



MUSES

Regolamento versione 2.3

COMPONENTI

x9 tessere Muse; x1 tessera Mnemosyne; x4 dadi viola; x4 dadi arancioni; x4 dadi bianchi; x7 segnalini Sole color Bronzo, x1 Argento, x1 Dorato; libretto Varianti di gioco e Modalità Solitario in inglese e italiano; Regolamento in inglese; questo Regolamento.

PREPARAZIONE

Mescolate le 9 Muse (Mnemosyne è considerata una “Variante”: vedi il libretto delle Varianti di gioco) e distribuitene una stessa quantità casualmente a ogni giocatore.

- In partite con 2 giocatori, ognuno avrà 4 Muse;
- In partite con 3 giocatori, ognuno avrà 3 Muse;
- In partite con 4 giocatori, ognuno avrà 2 Muse;

Ogni giocatore o ogni squadra di giocatori è chiamata una “Compagnia”, e sceglie il colore dei propri dadi.



Nelle partite con 2 e 4 giocatori avanzerà una Musa, che deve essere immediatamente posizionata sul tavolo, coperta se si sta giocando in 2, o scoperta se si sta giocando in 4.

Piazzate 1 dado del colore non scelto su questa Musa “Neutrale”, sul valore 1.

Ogni Compagnia prende un numero di dadi del colore scelto, pari al numero delle Muse che hanno ricevuto.

In 4 giocatori, si gioca a squadre, 2 contro 2.

Ogni Compagnia condivide gli stessi dadi, e i membri di una stessa Compagnia non devono stare seduti accanto. Possono prendere decisioni insieme, ma non possono mai rivelare la propria Musa Misteriosa.

Ogni giocatore tira un dado: chi ha ottenuto il valore più alto diventa il Primo Giocatore e piazza la sua prima Musa sul tavolo.

Una Musa - e una sola, ma non per forza la prima - di ogni giocatore DEVE essere piazzata coperta: sarà una Musa Misteriosa, che non può mai essere scoperta o rivelata prima della fine del gioco, nemmeno da chi l'ha piazzata.

Trucchetto strategico: cerca di ricordarti la Volontà di Apollo (il



numero di Soli accanto al nome) della tua Musa Misteriosa!

Il Primo Giocatore piazza ora uno dei suoi dadi nello spazio dedicato sulla Musa che ha appena giocato, sul valore 1.

Si continua così con gli altri giocatori, in senso orario: ognuno deve giocare una Musa dalla mano e poi piazzarci sopra uno dei suoi dadi, sul valore 1.

Le Muse dopo la prima devono sempre essere piazzate ortogonalmente o diagonalmente a una Musa già in gioco.

Trucchetto di piazzamento: lasciate sempre un po' di spazio tra una Musa e l'altra, così sarà più facile spostarle durante il gioco.



Dopo che tutte le 9 Muse sono state piazzate, comincia la Danza!



FLUSSO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore è diviso in due azioni:

- Il passo di danza (obbligatorio);
- Il Potere della Musa (opzionale).

IL PASSO DI DANZA (obbligatorio)

Nel suo turno, un giocatore deve muovere UNA QUALSIASI MUSA IN GIOCO - a prescindere del dado che abbia su di lei - in questo modo:

1. Muove una Musa di “1 passo” orizzontalmente o verticalmente. Un “passo” è un’ipotetica “casella” in una griglia immaginaria composta da caselle con le stesse dimensioni di una tessera Musa. Dopo questo passo, tutte le Muse devono risultare ancora adiacenti e in un singolo gruppo - mai isolate. È come se si stessero tenendo per mano!

La Musa che ha fatto il passo può anche spingere le Muse che si trovano davanti a lei (rispetto alla direzione del movimento). Questo è chiamato un “**Movimento di Gruppo**”.

Anche il **Movimento di Gruppo** può essere eseguito solamente



se, dopo la sua esecuzione, tutte le Muse risultano adiacenti e in un singolo gruppo.

2. Dopo il passo di danza, il giocatore deve incrementare di 1 il valore dei dadi piazzati su ogni Musa coinvolta nel movimento: quella che ha fatto il passo di danza e le eventuali altre che sono state spostate tramite un Movimento di Gruppo. I segni “+” e “-” sui dadi indicano come girare il dado per trovare il valore corretto.



IL POTERE DELLA MUSA (opzionale)

PRIMA o **DOPO** un passo di danza di una Musa (che non sia “Misteriosa”), il giocatore può usare il Potere della Musa che ha mosso o che dovrà muovere, e applicarlo a una delle Muse che si trovano nell’Area di Influenza.

La Musa che usa il Potere è considerata al centro della griglia del Potere, che può essere applicato solo nelle posizioni colorate di arancione.

- **Nota Bene:** non è mai possibile usare il Potere di una Musa che non può eseguire il passo di danza!



- In un **Movimento di Gruppo**, la Musa che può usare il Potere è quella che ha compiuto il passo di danza (e spinto le altre).

Esempi di passi di danza nella prossima pagina:

Polyhymnia (A) non può muovere nelle caselle rosse, perché si staccerebbe dal resto del gruppo.

