



MUSES

Modalità Solitario - ver. 1.0

Le prove di Atena

La sapiente dea Atena, fine stratega, vuole mettere alla prova le capacità del suo fratellastro Apollo.

Nelle prossime pagine troverai delle configurazioni di ballo con un numero variabile di Muse. Sono degli enigmi che vanno risolti secondo le indicazioni richieste.

La regola di base è sempre la stessa: dovete portare almeno 1 dado a 6, come per chiudere una normale partita, ma entro i turni di gioco richiesti dall'enigma.

Se ci riuscite, allora potete sfruttare il Volere di Apollo per il resto delle Muse. Buona spremuta di meningi!



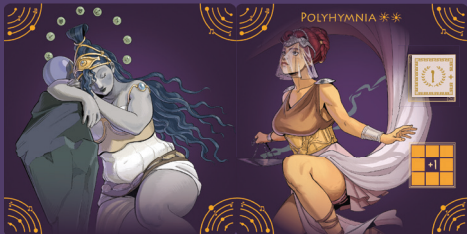


1. Porta tutti i dadi a 6 in soli 3 passi di danza.

Soluzione:

1. Euterpe muove a sx e applica +1 su Terpsichore.
2. Polyhymnia muove a dx e applica +1 su Terpsichore.
3. Terpsichore applica -1 su Polyhymnia e muove giù.





2. Porta tutti i dadi a 6 in soli 3 passi di danza.
Soluzione:



1. Euterpe muove su e applica +1 su Talia.
2. Euterpe muove su e applica +1 su Talia.
3. Talia applica +1 su Polimnia e muove a sx (o dx).



3. Porta tutti i dadi a 6 in soli 3 passi di danza.

Soluzione:

1. Tersicore muove giù e applica -1 su Euterpe.
2. Euterpe muove su e applica +1 su Tersicore.
3. Euterpe muove su e applica +1 su Tersicore.





4. Porta tutti i dadi a 6 in soli 4 passi di danza, chiudendo la partita con Euterpe.

Soluzione:

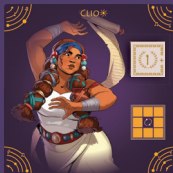
1. Talia applica +1 su Euterpe e muove a sx.
2. Talia muove su e applica +1 su Calliope.
3. Polimnia muove a sx e applica +1 su Euterpe.
4. Euterpe applica +1 su Melpomene e muove giù (o su).



5. La Compagnia viola vince in 2 passi di danza.
Soluzione:

1. Urania scambia valori con Tersicore e muove a sx.
2. Urania scambia valori con Calliope e muove giù.





6. Porta tutti i dadi a 6 in soli 4 passi di danza.

Soluzione:

1. Polimnia muove a dx e applica +1 su Calliope.
2. Clio muove a dx.
3. Euterpe muove a sx e applica +1 su Clio.
4. Euterpe muove a sx e applica +1 su Clio.





7. Con quali Muse in questa conformazione puoi chiudere la partita in 3 passi di danza?

Soluzione:

1. La Musa il cui nome comincia per P muove a dx e applica il Potere sull'altra Musa.
2. La prima Musa ripete la stessa mossa.
3. La seconda Musa, il cui nome comincia per T e finisce per E, usa il Potere e muove su (o giù).





8. Con quali Muse in questa conformazione puoi chiudere la partita in 3 passi di danza?

Soluzione:

1. La Musa che suona il doppio flauto muove giù e applica il Potere a dx, sulla Musa con la corona di foglie.
2. La prima Musa muove ancora, a dx, e applica di nuovo il Potere a dx.
3. La Musa più in basso, quella con l'incensiere, muove su e applica il Potere su.

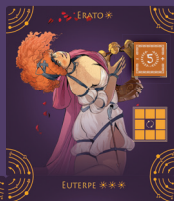


9. Porta tutti i dadi a 6 in soli 3 passi di danza.
Soluzione:

1. Euterpe muove a sx e applica +1 su Talia.
2. Euterpe muove a sx e applica +1 su Talia di nuovo.
3. Talia muove a sx.



10. La Compagnia viola
vince in 2 passi di danza.



Soluzione:

1. Calliope muove a dx e applica -1 su Melpomene e Terpsichore.
2. Euterpe applica +1 su Melpomene e muove a sx.

La furia di Ade

Ade, Re degli Inferi, cerca di imporre la sua Volontà sulle Muse. Apollo cede dunque il comando a Zeus, suo padre nonché fratello di Ade. Nei panni di Zeus, riuscirai ad avere la meglio in questa diatriba familiare? Povere Muse!

