



MUSES

SPIELVARIANTEN Version 1.0

1. Die Neutrale Muse

Um die Neutrale Muse - die in Partien mit 2 oder 4 Spielern vorkommt – stärker zur Geltung kommen zu lassen, könnt Ihr diese Variante hinzufügen, welche aber nicht mit Mnemosyne (S.5) kompatibel ist!

Spielende und Punktwertung

Beim Vergleichen der Würfelwerte darf die Neutrale Muse nicht aus dem Spiel genommen werden, und ihr Würfel mit dem erreichten Wert (mit möglichem Effekt von Apollons Wille) wird beiseite gelegt.

Nach der Berechnung des Endergebnisses (einschließlich aller Gottheiten aus der Erweiterung) erhält der Spieler, der die meisten Würfel mit demselben Wert wie jener auf der Neutralen Muse hat, zusätzlich 1 Bronzene Sonne.



2. Erweiterte Spieldauer

Wenn euch die Partien zu kurz erscheinen, könnt ihr diese Version ausprobieren, für die ihr einen zusätzlichen Satz Würfel pro Spieler benötigt, welche dieselbe Farbe haben, sich aber in irgendeiner Weise unterscheiden (in Größe, Textur, Grafik usw.). Die perfekte Lösung ist die offizielle Erweiterung, welche die gleiche Würfelgrafik wie das Basisspiel hat.

Vorbereitung

Sobald der erste Spieler bestimmt wurde, würfelt er, und alle anderen Spieler übernehmen diesen Wert auf ihre Würfel.

Alternativ kann man auch direkt vereinbaren, mit welchen Werten man spielt.

Wenn ein Spieler eine Muse setzt, setzt er wie üblich einen seiner eigenen Würfel darauf, aber mit einem der zuvor geworfenen oder vereinbarten Werte.

Aufgepasst! Die Würfel auf der neutralen Muse, falls vorhanden, oder die Würfel auf Mnemosyne (siehe S. 5) müssen jene “besonderen” sein und immer mit dem Wert 1 gesetzt werden.



Änderung der Spielregeln

- Wenn einer oder mehrere Würfel die 6 erreichen, geht das Spiel weiter.
- Sobald ein Würfel, der auf 6 steht, durch einen Tanzschritt oder die Kraft einer Muse erhöht wird, tauscht der Spieler, der ihn kontrolliert, ihn durch einen Würfel aus dem „Spezial-Set“ seiner Farbe aus, und beginnt dabei neu bei 1.
- Diejenigen speziellen Würfel, die sich auf dem Spielfeld befinden, können nicht mehr zu normalen Würfeln werden (auch nicht, wenn man die Kraft „-1“ auf sie anwendet).
- Die Kraft, den Würfelwert zu tauschen, kann nur auf zwei Würfel desselben Typs angewendet werden (normal mit normal oder speziell mit speziell).

Spielende und Punktwertung

- Das Spiel endet, sobald mindestens ein spezieller Würfel den Wert 6 erreicht.
- Beim Vergleichen der Würfel legt jeder Spieler seine Würfel in absteigender Reihenfolge ihres Wertes und ihres Typs ab, d. h., wenn ihr Würfel mit gleichem Wert habt, legt ihr zuerst die speziellen und dann die normalen Würfel ab.
- Die höheren Werte schlagen wie üblich die niedrigeren... bei gleichem Wert zwischen normalem und speziellem Würfel gewinnt jedoch der spezielle Würfel.



3. Bestwert aus zwei Runden

Zu Beginn des Spiels können die Spieler entscheiden, ob sie zwei Runden spielen, und den Sieger am Ende der zweiten Runde ermitteln.

Änderung der Spielregeln

- Am Ende der ersten Runde gelten die normalen Regeln für das Spielende, und ihr fahrt mit der zweiten Runde fort.
- Am Ende der zweiten Runde erhält das Ensemble mit dem höchsten Würfelergbnis (d. h. das Ensemble, das in der Spalte ganz links gewonnen hat) die goldene Sonne - oder die silberne, wenn sie in der ersten Runde nicht vergeben wurde.

Spielende und Punktwertung

Es gelten die normalen Gewinnregeln, wobei diese StICKKAMPFregel die erste in der Einzelpartie ersetzt:

- Bei Gleichstand gewinnt das Ensemble mit der wertvollsten Sonnen-Spielmarke, entsprechend der Skala: Gold > Silber > Bronze.



4. Mnemosyne

Mnemosyne ist die Mutter aller Musen und die Schutzherrin der Erinnerung. Sie ist ein doppelseitiges Zusatzplättchen, das zwei verschiedene Spielvarianten ermöglicht.

