

Totentanz

ein Spiel von Henning Poehl

Spielmaterial:

- ◆ 32 Karten:
 - 12 Totenuhrkarten (mit einer Sanduhr auf der Rückseite): 10 Personen, 1 Totenhaus und 1 Paradies
 - 10 Handlungskarten (gleiches Motiv auf beiden Seiten, einmal mit Text und einmal mit einem „A“ gekennzeichnet)
 - 2 Punkte-Karten (Spielstandanzeiger)
 - 2 Schicksalskarten (die Karten mit den drei quer ausgerichteten Motiven)
 - 2 Übersichtskarten
 - 2 Kurzregeln
 - 1 Totenuhr
 - 1 tanzender Tod
- ◆ 26 Marker (13 weiße und 13 schwarze Chips)
- ◆ 1 Stellfuß, 1 Legestäbchen, 1 sechsseitiger Würfel

I. Spielvorbereitung:

Die Karte „Totenuhr“ wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die übrigen Totenuhrkarten werden gemischt und wie ein Ziffernblatt (mit der Sanduhr nach unten) zufällig rund um die Karte „Totenuhr“ ausgelegt, so dass die Strahlen der Totenuhr jeweils auf eine Karte weisen. Die Schädel auf den Kartenrahmen sollten dabei jeweils nach außen weisen. Die Karte „tanzender Tod“ wird, auf den Stellfuß gesteckt, und außen vor das Totenhaus gestellt. Das Legestäbchen wird als Zeiger auf die Totenuhr gelegt, so dass der Zeiger auf die eins weist.

Die zehn Handlungskarten werden mit der Textseite nach oben in einer Linie offen neben den Kartenkreis der Totenuhr ausgelegt. Jeder Spieler erhält eine Schicksalskarte, eine Kurzregel, eine Übersichtskarte, eine Punkte-Karte und 13 Marker (Chips) einer Farbe.

11 Marker dienen als Todesmarker, die anderen beiden Marker werden auf die Null der Punkte-Karte gelegt und dienen zum Anzeigen des jeweiligen Punktestandes (siehe auch die Beispielabbildung auf Seite 4).

II. Worum geht es?

Es ist wohl wahr, dass der Tod uns alle ereilt, doch wie er uns ereilt, das ist ungewiss.

In diesem Spiel streiten der „schwarze Tod“ und der „weiße Tod“ um das Ende der Lebenden.

Der „schwarze Tod“ war im Mittelalter ein Synonym für die Pest, und so ist er in diesem Spiel Symbol für das unnatürliche Ableben durch Krankheit, Unfälle oder Mord.

Der „weiße Tod“ ist sein Gegenspieler und hier Symbol für das natürliche Sterben an Altersschwäche. Er ist die Folge der natürlichen altersbedingten Verschleißprozesse, denen unser biologischer Körper unterworfen ist. Ihm werden alle begegnen, zu denen der schwarze Tod nicht kommt. Aber natürlich gibt es nur einen Tod, und so gibt es in diesem Spiel auch nur eine Todesfigur (die Karte

„tanzender Tod“), die von beiden Spielern geführt wird. Gerungen wird hier im Spiel „lediglich“ um die Form des Ablebens. Die Spieler erhalten dabei unterschiedlich viel Punkte für das Einsammeln von Personen, je nachdem wo sich die einzelnen Personen auf der Totenuhr befinden. In die Wertung wird auch die Zahl der Opfer einbezogen, die ein jeder erringen kann. Schlussendlich gibt es Abzüge für mehr oder weniger sinnlose Aktionen (z.B. wenn ein Spieler den Tod auf das Feld eines schon Verstorbenen zieht).

III. Spielverlauf

Das Spiel wird in Runden gespielt.

Jede Runde läuft wie folgt in drei Phasen ab:

1. Phase: Startspieler bestimmen:

Beide Spieler würfeln mit dem Würfel. Der Spieler mit der niedrigeren Augenzahl ist Startspieler für die Runde.