- Disponi casualmente le Muse coperte nella conformazione che più ti ispira e poi rivelale.
- Disponi ora i dadi del tuo colore sulle Muse in modo strategico... L'unico vincolo è che puoi scegliere solo 1 Musa tra Clio, Erato e Urania; sulle altre due dovrai mettere il dado di Ade. Ricordati di mettere anche il dado neutrale in gioco (noi abbiamo usato il viola)!
- Le regole rimangono invariate, con un'aggiunta: tutti i dadi di Ade aumentano di 1 alla fine di ogni turno.
- Lo scopo di questa modalità è battere Ade 4 a 0, come sempre chiudendo il gioco facendo arrivare almeno una Musa a 6.
- Nelle pagine seguenti trovi altri enigmi che devi risolvere con queste regole. I dadi di Ade sono sempre quelli Arancioni, quello neutrale è il viola.





1. Batti Ade quattro a zero in 3 passi di danza.

Soluzione:

1. Polimnia applica +1 su Melpomene e muove a sx.
2. Polimnia applica +1 su Melpomene e muove a sx, ancora.
3. Melpomene muove su. I dadi di Ade e il Neutrale sono tutti 3.



2. Batti Ade quattro a zero in 4 passi di danza.
Soluzione:

1. Euterpe muove a dx e applica +1 su Polimnia.
 2. Euterpe muove a dx e applica +1 su Polimnia, ancora.
 3. Polimnia applica +1 su Calliope e muove a dx.
 4. Urania scambia valori con Polimnia e muove a dx (o su).
- I dadi di Ade sono tutti 4, il Neutrale 1.

3. Batti Ade quattro a zero in 3 passi di danza.



Soluzione:

1. Euterpe applica +1 a Calliope e muove giù.
2. Euterpe applica +1 a Tersicore e muove su.
3. Urania scambia valore dado con Euterpe e muove a sx. I dadi di Ade sono 4-3-3-2, il Neutrale 1.



4. Batti Ade quattro a zero in 5 passi di danza.

Soluzione:

1. Polihymnia muove su e applica +1 su Urania.
2. Tersicore muove a dx.
3. Urania muove giù.
4. Tersicore muove a dx e applica -1 su Euterpe.
5. Euterpe muove giù e applica +1 su Urania. I dadi di Ade sono tutti 5, il Neutrale 1.



5. Batti i due migliori dadi di Ade in 6 passi di danza.



Soluzione:

1. Tersicore muove su.
 2. Tersicore muove a sx e applica -1 su un dado di Mnemosine.
 3. Tersicore applica -1 sul 3 di Mnemosine e muove a sx.
 4. Melpomene muove su e applica -1 sulla Musa Misteriosa.
 5. Tersicore muove giù e applica -1 sul 5 di Mnemosine.
 6. Tersicore muove su (o a sx).
- I dadi di Ade sono tutti 5.



6. Batti Ade quattro a zero in 5 passi di danza. Soluzione:

1. Polihymnia muove a sx e applica +1 a Calliope.
 2. Polihymnia muove a sx e applica +1 a Tersicore.
 3. Polihymnia muove a sx e applica +1 a Talia.
 4. Talia muove giù e applica +1 a Tersicore.
 5. Polihymnia muove a sx.
- I dadi di Ade sono tutti 5, i Neutrali 2 e 1.

Cerchi altre sfide?!

Entra nella nostra community!

Sul nostro sito troverai altre sfide inedite, e altre ancora si aggiungeranno in futuro... perché non ne proponi tu alcune? Mandaci i tuoi enigmi, così che i giocatori di Dance of Muses in tutto il mondo possano provare a risolverli!



Compila il form che trovi a questo indirizzo
(o scansiona il QR code):
www.spaceotter.it/danceofmuses/community/

Game design: Marco Baglioni & David Trambusti (Tanuki Board Games).
Illustrazioni: Sara “Sbilemi” Marino. **Editor:** Francis Green. **Art director e grafica:** Giulia D’Urso. **Grafica tessere:** Beatrice Lenzi.

Tutte le illustrazioni sono © di Sara Marino 2024.

Un gioco © di Space Otter Publishing 2024, all rights reserved.
www.spaceotter.it

