



MUSES

Spielanleitung Version 2.3

SPIELMATERIAL

x9 Musen-Plättchen; x1 Mnemosyne-Plättchen; x4 violette
Würfel; x4 orange Würfel; x4 weiße Würfel; x9 Sonnen-
Spielmarken (x7 Bronze, x1 Silber, x1 Gold); Spielvarianten-
und Solo-Modus-Booklet in Englisch und Italienisch;
Spielregeln in Englisch; diese Regeln.

VORBEREITUNG

Mischt die 9 Musen (Mnemosyne gilt als "Variante": siehe Booklet mit den Spielvarianten) und verteilt eine gleiche Anzahl zufällig an jeden Spieler.

- Bei 2-Spieler-Spielen hat jeder Spieler 4 Musen;
- Bei Spielen mit 3 Spielern erhält jeder Spieler 3 Musen;
- Bei 4-Spieler-Partien hat jeder Spieler 2 Musen;

Jeder Spieler bzw. jedes Team von Spielern wird "Ensemble" genannt und wählt die Farbe seiner Würfel.



In Partien mit 2 und 4 Spielern bleibt eine Muse übrig, die sofort auf den Tisch gelegt wird - verdeckt, wenn zu zweit gespielt wird, und offen, wenn zu viert gespielt wird. Legt 1 Würfel der nicht gewählten Farbe auf diese „neutrale“ Muse, mit dem Wert 1 nach oben.

Jedes Ensemble nimmt sich eine Anzahl von Würfeln der gewählten Farbe, die der Anzahl der Musen entspricht, die es erhalten hat.

Bei 4 Spielern spielt man in Teams, 2 gegen 2.

Jedes Ensemble teilt sich dieselben Würfel, und die Mitglieder desselben Ensembles dürfen nicht nebeneinander sitzen. Sie können gemeinsam Entscheidungen treffen, aber sie können niemals ihre eigene Geheimnisvolle Muse aufdecken.

Jeder Spieler wirft einen Würfel: Derjenige mit dem höchsten Wert wird erster Spieler und legt seine erste Muse auf den Tisch.

Eine Muse - und nur eine, aber nicht unbedingt die erste - jedes Spielers MUSS verdeckt platziert werden: Diese ist die Geheimnisvolle Muse, die niemals vor Ende des Spiels offenbart oder aufgedeckt werden darf, auch nicht von der Person, die sie gelegt hat.

Strategie-Tipp: Versucht, euch den Willen des Apollon (die Zahl der Sonnen neben dem Namen) eurer Geheimnisvollen Muse zu merken!

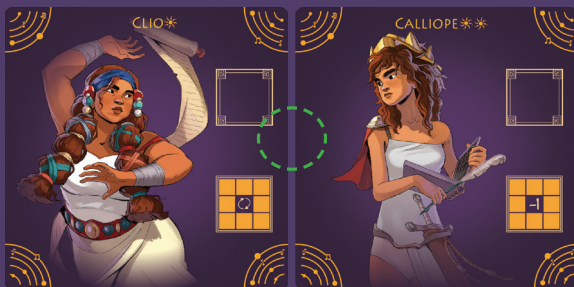


Der erste Spieler setzt nun einen seiner Wurfel auf das der Muse, die er gerade gespielt hat, zugeordnete Feld mit dem Wert 1 nach oben.

So geht es mit den anderen Spielern im Uhrzeigersinn weiter: Jeder muss eine Muse aus seiner Hand spielen und dann einen seiner Wurfel mit dem Wert 1 darauf platzieren.

Die nach der ersten Muse folgenden Musen mussen immer rechtwinklig oder diagonal zu einer bereits im Spiel befindlichen Muse gelegt werden.

Lege-Tipp: Lasst immer etwas Platz zwischen einer Muse und der nachsten, damit man sie wahrend des Spiels leichter verschieben kann.



Nachdem alle 9 Musen gelegt wurden, beginnt der Tanz!

SPIELABLAUF

Der Spielzug eines jeden Spielers besteht aus zwei Aktionen:

- Der Tanzschritt (obligatorisch);
- Die Kraft der Muse (optional).