Würfeln beide Spieler gleich hoch, dann wird derjenige Startspieler, der es in der vorhergehenden Runde nicht war.

2. Phase: Todesmarker setzen:

Die Spieler **müssen** nun aus ihren Vorräten soviel Todesmarker nehmen, wie durch den Zeiger der Todesuhr auf dem Ziffernblatt angezeigt werden, und verteilen sie nach Belieben auf der Schicksalskarte.

In der ersten Runde ist das immer nur ein Marker.

Die Totenuhr

Das Ziffernblatt der Totenuhr hat folgende Funktionen:

- ◆ Sie zeigt an, wie viel Punkte ein Spieler bekommt, wenn die entsprechende Person stirbt. Des Weiteren zeigt die Zahl, auf die der Zeiger der Totenuhr zeigt, folgendes an:
 - ◆ wie viel Todesmarker einem Spieler pro Zug zur Verfügung stehen
 - ◆ wie weit sich der Tod bewegt, wenn er gezogen wird

Hat ein Spieler keine Todesmarker mehr im Vorrat, dann muss (!) er sich die übrigen Marker vom Spielfeld nehmen. Dabei darf er aber **keine** Marker vom Paradies entfernen. Hat ein Spieler nicht genügend freie Marker zur Verfügung (weil zu viele Todesmarker von ihm im Paradies liegen), dann ist das Spiel zu Ende.

Die Schicksalskarte hat drei Bereiche:

Das Totenhaus (links): Für jeden Marker, den ein Spieler hier hineinlegt, darf er während der *3. Phase* einmal den Tod bewegen.

Die Totenuhr (Mitte): Für jeden Marker, den ein Spieler hier hineinlegt, darf er während der *3. Phase* einmal den Zeiger der Totenuhr bewegen.

Das Paradies (rechts): Für jeden Marker, den ein Spieler hier hineinlegt, darf er während der *3. Phase* eine Person aktivieren.

Die Verteilung der Marker macht jeder Spieler verdeckt, indem er eine Hand so vor die Schicksalskarte hält, dass der andere Spieler sie nicht einsehen kann.

Nachdem beide Spieler ihre Marker gesetzt haben, wird **offen** weiter gespielt.

3. Phase: Aktionen durchführen

Die Spieler führen (beginnend mit dem Startspieler) abwechselnd ihre Aktionen durch.

Welche Aktionen die Spieler in der Runde zur Verfügung haben, wird durch die zuvor verteilten Marker auf ihrer Schicksalskarte vorgegeben. Die Reihenfolge, in der sie ihre Aktionen durchführen, ist aber beliebig.

Sobald ein Spieler **eine** Aktion durchgeführt hat, ist der andere Spieler am Zug.

Die Spieler führen solange abwechselnd ihre Aktionen durch, bis beide Spieler alle Todesmarker von ihren Schicksalskarten verbraucht haben. Dann ist die Runde zu Ende und man beginnt eine neue Runde.

Dies sind die Aktionen die ein Spieler durchführen kann:

a) Die Totenuhr stellen:

Der Spieler nimmt einen Todesmarker von dem Feld „Totenuhr“ auf der Schicksalskarte und bewegt den Zeiger der Totenuhr um **eins** vor oder zurück.

Der Zeiger darf immer nur um eins bewegt werden.

