



MUSES

DIVINE INTERVENTIONS

Spielregeln Version 1.0

“Divine Interventions” ist ein Paket, das 6 ‘Mini-Erweiterungen’ enthält. Jede Spielmarke repräsentiert eine andere Gottheit, die während des Tanzes der Musen eingreift und neue Effekte erzeugt, welche die Spielstrategie stark beeinflussen werden. Wenn man die sechs Spielmarken zu Mnemosyne und den im Grundspiel enthaltenen Varianten hinzufügt, kann man sich mit 576 verschiedenen Spielkombinationen vergnügen! Jede Spielmarke kann einzeln gespielt werden, ihr könnt aber auch so viele kombinieren, wie ihr möchtet, oder sogar alle.

Es wird jedoch empfohlen, die Spielmarken erst zu verwenden, wenn ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, und immer nur ein paar auf einmal einzuführen, beginnend mit den Spielmarken mit geringem Schwierigkeitsgrad. Am Ende des Booklets findet ihr außerdem einige vorgefertigte “Szenarien”.



Allgemeine Regeln der Spielmarken

Änderungen beim Aufbau

Wählt vor Spielbeginn aus, mit welchen Spielmarken ihr spielen möchtet, und legt sie in Reichweite, aber außerhalb des Spielfeldes, in einen Bereich namens "Olymp".

Spielablauf

Am Ende des Zuges, nachdem er den Tanzschritt ausgeführt und eventuell die Kraft der aktiven Muse eingesetzt hat, darf sich der Spieler eine - und nur eine - Spielmarke aus dem Olymp nehmen und sie ins Spiel bringen, ihre spezifischen Regeln befolgend.

Befindet sich bereits mindestens eine Spielmarke im Spiel, darf der Spieler stattdessen eine - und nur eine - bereits im Spiel befindliche Spielmarke bewegen (immer am Ende seines Zuges und nach den für diese Spielmarke geltenden Regeln).



Regeln der einzelnen Spielmarken

Zeus

Komplexität: gering.



Diese Spielmarke muss in die Mitte eines Musen-Plättchens gelegt werden: Zeus trifft sie mit dem Blitz! Solange eine Muse diese Spielmarke auf sich hat, kann sie keine Tanzschritte ausführen, weder einzeln noch in der Gruppe. Sobald die Spielmarke im Spiel ist, kann sie nicht mehr entfernt, sondern nur noch verschoben werden.

Achtung: Diese Spielmarke hindert andere Musen nicht daran, ihre Kraft auf die "vom Blitz getroffene" Muse anzuwenden.

Poseidon

Komplexität: gering.



Diese Spielmarke muss außerhalb der im Spiel befindlichen Tanzgruppe in eine der vier Richtungen (Norden, Osten, Süden, Westen) von ihr gelegt werden. Keine Muse darf Tanzschritte - einzeln oder in der Gruppe - in die Richtung ausführen, in der die Spielmarke platziert ist. Einmal im Spiel, kann diese Spielmarke nicht mehr entfernt, sondern nur noch verschoben werden.

Eros

Komplexität: mittel.



Diese Spielmarke muss zwischen den orthogonalen Seiten (horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal) von zwei benachbarten Musen platziert werden. Wenn ihr eine der beiden Musen bewegen wollt, müssen sie sich immer gemeinsam bewegen, mit einem Tanzschritt, an dem mindestens beide beteiligt sind, und zwar in die Richtung, in der sie verbunden sind (horizontal oder vertikal). Sie dürfen niemals Bewegungen machen, die gegen die Grundregeln des Spiels verstoßen.

Beispiele:

- Klio kann sich nach rechts bewegen, indem sie Kalliope schiebt, aber nicht nach links oder nach oben, wohin Kalliope ihr nicht folgen könnte.
- Urania würde sich gerne nach oben bewegen, aber das würde die beiden Musen, die durch Eros gebunden sind, trennen, so dass sie diesen Tanzschritt nicht ausführen kann.



Neue Regel: das Konzept der “Ecke”.