DER TANZSCHRITT (obligatorisch)

In seinem Zug muss ein Spieler EINE BELIEBIGE MUSE IM SPIEL - unabhängig vom Würfel, den er auf ihr positioniert hat - auf diese Weise bewegen:

1. Bewege eine MUSE um “1 Schritt” horizontal oder vertikal. Ein “Schritt” ist ein angenommenes “Quadrat” in einem imaginären Gitter, welches aus Quadraten besteht, die dieselbe Größe wie ein Musen-Plättchen haben. Nach diesem Schritt müssen alle Musen noch nebeneinander und in einer einzigen Gruppe stehen – also niemals getrennt voneinander. Stellt euch vor, sie würden sich an den Händen halten!

Die Muse, die den Schritt gemacht hat, kann auch die Musen schieben, die vor ihr stehen (in Richtung der Bewegung). Dies nennt man eine “Gruppenbewegung”.

Auch die Gruppenbewegung kann nur ausgeführt werden, wenn sich danach alle Musen nebeneinander und in



einer einzigen Gruppe befinden.

2. Nach dem Tanzschritt muss der Spieler den Würfelwert jeder an der Bewegung beteiligten Muse um 1 erhöhen: diejenige, die den Tanzschritt gemacht hat, und gegebenenfalls alle anderen, die durch eine Gruppenbewegung bewegt wurden. Die Zeichen “+” und “-” auf den Würfeln zeigen an, wie man den Würfel drehen muss, um den richtigen Wert zu erreichen.



DIE KRAFT DER MUSE (optional)

VOR oder **NACH** einem Tanzschritt einer Muse (die nicht die “Geheimnisvolle” sein darf) darf der Spieler die Kraft der Muse, die er bewegt hat oder bewegen wird, nutzen und sie auf eine der Musen anwenden, die sich in ihrem Einflussbereich befinden.

Die Muse, welche die Kraft anwendet, wird als Zentrum des Kraftfeldes betrachtet, das sich nur auf die orangefarbene Positionen auswirkt.

- **Hinweis:** Es ist niemals möglich, die Kraft einer Muse zu benutzen, welche den Tanzschritt nicht ausführen kann!



- Nach einer **Gruppenbewegung**, ist die Muse, welche die Kraft einsetzen kann, diejenige, die den Tanzschritt ausgeführt (und die anderen angestoßen) hat.

Beispiele für Tanzschritte auf der nächsten Seite:

Polyhymnia (A) kann nicht auf die roten Felder ziehen, weil sie sich dann vom Rest der Gruppe lösen würde. Aus demselben Grund kann sich Kalliope (B) überhaupt nicht bewegen, denn wenn sie sich nach oben bewegt, würde sie sich von Polyhymnia (A), lösen, ein Schritt nach rechts würde zwei verschiedene Gruppen schaffen, und nach einem Schritt nach unten würde Euterpe (C) allein bleiben.

Beispiele für Gruppenbewegungen:

Kalliope (B) kann nicht einmal eine Gruppenbewegung machen und dabei Klio (D) nach links schieben, weil Euterpe (C) und Polyhymnia (A) getrennt zurückbleiben würden. Stattdessen kann Klio (D) nach rechts ziehen und dabei Kalliope (B), schieben, weil Urania und Thalia dann in der Gruppe bleiben würden.

Beispiele für Kräfte:

Thalia kann den Würfel auf Kalliope (B), um 1 erhöhen, während Euterpe (C) keine Musen in ihrem Einflussbereich hat, und folglich ihre Kraft nicht einsetzen kann.





V

V

X

X

BEISPIELE FÜR KRÄFTE



Diese Muse kann den Würfel einer rechtwinklig neben ihr liegenden Muse um 1 erhöhen.



Diese Muse kann den Würfel einer diagonal neben ihr liegenden Muse um 1 verringern. Ein Würfel, der 1 zeigt, kann nicht verringert werden.



Diese Muse darf den Wert ihres Würfels mit dem Würfelwert einer angrenzenden Muse tauschen.

Hinweis: Die Würfel selbst dürfen nicht ausgetauscht werden!

SPIELLENDE UND PUNKTEWERTUNG

Wenn mindestens ein Würfel einer *beliebigen* Muse (einschließlich einer Geheimnisvollen oder der Neutralen) den Wert 6 erreicht, endet die Partie sofort. Alle eventuell verbleibenden Tanzschritte oder Kraftaktivierungen werden nicht abgeschlossen.