Des Weiteren gelten folgende Regeln:

- Der Zeiger der Uhr darf zwar auch zurück bewegt werden, er darf aber niemals von der Ziffer „1“ auf die Ziffer „12“ gezogen werden.
- Nachdem ein Spieler den Zeiger bewegt hat, legt er den Marker, den er zum Bewegen des Zeigers von der Schicksalskarte genommen hat, je nach Karte, auf die er weist, auf bestimmte Plätze:
 - Zeigt der Zeiger auf eine lebende Person (oder das Paradies), so wird der Marker auf die Person gelegt (bzw. das Paradies).
 - Zeigt der Zeiger auf eine Sanduhr (wenn eine Person schon gestorben ist), so wird der Marker nicht auf die Sanduhr, sondern ins Paradies gelegt.
 - Zeigt der Zeiger auf das Totenhaus, dann wird der Marker nicht in das Totenhaus, sondern auf eine beliebige Person gelegt.
- Zeigt der Zeiger **nicht nur** auf eine Karte, **sondern auch** auf den tanzenden Tod, dann können folgende Fälle eintreten:
 - wenn der Tod vor einer lebenden Person oder dem Totenhaus steht, dann kann der Spieler einen Todeswurf bei der Person versuchen, die den Marker bekommen hat.
 - wenn der Tod vor einer Sanduhr oder dem Paradies steht, dann kann der Spieler **keinen** Todeswurf versuchen, da der Marker in das Paradies und nicht auf eine Person gelegt wurde. Das Paradies kann nicht sterben.

b) Eine Person aktivieren:

Die Personen auf den Handlungskarten, die neben der Totenuhr ausliegen, entsprechen den Personen, die als Ziffernblatt der Totenuhr ausliegen. Die Handlungskarten geben an, welche Handlungen die Personen in der Totenuhr durchführen können und welche Personen zur gegebenen Zeit aktiviert werden können.

Der Spieler nimmt einen Todesmarker von dem Feld Paradies auf der Schicksalskarte. Nun darf er aus allen noch aktivierbaren Handlungskarten (Karten, bei denen der

Text sichtbar ist), die neben den Karten der Totenuhr ausliegen, eine auswählen und die entsprechende Person in der Totenuhr aktivieren. Der Marker, der zum Aktivieren der Person von der Schicksalskarte genommen wurde, wird auf die betreffende Person in der Totenuhr gelegt.

Nachdem er seinen Marker gesetzt hat, führt er die Anweisungen auf der entsprechenden Handlungskarte durch (siehe hierzu auch die Erläuterungen zu den Karten auf Seite 3). Die Karte wird danach auf die Seite mit dem „A“ gedreht. Solange die Karte auf dieser Seite liegt, kann sie **nicht** wieder aktiviert werden. Wurde jedoch die letzte Karte in der Reihe der Handlungskarten aktiviert, so werden anschließend **alle** aktivierten Handlungskarten wieder herumgedreht (auf die Textseite), so dass sie in Folge wieder aktiviert werden können. Liegt nur noch eine einzige Handlungskarte aus, weil alle anderen Personen gestorben sind, so kann sie nicht mehr auf die Seite mit dem „A“ gedreht werden und ist **immer** aktivierbar.

c) Der Tod fordert zum Tanz (den Tod bewegen):

Der Spieler nimmt einen Marker von dem Feld Totenhaus auf der Schicksalskarte und zieht den Tod soviel Felder, wie auf der Uhr angezeigt werden. Der Tod kann dabei wahlweise **im** oder **entgegen** dem Uhrzeigersinn bewegt werden. Der Tod muss genau soviel Felder gehen, wie angezeigt werden, und darf nicht weniger gehen.

- Nachdem ein Spieler den Tod bewegt hat, legt er den Marker, den er zum Bewegen des Todes von der Schicksalskarte genommen hat, je nach Karte, vor der er steht, auf bestimmte Plätze:
 - Steht der Tod vor einer lebenden Person, so wird der Marker auf die betreffende Person gelegt. Der Spieler darf einen Todeswurf durchführen, wenn er möchte.
 - Steht der Tod vor dem Totenhaus, dann wird der Marker nicht in das Totenhaus, sondern auf eine beliebige Person gelegt. Der Spieler darf anschließend einen Todeswurf bei der Person durchführen, auf die er den Marker gelegt hat.
 - Steht der Tod vor dem Paradies, dann wird der Marker in das Paradies gelegt. Alle aktivierten Handlungskarten werden wieder reaktiviert, d.h. auf die aktivierbare Textseite gedreht.
 - Steht der Tod vor einer Sanduhr (wenn eine Person schon gestorben ist), so wird der Marker nicht auf die Sanduhr, sondern ins Paradies gelegt.

