



Bernt Notke Dance Macabre

Каровой комплект

В игру «Пляска смерти» входит:

- Игровое поле
- Тайные танцоры (6 карт)
- Колода Бога (16 карт)
- Колода Дьявола (16 карт)
- Монета
- Правила игры

Цель игры

В игре «Пляска смерти» участвуют двое игроков, один из которых изображает Бога, другой – Дьявола. Роли определяются бросанием жребия. Цель обоих игроков – получить как можно

больше душ танцоров «Пляски смерти». Чем важнее герой, тем больше очков можно получить за его душу. Чтобы забрать души, Бог и Дьявол по очереди делают ставки, подглядывают ставки друг-друга или карты Тайных танцоров и стараются любым образом насолить друг другу. В конце игры души Танцоров подсчитываются, очки суммируются и объявляется победитель – игрок, набравший наибольшее количество очков. Порой в «Пляске смерти» побеждает Бог, порой – Дьявол.

Настройка

1) Кто Бог, а кто Дьявол?



На одной стороне монеты изображен Ангел, на другой – Демон. Младший игрок бросает монету и забирает колоду, указанную на выпавшей стороне монеты: карты Бога или Дьявола. Вторую колоду он отдает противнику.

2) Площадка готова!

Расположи игровое поле посреди стола между игроками. Дьявол остается под ногами Танцоров (подбирается из-под земли), а Бог – над их головами (приближается с неба). На поле изображены 5 Танцоров, рядом с которыми указаны разные статусы:

- Папа Римский – 6 очков
- Император – 5 очков
- Императрица – 4 очка
- Кардинал – 3 очка
- Король – 2 очка



3) Тайные танцоры, по местам!

Смешай карты Тайных танцоров и расположи на танцующих скелетах игрового поля в случайном порядке и рубашкой вверх. Скелет с волынкой остается открытым.



Тайные танцоры дают больше очков, чем открытые танцоры на игровом поле:

- Папа Римский – 8 очков
- Император – 7 очков
- Императрица – 6 очков
- Кардинал – 5 очков
- Король – 4 очка

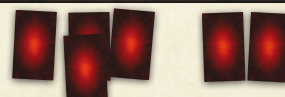
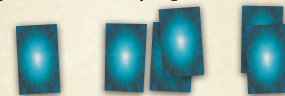
И одна совершенно бесполезная карта:
Скелет – 0 очков



4) Карты в руки!

Игроки берут свои карты в руку (всеором) и располагают их в нужном им порядке. Карты скрывают от противника.

Также можно повышать свою ставку, то есть, класть новую карту на положенную ранее.



5) Кто начинает?

Игрок, изображающий Бога, броском монеты определяет, кто начнет игру.

Ход игры

Каждый ход состоит из двух действий:

а) ставки и

б) подглядывания.

Исключением является первый тур, где игроки делают свои ставки, но не подглядывают.

а) Ставки

Первый игрок кладет свои карты на поле лицом вниз, на своей стороне от произвольно выбранного Танцора. Бог кладет карты над головами Танцоров, Дьявол – под их ногами. Карты можно класть как к видимым на поле Танцорам, так и к Тайным танцорам. Можно делать ставки на тех Танцоров, на которых еще никто не сделал ставку, а также на тех, на которых сделал ставку противник.

б) Подглядывание

После ставки можно (за исключением первого тура) подсмотреть одну из карт противника или одного Тайного танцора. Подсматривай так, чтобы противник не видел карту, которую ты смотришь. Подсмотренные карты стоит запомнить!

Если противник поставил на какого-нибудь Танцора несколько карт, то тебе можно подсмотреть только верхнюю.

Одну и ту же поставленную карту противника или карту Тайного танцора можно подглядывать несколько раз в течение игры.

Значения карт

Колоды Бога и Дьявола равноценны. Колоды состоят из карт Сил воздуха, Сил огня и Катаклизмов. Силы воздуха Бога – это Ангелы, а Силы огня – Молнии. Силы воздуха Дьявола – это Демоны, а Силы огня – Адские котлы.

Колода Бога (16 карт)



Силы воздуха:

- Ангел (3)
- Два ангела (2)
- Три ангела (1)



Силы огня:

- Молния (3)
- Две молнии (2)
- Три молнии (1)

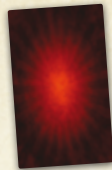


Катаклизмы:

- Смерч (1) обнуляет Силу небесную
- Наводнение (1) обнуляет Силу огня
- Знак треноги (2) обнуляет Танцора



Колода Дьявола (16 карт)



Forces of air

- Демон (3)
- Два демона (2)
- Три демона (1)



Силы огня:

- Адский котел (3)
- Два Адских котла (2)
- Три Адских котла (1)



Катаклизмы:

- Смерч (1) обнуляет Силу небесную
- Наводнение (1) обнуляет Силу огня
- Знак треноги (2) обнуляет Танцора



Воздушные и Силы огня равны по мощи, но их можно сделать бесполезными с помощью разных карт Катаклизмов. Если рядом с Танцором положить Смерч, он обнулит все Силы воздуха, положенные рядом с этим Танцором – как свои, так и чужие. То же самое делает Наводнение с картами Сил огня.