Die Geheimnisvollen Musen werden aufgedeckt, und es wird geprüft, welche Musen den „Willen des Apollo“ erfüllt haben: Wenn der Würfel auf einer Muse den gleichen Wert hat wie die Sonnen, die neben dem Namen der Muse abgebildet sind, wird der Wert dieses Würfels 6.

Der Neutrale Würfel (derjenige, den die Ensembles nicht gewählt haben, falls vorhanden) wird aus dem Spiel genommen. Dann werden die Würfel der jeweils gleichen Farbe in horizontalen Reihen in absteigender Reihenfolge angeordnet.

Nach dem Ausrichten der 2 oder 3 Würfelreihen (je nach Anzahl der Spieler) werden die Werte in den vertikalen Spalten verglichen, und jedes Ensemble erhält eine *Bronzene Sonne* für jede Spalte, in der sein Würfel den höchsten absoluten Wert hat.

Das Ensemble mit dem HÖCHSTEN Gewinnwert (d.h. welches in der Spalte ganz links gewonnen hat) erhält stattdessen 1 Silberne Sonne.





In diesem Beispiel mit drei Ensembles:

- In der ersten Spalte gibt es ein Unentschieden zwischen zwei 6ern: Es gibt keinen höheren absoluten Wert, also punktet niemand.
- In der zweiten Spalte hat das orangefarbene Ensemble mit seiner 5 den höchsten absoluten Wert: Es übertrifft den Gleichstand zwischen den beiden 4ern und erhält den Punkt.
- In der dritten Spalte gewinnt das violette Ensemble mit einer 4.
- Das orangefarbene und das violette Ensemble erhalten jeweils 1 Punkt, aber das orangefarbene Ensemble gewinnt die Silberne Sonne, weil seine 5 in der zweiten Spalte höher ist als die 4, mit der das violette Ensemble punktete.



SIEG UND STICKKÄMPFE

Jedes Ensemble zählt die Sonnen, die auf den gewonnenen Spielmarken abgebildet sind (falls nicht genügend Spielmarken vorhanden sind, können die Seiten mit jeweils 2 Sonnen auf den Bronze-Spielmarken verwendet werden). Das Ensemble mit den meisten Sonnen ist der Gewinner.

- Bei Gleichstand gewinnt das Ensemble mit der Silbernen Sonne (die Goldene Sonne wird im Basisspiel nicht verwendet).
- Gibt es keine Punkte, gewinnt das Ensemble, dessen Summe aller Würfel am höchsten ist.
- Bleibt der Gleichstand bestehen, wird eine weitere Partie gespielt, ein Tiebreaker wie *DeckKreative* verwendet, oder der Sieg geteilt.

IMPRESSUM

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

Illustrationen: Sara "Sbilemi" Marino. **Editor:** Francis Green. **Art director & Grafik:** Giulia D'Urso. **Grafik der Plättchen:** Beatrice Lenzi.

Übersetzung: Dominik Hermann Riede.

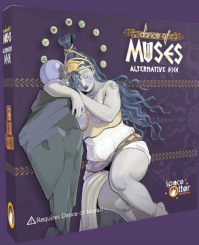
Dank an: Giacomo Campagni, Marco Paoletti, Lorenzo Papi, Claudio Semeraro, Nicolò Varini, die Kickstarter-Unterstützer (insbesondere Adem!)



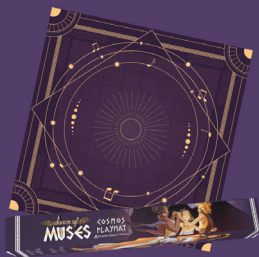
ERWEITERT EUER ERLEBNIS!



Divine Interventions
Spielmarken-Erweiterung
576 Kombinationen!



Alternative Dice
Spiel die Variante mit
erweiterter Spieldauer!



Cosmos Playmat
Eine 80x80cm-Spielmatte
aus Gummi!

Die Illustrationen sind © von Sara Marino 2024.

Ein Spiel © von Space Otter Publishing 2024, alle Rechte vorbehalten..
www.spaceotter.it

Ladet diese auf Spielanleitung auf Italienisch,
Französisch oder Spanisch herunter, indem ihr diesem
Link oder QR-Code folgt:
www.spaceotter.it/danceofmuses/download



TANUKI
BOARD GAMES