Wann kommt es zum Todeswurf?

Ein Todeswurf ist immer optional und **niemals** ein „Muss“. Wenn ein Spieler durch eine Karte zu einem Todeswurf aufgefordert wird, dann kann er ihn durchführen, wenn er es will und es ihm sinnvoll erscheint. Er muss es aber nicht tun, er kann es ebenso lassen.

Ein Spieler kann einen Todeswurf durchführen, wenn:

- ◆ der Tod seine Bewegung auf einer lebenden Person beendet.
- ◆ der Zeiger der Uhr auf eine lebende Person oder das Totenhaus gerichtet wird, vor welcher der Tod steht.
- ◆ der Tod das Totenhaus erreicht.
- ◆ es auf dem Kartentext einer aktivierten Person steht.

Zu platzierende Todesmarker werden immer **vor** dem Todeswurf auf den Karten abgelegt.

Folgen eines Todeswurfs?

Der Spieler, der den Todeswurf durchführt, würfelt mit dem Würfel gegen die gesamte Anzahl der Todesmarker (die Farbe ist egal), die auf einer Person liegen. Dabei werden eventuelle personenabhängige Sonderpunkte oder Abzüge, die für die eigene Farbe gelten, berücksichtigt. Der Todeswurf wird wie folgt ausgewertet:

- ◆ **Ist die Zahl kleiner/gleich der Zahl der Todesmarker** (egal welcher Farbe), die auf der Person liegen, dann stirbt die Person. Die Karte wird umgedreht, so dass die Sanduhr zu sehen ist. Der Spieler, der die meisten Todesmarker auf der Karte liegen hatte (das muss nicht die Person sein, die gewürfelt hat!), erhält die Handlungskarte der entsprechenden Person und die Punkte für das Ableben der Person. Hatten beide Spieler gleich viele Marker auf der Karte liegen, so erhält der Spieler die Karte, der den Wurf durchgeführt hat. Die Marker, die auf der Karte lagen, werden anschließend zurück in die jeweiligen Vorräte gegeben. Die Punkte, die man für das Ableben der Person erhält, entsprechen der Position, auf der die Person vor der Totenuhr liegt. So bringt z.B. eine Person, die auf 1 Uhr liegt, einen Punkt, wohingegen eine Person, die auf 12 Uhr liegt, 12 Punkte einbringt. Die Marker auf der Punktekarte werden entsprechend verrückt.
- ◆ **Ist die Zahl größer der Zahl der Todesmarker** (egal welcher Farbe), die auf der Person liegen, dann ist die Person für dieses Mal dem Tod entronnen. Nach einem misslungenen Todeswurf muss der Spieler, der die Würfel geworfen hat, sämtliche Todesmarker der eigenen Farbe entfernen und zurück in den eigenen Vorrat legen.

IV. Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn:

- ◆ alle 10 Personen gestorben sind.
- ◆ ein Spieler die Schicksalskarte gemäß Totenuhr nicht bedienen kann.
- ◆ die Totenuhr am Ende einer Runde auf der 12 steht.

V. Wertung:

Punkte des Todes: Die Zahl der gesammelten Toten wird mit den insgesamt gesammelten Punkten multipliziert.

Punkte des Lebens: Danach multipliziert man die Zahl der eigenen Marker, die im Paradies liegen, mit der Zahl, die auf dem Ziffernblatt der Totenuhr steht, vor dem das Paradies liegt.