Зато карта треноги заставляет Танцора отвернуться от веры. Танцор, рядом с которым положили Треногу, больше не верит ни в Бога, ни в Дьявола. За душу этого Танцора очков не получает никто. Если к одному и тому же танцору положены две Треноги, то они обнуляют друг друга. Танцор вновь обращается в веру и снова подвластен влиянию карт, положенных Богом и Дьяволом.

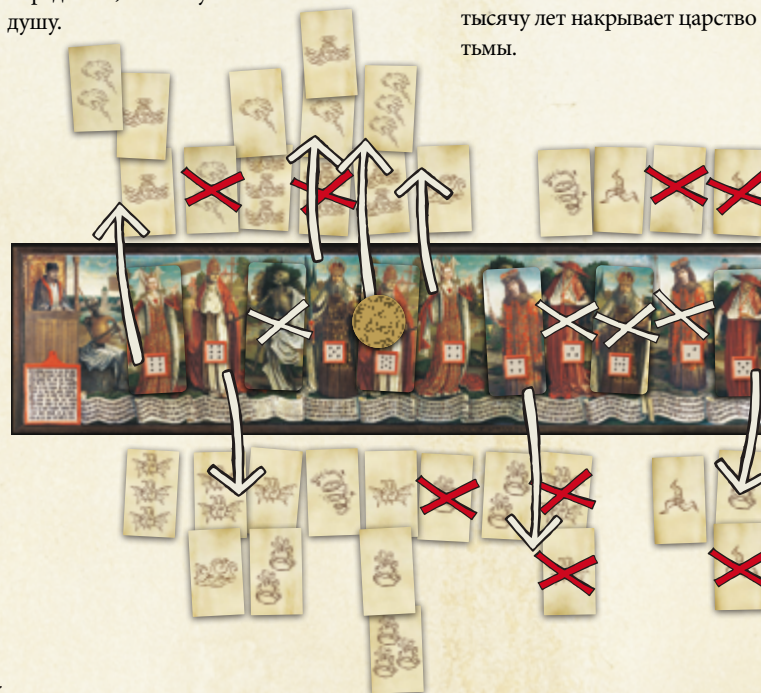


Конец игры

Игра заканчивается, когда игроки потратили все свои карты. Тогда все карты Тайных танцоров на поле переворачивают лицом вверх и начинают подсчет очков.

Подсчет очков

Подсчет очков начинается с игрового поля со стороны Папы Римского. Бог и Дьявол открывают ставки, сделанные на первого танцора (Папу Римского), и сравнивают их. Душу Танцора получает тот, чья ставка выше. Если ставки окажутся одинаковыми, Дьявол броском монеты определяет, кто получит очки и душу.



Если Смерч или Наводнение обнуляют все ставки, сделанные на Танцора, то душу этого Танцора не получает никто. Независимо, кто из игроков положил карту Катаклизма.

Победа

Когда будут решены судьбы все Танцоров и Тайных танцоров, выясняется победитель. Если побеждает Бог, начинают греметь Иерихонские трубы, и на Землю приходит тысячелетний мир. Если же выигрывает Дьявол, то из разверзшихся недр земных вырываются языки адского пламени, и Землю на тысячу лет накрывает царство тьмы.

Дополнительное правило: турнир

В «Пляску смерти» можно играть в турнирном порядке, где после каждой игры Бог и Дьявол меняются ролями. Играют до тех пор, пока один из игроков не одержит три победы подряд – независимо, будучи Богом или Дьяволом.

Советы

Следи за своим соперником, но не забывай подглядывать за Тайными танцорами – иначе можно поставить слишком дорогие карты на дешевые души!

Старайся своими ставками причинять как можно больше ущерба противнику. Напирай там, где на твой взгляд больше всего его Воздушных сил и пр.

Помни, что все равно не успеешь подглядеть все карты. Время от времени стоит рискнуть вслепую!

На всех Танцоров больших ставок не хватит. Даже души с небольшим количеством очков могут оказаться полезными, если их можно получить с маленькими ставками и без хлопот.

Блефуй! Твой противник не умеет читать мысли, будь он Богом или Дьяволом, и не сможет выследить и запомнить все твои ставки.

Видеоправила:
youtube.com/revalgames