Per lo stesso motivo, Calliope (B) non può muoversi per niente, perché andando in su si staccerebbe da Polyhymnia (A), andando a destra creerebbe due gruppi diversi, e andando in giù lascerebbe Euterpe (C) da sola.

Esempi di Movimenti di Gruppo:

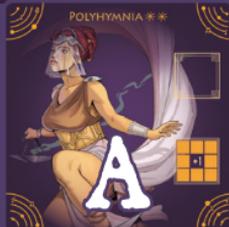
Calliope (B) non può nemmeno fare un Movimento di Gruppo spingendo Clio (D) a sinistra, perché Euterpe (C) e Polyhymnia (A) rimarrebbero isolate.

Invece Clio (D) può muoversi a destra e spingere Calliope (B), perché Urania e Thalia rimarrebbero nel gruppo.

Esempi di Poteri:

Thalia può aumentare di 1 il dado su Calliope (B), mentre Euterpe (C) non ha Muse nella sua Area di Influenza, quindi non può usare il suo Potere.





V

V

X

X



ESEMPI DI POTERI



Questa Musa può aumentare di 1 il dado su una Musa ortogonalmente adiacente a lei.



Questa Musa può diminuire di 1 il dado su una Musa diagonalmente adiacente a lei.

Un dado sull'1 non può essere ridotto.



Questa Musa può scambiare il valore del suo dado con il valore del dado di una Musa adiacente a lei.

Nota Bene: i dadi non devono essere scambiati fisicamente!

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando almeno un dado su una qualsiasi Musa (compresa una Misteriosa o la Neutrale) raggiunge il valore 6, la partita termina immediatamente. Eventuali passi di danza o attivazioni di Potere rimasti non vengono completati.

Le Muse Misteriose vengono rivelate, e viene controllato quali Muse hanno compiuto la “Volontà di Apollo”: se il dado su una Musa ha lo stesso valore dei Soli disegnati accanto al nome della Musa stessa, il valore di quel dado diventa 6.

Il dado Neutrale (quello non scelto dalle Compagnie, se presente) viene rimosso dal gioco. Dopodiché i dadi dello stesso colore vengono sistemati orizzontalmente, in ordine di valore discendente.

Allineando le 2 o 3 file di dadi (a seconda del numero di giocatori), si comparano i valori in colonna, e si assegna 1 Sole di Bronzo a ogni Compagnia, per ogni colonna in cui il suo dado ha il valore assoluto più alto.

La Compagnia con il più ALTO valore vincente (cioè ha vinto nella colonna più a sinistra) riceve invece 1 Sole d'Argento.





In questo esempio con tre Compagnie:

- Nella prima colonna c'è un pareggio di due 6: non c'è un valore assoluto più alto, quindi nessuno fa punto.
- Nella seconda colonna, il 5 della Compagnia Arancione è il valore assoluto più alto: batte il pareggio tra i due 4 e fa punto.
- Nella terza colonna, la Compagnia Viola vince con un 4.
- La Compagnia Arancione e Viola fanno 1 punto a testa, ma quella Arancione vince il Sole d'Argento, perché il suo 5 nella seconda colonna è più alto del 4 con cui ha fatto punto la Compagnia Viola.

VITTORIA € SPAREGGI

Ogni Compagnia conta i Soli disegnati sui segnalini che hanno vinto (se non ci sono abbastanza segnalini, si possono usare le facce con 2 Soli su quelli di Bronzo).

La Compagnia con più Soli è la vincitrice.

- In caso di pareggio, la Compagnia vincitrice è quella che possiede il Sole d'Argento (il Sole Dorato non viene usato nel gioco base).
- Se non è stato segnato alcun punto, vince la Compagnia la cui somma di tutti i dadi è più alta.
- Se il pareggio persiste, fate un'altra partita, usate uno spezza-pareggi come *Deckreative*, o la vittoria è condivisa.

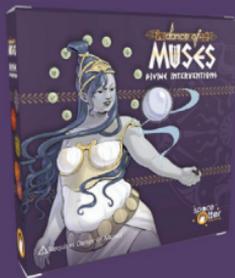
CREDITI

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

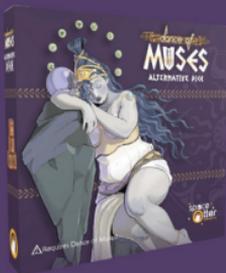
Grazie a: Giacomo Campagni, Marco Paoletti, Lorenzo Papi, Claudio Semeraro, Niccolò Varini, i sostenitori di Kickstarter (soprattutto Adem!)



ESPANDI L'ESPERIENZA!



Divine Interventions
Espansione Fiches
576 combinazioni!



Alternative Dice
Gioca la Variante a
Durata Estesa!



Cosmos Playmat
Un tappetino in
gomma 80x80 cm!

Le illustrazioni sono © di Sara Marino 2024.

Un gioco © di Space Otter Publishing 2024, tutti i diritti riservati.
www.spaceotter.it

Scarica questo regolamento in tedesco, francese
o spagnolo seguendo questo link o QR Code:
www.spaceotter.it/danceofmuses/download



TAVLIKI
BOARD GAMES