Nun werden die Punkte des Lebens von den Punkten des Todes abgezogen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



VI. Impressum

Autor: Henning Poehl

Grafik: Doris Oppenauer

Layout: Henning Poehl

Bachstr. 44, 69221 Dossenheim

Erläuterung zu den Karten und Symbolen:

Symbol bei „alte Frau“ und „Läufer“



Schwarzer Spieler: Plus eins auf die Anzahl der Todesmarker bei einem Todeswurf für diese Karte.

Weißer Spieler: Minus eins auf die Anzahl der Todesmarker bei einem Todeswurf für diese Karte.

Symbol bei „Kranke“ und „Scharfschütze“



Schwarzer Spieler: Minus eins auf die Anzahl der Todesmarker bei einem Todeswurf für diese Karte.

Weißer Spieler: Plus eins auf die Anzahl der Todesmarker bei einem Todeswurf für diese Karte.



Symbol bei „Tänzerin“

Schwarzer und Weißer Spieler: Minus eins auf die Anzahl der Todesmarker bei einem Todeswurf für diese Karte.

Spieler: Wenn der Spieler aktiviert wird würfle mit dem Würfel. Bei einer „1“ stirbt der Spieler und der Gegner bekommt die Handlungskarte und die Punkte (nach regulärer Auswertung). Bei „2 bis 5“ schreibe dir die erwürfelten Augen als Punkte auf deinem Punktekonto gut. Der Spieler bleibt am Leben. Bei einer „6“ entferne lediglich einen Todesmarker vom Spieler und gib ihn zurück in den entsprechenden Vorrat.

Hacker: Tausche die Position von zwei beliebigen Karten einschließlich Todesmarker. Es dürfen auch die Positionen von lebenden und verstorbenen Personen (Sanduhren), sowie von Paradies und/oder Totenhaus vertauscht werden.

Der Hacker kann auch seine eigene Position mit einer anderen Karte tauschen (muss aber nicht).

„Nachbarn“ sind die jeweils nächsten lebenden Personen, die im Uhrzeigersinn und entgegen dem Uhrzeigersinn „neben“ einer Karte liegen. Sanduhren, Totenhaus und Paradies werden dabei ignoriert!

„... führe einen Todeswurf durch.“ Dies ist immer freiwillig. Man „muss“ einen Todeswurf nie durchführen. Man kann ihn durchführen, wenn man es für sinnvoll hält.

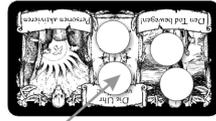
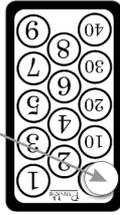
Besondere Karten der Totenuhr

Paradies: Zieht der Tod auf das Paradies, dann wird der Todesmarker in das Paradies gelegt und alle bereits aktivierten Karten werden wieder herumgedreht, so dass sie wieder aktiviert werden können. Marker, die auf dem Paradies liegen, können im Spiel niemals wieder entfernt werden.

Totenhaus: Zieht der Tod auf das Totenhaus, dann lege keinen Todesmarker auf das Totenhaus, sondern lege ihn stattdessen auf eine beliebige Person und führe für sie einen Todeswurf durch. Auf das Totenhaus können niemals Marker gelegt werden.

Auslage "weißer Tod": Der Spieler durfte vier Totenmarker auf die Schicksalskarte legen, da der Zeiger der Totenuhr zu Beginn der Runde auf die Ziffer "4" gewiesen hat.

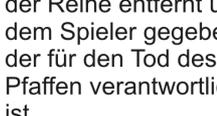
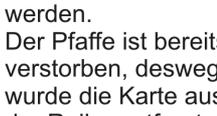
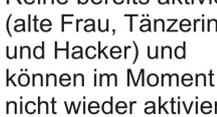
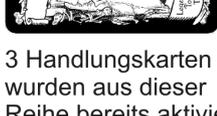
Der "weiße Tod" hat noch keine Punkte. Die beiden Zählsteine liegen noch auf der Null.



