



MUSES

Varianti di Gioco Ver. 1.0

1. La Musa Neutrale

Per valorizzare maggiormente la Musa Neutrale - presente nelle partite con 2 o 4 giocatori - potete aggiungere questa variante, non compatibile con Mnemosine (p.5)!

Fine del gioco e punteggio

Al momento del confronto dei dadi, non eliminate dal gioco la Musa Neutrale, e tenete da parte il suo dado sul valore raggiunto (con eventuale effetto del Volere di Apollo).

Dopo aver calcolato il punteggio finale (comprese eventuali Divinità dell'espansione) il giocatore che ha la maggioranza di dadi con lo stesso valore di quello sulla Musa Neutrale, ottiene 1 Sole aggiuntivo su un token di Bronzo.



2. Durata estesa

Se le partite vi sembrano troppo brevi, potete provare questa versione, per la quale vi servirà un ulteriore set di dadi per giocatore, dello stesso colore ma diverso in qualche modo (per misura, texture, grafiche, ecc...). La soluzione perfetta è l'espansione ufficiale, che ha la stessa grafica dei dadi del gioco base.

Setup

Una volta deciso il Primo Giocatore, questi lancia i suoi dadi, e tutti gli altri giocatori ne copiano il valore riportandolo sui loro dadi.

In alternativa si può direttamente concordare con quali valori giocare.

Quando un giocatore piazza una musa, vi posiziona uno dei propri dadi come di norma, ma su uno dei valori ottenuti o decisi in precedenza.

Attenzione! Il dado sulla eventuale Musa neutrale o i dadi su Mnemosine (vedi p.5), devono essere quelli “speciali” e posizionati sempre sull'1.



Modifiche al regolamento

- Quando uno o più dadi arrivano a 6, la partita prosegue.
- Quando un dado che si trova a 6 viene aumentato, grazie a un passo di danza o a un Potere di una Musa, il giocatore che lo controlla lo sostituisce con uno dei dadi del set “speciale” del suo colore, ripartendo da 1.
- I dadi speciali in campo non possono più tornare normali (nemmeno applicando su di essi il Potere “-1”).
- Il Potere di Scambio Valore può essere applicato solamente a due dadi dello stesso tipo (normale con normale, oppure speciale con speciale).

Fine del gioco e punteggio

- Il gioco finisce quando almeno un dado *speciale* arriva a 6.
- Al confronto dei dadi, ogni giocatore dispone i propri in ordine decrescente di valore e di tipo; vale a dire che se si hanno dadi di uguale valore, si posizionano prima quelli speciali e poi quelli normali.
- I valori più alti battono quelli più bassi, come di norma... tuttavia, a parità di valore tra dado normale e dado speciale, vince quello speciale.



3. Al meglio di 2 Manche

All'inizio della partita i giocatori possono decidere di giocare due *Manche* e decretare il vincitore alla fine della seconda.

Modifiche al regolamento

- Alla fine della prima *Manche*, seguite le normali regole di Fine Gioco, e proseguite con la seconda partita.
- Alla fine della *seconda* *Manche*, la Compagnia con il valore vincente di dadi più alto (cioè che ha vinto sulla colonna più a *sinistra*), ottiene il token Sole Dorato - oppure quello d'Argento, se non è stato assegnato nella prima *Manche*.

Fine del gioco e punteggio

Seguite le normali regole di vittoria, con questa regola di spareggio che sostituisce la prima del gioco a partita singola:

- In caso di pareggio, vince la Compagnia che ha ottenuto il token di maggior valore, secondo la scala: Oro > Argento > Bronzo.



4. Mnemosine

Mnemosine è la madre di tutte le Muse, e patrona della Memoria. È una tessera aggiuntiva doppia-faccia, che fornisce due Varianti di gioco diverse.

Setup (uguale per entrambi i lati della tessera)

Mnemosine viene posizionata al centro del tavolo come prima tessera dal giocatore di turno.