Aufbau (gleich für beide Plättchenseiten)

Mnemosyne wird vom Spieler, der am Zug ist, als erstes Plättchen in die Mitte des Tisches gelegt. Bei 2 oder 4 Spielern nimmt sie dann den Platz der neutralen Muse ein, die stattdessen beiseite gelegt wird (bei 2 Spielern immer verdeckt, bei 4 Spielern aufgedeckt) und als letztes Plättchen platziert wird.

SCHLAFENDE MNEMOSYNE

Auf dieser Seite gespielt, ist Mnemosyne ein einfaches Hindernis, das nicht mit dem Zeus-Plättchen (Erweiterung) kompatibel ist. Sie kann keine Einzel- oder Gruppentanzschritte ausführen. Sie muss jedoch immer neben den Musen liegen bleiben.





WACHE MNEMOSYNE

Änderungen beim Aufbau

Während des Aufbaus werden alle unbenutzten Würfel auf Mnemosyne gelegt, d.h. die drei neutralen Würfel bei 2 oder 4 Spielern, oder ein Würfel jeder Farbe bei 3 Spielern.

Spielregeln

Wenn Mnemosyne einen Tanzschritt ausführt, erhöhen sich alle Würfel auf ihr um 1. Die Kräfte der anderen Musen, die auf sie wirken, können jedoch nur den Wert von einem ihrer 3 Würfel beeinflussen.

Spielende

Die Wache Mnemosyne hat einen Willen von Apollo gleich 3. Am Ende des Spiels (oder der Spielrunde, wenn ihr mit der Variante auf S.4 spielt), erhalten alle Würfel auf ihr, die einen Wert von 3 haben, einen Wert von 6.



Punktewertung

Bei 3 Spielern wird jeder Würfel von Mnemosyne zu den Würfeln des entsprechenden Ensembles mit der gleichen Farbe hinzugefügt. Bei 2 oder 4 Spielern werden ihre Würfeln stattdessen zu den Würfeln der neutralen Muse hinzugefügt, und alle vier werden gezählt, als wären sie ein virtuelles drittes Ensemble... das dann ebenfalls das Spiel gewinnen kann!

5. Dionysische Variante

Dionysos repräsentiert den göttlichen Geist, das Urelement des Kosmos, den Strom des Lebens, der alles durchdringt. Der Philosoph Friedrich Nietzsche stellt der Ordnung des Apollo das stürmisch-kreative und zeugende "Chaos" des Dionysos gegenüber.



Wenn sich die Spieler entscheiden, die dionysische Version von *Dance of Muses* zu spielen, werden alle Würfeln, die das Spiel mit dem Erreichen der 6 beenden, auf den Willen des Apollo der entsprechenden Muse zurückgebracht, was die

Gewinnstrategien völlig verändert.

Der Wille des Apollo ist nicht aktiv: Musen, die ihn erhalten, bringen ihre Würfeln nicht auf 6!

6. Tyche

Ihr meint, das Glück sei mit euch? Tyche, die Göttin des Glücks und des Schicksals, wird eure Partien von *Dance of Muses* wirklich unberechenbar machen! Um diese Variante zu spielen, braucht ihr ein Deck von *DeckKreative*, dem Zufallsdeck mit unendlich vielen Gebrauchsmöglichkeiten!

Mit *DeckKreative* könnt ihr bestehende Spiele verändern und sogar neue Spiele erschaffen! Mit mehr als 30 Zufallselementen auf jeder Karte ist es das "Schweizer Taschenmesser des Spielens und der Kreativität".

Weitere Informationen findet ihr auf unserer Website:

<https://spaceotter.it/deckcreative-start-here/>



Spielregeln

Zu Beginn seines Zuges kann ein Spieler als optionale Zusatzaktion 2 Karten vom *DeckKreativ*-Stapel ziehen und dabei die Werte der D6 und den Namen der Musen (Element Nummer 9) betrachten. Der Spieler wählt auf einer Karte den Wert des Würfels, und *auf der anderen* den Namen der Muse (er hat also zwei Kombinationsmöglichkeiten).

Ist der Wert des D6 größer als der auf der Muse, *erhöht* sich der Würfel auf dieser Muse um 1; ist er kleiner, *verringert* sich der Würfel um 1; ist er gleich, bleibt der Würfel unverändert.

- Erreicht ein Würfel aufgrund der Wirkung von Tyche eine 6, endet das Spiel (oder die *Runde*, siehe S.4) wie üblich.
- Wird eine Muse gewählt, die im Spiel nicht sichtbar ist (weil geheimnisvoll), muss der Spieler den Wert des Würfels auf einer der Geheimnisvollen Musen seiner Wahl ändern.
- Wählt der Spieler die “Balance” (d.h. den Strich) für den D6 oder den gleichen Würfelwert auf der Zielmuse, darf er eine beliebige Kraft (+1, -1 oder Austausch) auf einem beliebigen angrenzenden Feld einsetzen, vorausgesetzt, er bewegt tatsächlich die Zielmuse von Tyche.

