķir nulles vērtību) visus pie šī Dejotāja noliktos Gaisa spēkus – kā savus, tā pretinieka. To pašu dara Ūdensplūdi ar visām Ugunsspēka kārtīm.



Turpreti Triādes kārts liek mainīties Dejotāja ticībai. Dejotājs, pie kura ir nolikta Triādes zīme, vairs netic ne Dievam, ne Velnam. Par šo Dejotāju punktus nedabū neviens no spēlētājiem.

Ja pie viena un tā paša Dejotāja ir noliktas divas Triādes zīmes, tad tās iznīcina viena otru. Dejotājs atgriežas pie savas iepriekšējās ticības, un viņu atkal ietekmē Dieva un Velna noliktās kārtis.



Spēles beigas

Spēle beidzas, kad spēlētāji ir izlietojuši visas savas kārtis. Tad uz spēles laukuma esošās Slepenu dejojāju kārtis savās vietās tiek apgrieztas otrādi un sākas punktu skaitīšana.

Punktu skaitīšana

Punktu skaitīšana sākas no tās spēles laukuma malas, kur atrodas Pāvests. Velns un Dievs atver pie pirmā Dejotāja (Pāvesta) noliktās likmes un salīdzina tās. Tas, kura likme ir lielāka, dabū šī Dejotāja dvēseli un punktus. Ja likmes izrādās vienādas, Velns ar monētas mešanu izšķir, kurš dabūs dvēseli un punktus.



Ja Virpuļvētra vai Ūdensplūdi ir neitralizējuši visas pie kāda Dejotāja uzliktās likmes, tad šī Dejotāja dvēseli nedabū neviens no spēlētājiem. Nav nozīmes, kurš uzlicis Atgadījumu.

Uzvara

Kad visu Dejotāju un Slepenu dejojāju liktenis ir noskaidrots un punkti saskaitīti, noskaidrojas arī uzvarētājs. Ja uzvarētājs izrādās Dievs, sāk gaudot Jērikas bazūnes un virs zemes iestājas tūkstošgadu miera valsts. Bet, ja uzvar Velns, pa zemes garozas plaisām sāk gāzties ārā sēra dūmi un pekles liesmas un varu pārņēm tūkstošgadu tumsības valsts.

Papildnoteikums: turnīrs

„Nāves deju” var spēlēt arī turnīra veidā, kurā pēc katras spēles Dievs un Velns mainās lomām. Tiek spēlēts tik ilgi, kamēr viens no abiem spēlētājiem ir ieguvis trīs uzvaras – vienalga, Dieva vai Velna lomā.

Padomi

Izseko savu pretinieku, taču neaizmirsti arī palūrēt Slepenu dejojājus – citādi vari uzlikt pārāk vērtīgas kārtis uz mazvērtīgām dvēselēm!

Mēģini ar savām likmēm izdarīt iespējami lielu kaitējumu pretiniekam. Izmanto vētru tur, kur, tavuprāt, atrodas visvairāk viņa Gaisa spēku, u. tml.!

Paturi prātā, ka visas kārtis tik un tā nespēsī nolūrēt. Laiku pa laikam nāksies riskēt uz labu laimi!

Nedali lielas likmes pie visiem Dejotājiem. Noderīgas var izrādīties arī dvēseles ar mazāk punktiem, ja tās dabū ar mazām likmēm un niecīgu piepūli.

Blefo! Tavs pretinieks, lai tas būtu Dievs vai Velns, tomēr nav gaišreģis un nespēj nolūrēt un atcerēties visas tavas likmes.

Apskaties: [youtube/revalergames](https://www.youtube.com/channel/UCRevaler)