Der schwarze Tod hat den tanzenden Tod vier Felder im Uhrzeigersinn bewegt. Die Totenkarte wird vier Felder bewegt, weil der Zeiger der Totenuhr auf die Ziffer "4" weist.

Vier Todesmarker liegen auf der Schicksalskarte. Der Spieler hat sich dafür entschieden, in dieser Runde zweimal den Zeiger der Totenuhr und zweimal die Karte "tanzender Tod" zu bewegen

Es befindet sich noch ein Todesmarker im Vorrat des "weißen Todes".



Den zweiten Todesmarker bekam die "alte Frau", als der "tanzende Tod" in der letzten Runde seine Bewegung vor ihr beendete.



Der Spieler von Schwarz hat, nachdem er den Tod bewegt hat, einen weiteren Todesmarker auf die Tänzerin gelegt.

Da der Tod seine Bewegung bei der Tänzerin beendet hat, darf der Spieler einen Todeswurf versuchen. Es liegen drei Todesmarker auf der Tänzerin.

Der Wurf ist aber bei der Tänzerin für Schwarz um eins erschwert. Es zählen also nur zwei Todesmarker auf der Tänzerin.

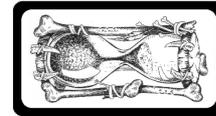
Der Spieler benötigt also eine Zahl kleiner gleich zwei. Er würfelt aber eine drei. Der Wurf ist misslungen und der Spieler muss alle seine schwarzen Todesmarker von der Karte entfernen.

Die Nachbarn des Scharfschützen sind hier "Spieler" und "Tänzerin".

Als die Handlungskarte von der "alten Frau" aktiviert wurde, wurde die Karte von der 10 Uhr-Position auf die 9 Uhr-Position verschoben.



"Tänzerin" und "Läufer" sind Nachbarn der Chirurgin.



Die "Kranke" gelangte dadurch von 9 Uhr auf 10 Uhr. Die alte Frau bekam dafür einen Todesmarker.

Das "Paradies" liegt im Moment auf 8 Uhr. Wenn das Paradies am Ende des Spiels noch an dieser Position liegt, zählt jeder Marker auf ihm minus acht Punkte. Der weiße "Todesmarker" kann während des Spiels nicht mehr vom Paradies entfernt werden.

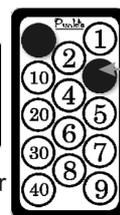
Der "Hacker" wurde aktiviert, um die Positionen vom Paradies auf 1 Uhr und der Tänzerin auf 8 Uhr auszutauschen. Der Hacker bekam dafür einen Todesmarker

Es befinden sich noch drei Todesmarker im Vorrat, des "schwarzen Todes". Er bekam zwei Marker wieder, als der Pfaffe starb.

3 Handlungskarten wurden aus dieser Reihe bereits aktiviert (alte Frau, Tänzerin und Hacker) und können im Moment nicht wieder aktiviert werden. Der Pfaffe ist bereits verstorben, deswegen wurde die Karte aus der Reihe entfernt und dem Spieler gegeben, der für den Tod des Pfaffen verantwortlich ist.



Schwarz hat in dieser Runde begonnen



Der "schwarze Tod" hat drei Punkte gesammelt, da der Pfaffe auf der Position "drei Uhr" gestorben ist. Ein Zählstein liegt auf der Null und ein Zählstein auf der Drei.

und einen Todesmarker vom Feld "Totenhaus" auf der Schicksalskarte auf die Person gelegt, vor welcher der "tanzende Tod" seine Bewegung beendet hat. Auf der Schicksalskarte verbleiben dem Spieler noch drei Marker. Mit ihnen kann er in dieser Runde noch zweimal Handlungskarten von Personen aktivieren und noch einmal den "Tod" bewegen. Jetzt ist aber erst einmal der "weiße Tod" am Zug.