Die nächsten Spielmarken müssen alle auf einer “Ecke” platziert werden (maximal eine Spielmarke pro Ecke). Eine “Ecke” ist definiert als ein Platz, der aus den Ecken von mindestens 2 Musen zusammengesetzt ist, welche eine stabile Unterlage bilden. Die Ecken von zwei diagonal benachbarten Musen bilden eine stabile Unterlage (wie auf dem Bild sichtbar).

Dies gilt erst recht für die Ecken von drei oder vier benachbarten Musen. Zwei orthogonal benachbarte Musen bilden dagegen keine stabile Unterlage, und eine Spielmarke kann daher nicht auf ihnen platziert werden.

Während der Tanzschritte bleiben die auf einer Ecke platzierten Spielmarken in der gleichen Position wie vor der Bewegung, d.h. sie folgen den Musen nicht.



In dem Moment, in dem sie keinen festen Stand mehr haben, fallen sie um und müssen, wie im nebenstehenden Beispiel, sofort von der Spielfläche in den Olymp gebracht werden.

Artemis

Komplexität: mittel.



Wenn am Spielende die Würfel verglichen werden, erhält das Ensemble mit den meisten Musen, die von dieser Spielmarke berührt werden, 1 zusätzlichen Sonnenpunkt. In 2- oder 4-Spieler-Spielen wird die neutrale Muse bei der Wertung ignoriert; daher würde ein Ensemble, bei dem nur eine seiner eigenen Musen und die neutrale Muse von der Spielmarke berührt werden, ebenfalls den zusätzlichen Punkt erhalten.

Beispiele für die Wertung mit Artemis:



Terpsichore ist neutral, also hat das weiße Ensemble die Mehrheit.



Das orangefarbene Ensemble hat die Mehrheit (3 Würfel gegen 2 weiße und 1 violetten).



Aeolus

Komplexität: hoch.



Am Ende des Spiels werden die Würfel auf den Musen, die von dieser Spielmarke berührt werden und die einen Wert von 4 haben, auf 6 erhöht. Das ist der "Wille des Aeolus"! Wenn man mit Aeolus spielt, ist es ratsam, auch Artemis mit ins Spiel zu nehmen.

Apollon / Dionysos

Komplexität: wahnwitzig. Nur für Erfahrene!



Wenn diese Spielmarke zu Beginn der Partie in den Olymp gelegt wird, muss sie die Seite des Apollon zeigen. Solange sie diese Seite zeigt, folgt das Spiel, wo auch immer sie gerade liegt, den normalen Regeln. Zeigt sie dagegen die Seite des Dionysos - egal wo sie liegt - gilt die „Dionysische Version“, die auf Seite 7 des Varianten-Booklets erklärt wird. Kurz gesagt: Welche Muse auch immer das Spiel beendet, indem sie ihren Würfel auf 6 bringt, bringt diesen zurück auf den Willen des Apollon.

Wenn sie vom Olymp ins Spiel gebracht wird, kann diese Spielmarke die Seite von beiden gelegt werden, die vom Spieler gewählt wird.

Wenn sie jedoch bewegt wird oder fällt und in den Olymp zurückkehrt, bleibt die Seite, mit welcher sie platziert wurde, sichtbar.

Szenarien

Ihr wisst nicht, welche Spielmarken ihr wählen sollt? Hier sind einige Kombinationen, die zusammen verwendet interessante Spiel-“Szenarien” ergeben!

Familienbande

Komplexität: gering.
Zeus + Mnemosyne (wach).

Tanz auf der Insel

Komplexität: mittel.
Poseidon + Artemis.

Liebe & Donner

Komplexität: mittel.
Zeus + Eros.

Der perfekte Sturm

Komplexität: hoch.
Zeus + Poseidon + Aeolus.

Liebe liegt in der Luft

Komplexität: mittel.
Eros + Aeolus.

Auf der Suche nach Andromeda

Komplexität: hoch.
Mnemosyne (schlafend) +
Poseidon.

Heilige Jagd

Komplexität: mittel.
Eros + Artemis.

Geschwisterstreit

Komplexität: wahnwitzig.
Artemis + Apollon/Dionysos.

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.

Alle Illustrationen sind © von Sara Marino 2024.

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

www.spaceotter.it