In 2 o 4 giocatori prende quindi il posto della Musa neutrale, che invece sarà messa da parte (come sempre coperta in 2 o scoperta in 4) e posizionata come ultima tessera.

Ai fini delle regole, è considerata come una qualsiasi altra Musa.

MNEMOSINE ADDORMENTATA

Giocata su questo lato, Mnemosine è un semplice ostacolo. Non può effettuare nessun passo di danza, né singolo né di gruppo.





MNEMOSINE SVEGLIA

Modifiche al Setup

Durante il Setup, su Mnemosine si posizionano tutti i dadi non utilizzati, ovvero i tre dadi neutri in 2 o 4 giocatori, oppure un dado per ogni colore in 3 giocatori.

Regolamento

Quando Mnemosine compie un passo di danza, tutti i dadi sopra di lei aumentano di 1.

I Poteri delle altre Muse utilizzati su di lei, possono invece influenzare il valore di solo 1 dei suoi tre dadi.

Fine del gioco

Mnemosine Sveglia ha un Volere di Apollo pari a 3. A fine partita (o Manche, se si sta giocando con la Variante a p.4), ogni dado su di lei che abbia valore 3, diventa di valore 6.



Punteggio

In 3 giocatori, ogni dado di Mnemosine viene aggiunto al confronto della relativa Compagnia dello stesso colore.

In 2 o 4 giocatori, i suoi dadi vengono invece uniti al dado sulla Musa neutrale, e tutti e quattro vengono conteggiati come se fossero una terza Compagnia virtuale... che può quindi vincere la partita!

5. Versione Dionisiaca

Dioniso rappresenta lo spirito divino, l'elemento primigenio del Cosmo, la corrente di Vita che tutto pervade. Il filosofo Friedrich Nietzsche contrappone l'Ordine di Apollo al frenetico "Caos" creativo e generativo di Dioniso.



Quando i giocatori decidono di giocare la versione Dionisiaca di *Dance of Muses*, tutti i dadi che fanno terminare la partita arrivando al 6, vengono poi riportati al Volere di Apollo della relativa Musa, modificando completamente le strategie di vittoria.

Il Volere di Apollo non è attivo: le Muse che lo ottengono, non portano i propri dadi al 6!

6. Tiche

Vi sentite fortunati? Tiche, Dea della fortuna e del destino, renderà le vostre partite a *Dance of Muses* davvero imprevedibili! Per giocare a questa Variante avrete bisogno di un mazzo di *DeckCreative*, il mazzo randomizzatore dagli usi infiniti!

Con *DeckCreative* potete modificare giochi esistenti e addirittura crearne di nuovi! Con più di 30 elementi casuali su ogni carta, è il “coltellino svizzero del gioco e della creatività”.

Scopri di più sul nostro sito:

www.spaceotter.it/deckcreative-inizia-qui



Regolamento

All' *inizio* del proprio turno, come azione aggiuntiva opzionale, un giocatore può pescare 2 carte dal mazzo di *DecKreative*, osservando i valori dei D6 e il nome delle Muse (elemento n.9).

Il giocatore sceglie su una carta il valore del dado, e *sull'altra* il nome della Musa (avrà quindi due combinazioni possibili).

Se il valore del D6 è maggiore di quello sulla Musa, il dado su quella Musa *augmenta* di 1; se è minore, il dado *diminuisce* di 1; se è uguale, il dado rimane invariato.

- Se un dado arriva a 6 grazie all'effetto di Tiche, la partita (o *Manche*, vedi p.4) termina come di norma.
- Nel caso in cui venga scelta una Musa non visibile in gioco (perché Misteriosa), il giocatore deve cambiare il valore del dado su una delle Muse Misteriose a sua scelta.
- Nel caso in cui venga scelto per il D6 il “bilico” (cioè il trattino), oppure lo stesso valore del dado sulla Musa bersaglio, il giocatore potrà utilizzare un qualsiasi Potere (+1, -1 o Scambio) su un qualunque spazio adiacente, a patto che muova *proprio* la Musa bersaglio di Tiche.

