



MUSES

DIVINE INTERVENTIONS

Regolamento versione 1.0

“Interventi Divini” è un pacchetto che contiene 6 “mini-expansioni”. Ogni gettone, infatti, rappresenta una diversa Divinità che interviene durante la Danza delle Muse, e genera nuovi effetti che influenzeranno fortemente la strategia di gioco.

Aggiungendo i sei gettoni a Mnemosyne e alle varianti incluse nel gioco base, si avranno 576 combinazioni di gioco diverse con cui divertirsi!

Ogni gettone può essere giocato singolarmente, oppure potete combinarne insieme quanti volete, anche tutti.

Si consiglia comunque di usare i gettoni dopo aver preso dimestichezza con il gioco base, e di introdurne solo un paio alla volta, iniziando da quelli a bassa complessità.

Alla fine del libretto trovate anche alcuni “Scenari” già pronti.



Regole generali dei gettoni

Modifiche al Setup

Scegliete prima di iniziare la partita con quali gettoni volete giocare, e posizionateli a portata di mano, ma in una zona fuori dall'area di gioco, chiamata "Olimpo".

Flusso di gioco

Alla fine del proprio turno, dopo aver effettuato il passo di danza e aver eventualmente utilizzato il Potere della musa attiva, un giocatore può prendere uno – e uno solo – dei gettoni che si trovano nell'Olimpo, e metterlo in gioco seguendo le sue regole specifiche.

Se c'è già almeno un gettone in gioco, quel giocatore può invece spostare uno – e un solo – gettone già in gioco (sempre alla fine del proprio turno, e seguendo le regole specifiche di quel gettone).



Regole dei singoli gettoni

Zeus

Complessità: bassa.



Questo gettone va posizionato al centro di una tessera Musa: Zeus la fulmina!

Finché una Musa ha sopra di sé questo gettone, non può effettuare nessun passo di danza, né singolo né di gruppo.

Una volta in gioco, questo gettone non può più essere rimosso, ma solo spostato.

N.B.: questo gettone non impedisce ad altre Muse di utilizzare il loro Potere sulla Musa “fulminata”.

Poseidone

Complessità: bassa.



Questo gettone va posizionato esternamente al corpo di danza in gioco, in una delle quattro direzioni (Nord, Est, Sud, Ovest). Nessuna Musa potrà compiere passi di danza – singoli o di gruppo – verso la direzione in cui si trova il gettone.

Una volta in gioco, questo gettone non può più essere rimosso, ma solo spostato.

Eros

Complessità: media.



Questo gettone va posizionato tra i lati ortogonali (in orizzontale o verticale, ma non in diagonale) di due Muse adiacenti.

Nel caso si voglia muovere una delle due Muse, queste dovranno muoversi sempre insieme, con un passo di danza che coinvolga almeno entrambe, nella direzione in cui sono legate (orizzontale o verticale).

Non possono mai compiere movimenti che infrangano le regole base del gioco.

Esempi:

- Clio può muovere verso destra spingendo Calliope, ma non verso sinistra o verso l'alto, dove Calliope non potrebbe seguirla.
- Urania vorrebbe muovere verso l'alto, ma così facendo separerebbe le due Muse legate da Eros, pertanto non può effettuare quel passo di danza.



Nuova regola: il concetto di “angolo”.

I prossimi gettoni vanno tutti posizionati su un “angolo” (massimo un gettone per angolo).

Per “angolo” si intende uno spazio composto dagli angoli di almeno 2 Muse, che abbia un appoggio stabile. Gli angoli di due Muse adiacenti diagonalmente hanno un appoggio stabile (come quello in immagine).

A maggior ragione quelli di tre o quattro Muse adiacenti.

Due Muse adiacenti ortogonalmente non hanno invece un appoggio stabile, e non si può quindi posizionare un gettone su di esse.

Durante i passi di danza, i gettoni posizionati su un angolo rimangono nella stessa posizione in cui si trovavano prima del movimento, ovvero non seguono le Muse.

Nel momento in cui non abbiano più un appoggio stabile, cadono, e devono essere immediatamente spostati dall’area di gioco all’Olimpo, come nel caso dell’esempio qui accanto.



Artemide

Complessità: media.



Al confronti dei dadi a fine partita, fornisce 1 punto Sole aggiuntivo alla Compagnia che ha più Muse toccate da questo gettone.

Nelle partite in 2 o 4 giocatori, la Musa Neutrale viene ignorata nel conteggio; pertanto riceverebbe il punto aggiuntivo anche una

Compagnia che avesse solamente una sua Musa e la Musa Neutrale toccate dal gettone.

Esempi di punteggio con Artemide:



Terpsichore è Neutrale, quindi la Compagnia Bianca ha la maggioranza.



La Compagnia Arancione ha la maggioranza (3 dadi contro 2 Bianchi e 1 Viola).



Eolo

Complessità: alta.



Alla fine della partita, i dadi sulle Muse toccate da questo gettone che hanno valore uguale a 4, vengono portati a 6. È il “Volere di Eolo”!
Quando giocate con Eolo, si consiglia di includere nella partita anche Artemide.

Apollo / Dioniso

Complessità: folle. Solo per esperti!



Quando viene messo nell'Olimpo a inizio partita, questo gettone deve mostrare il lato di Apollo. Finché mostra questo lato, ovunque si trovi il gettone, il gioco segue le regole normali.



Se invece mostra il lato di Dioniso - ovunque si trovi - si applica la “Versione Dionisiaca” spiegata a pag.7 del libretto delle Varianti. In breve: qualsiasi Musa chiuda la partita portando a 6 il suo dado, lo porterà al suo Volere di Apollo.

Quando viene messo dall'Olimpo in gioco, questo gettone può essere posizionato su una delle due facce, a scelta del giocatore.

Quando invece viene spostato, oppure cade e ritorna nell'Olimpo, rimane visibile la faccia su cui era posizionato.

Scenari

Non sapete quali gettoni scegliere? Ecco alcuni gruppi che creano interessanti “scenari” di gioco quando vengono utilizzati insieme!

Tutto in famiglia

Complessità: bassa.

Zeus + Mnemosyne (sveglia).

Danza sull'isola

Complessità: media.

Poseidone + Artemide.

Love & Thunder

Complessità: media.

Zeus + Eros.

La tempesta perfetta

Complessità: alta.

Zeus + Poseidone + Eolo.

L'amore è nell'aria

Complessità: media.

Eros + Eolo.

In cerca di Andromeda

Complessità: alta.

Mnemosyne (dorme) + Poseidone.

La caccia sacra

Complessità: media.

Eros + Artemide.

Lite tra fratelli

Complessità: folle.

Artemide + Apollo/Dioniso.

Game design: Marco Baglioni & David Trambusti (Tanuki Board Games).

Illustrazioni di: Sara “Sbilemi” Marino. **Editor:** Francis Green. **Art**

director & grafica: Giulia D'Urso. **Grafica delle tessere:** Beatrice Lenzi.

Tutte le illustrazioni sono © di Sara Marino 2024.

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

www.spaceotter.it

