



MUSES

Modes solo – ver. 1.0

Les Tests d'Athéna

La sage déesse Athéna, un fin stratège, veut tester les compétences de son demi-frère Apollon.

Sur les pages suivantes, vous trouverez des arrangements de danse avec un nombre variable de Muses. Ce sont des énigmes qui doivent être résolues en fonction des instructions données.

Les règles de base sont toujours les mêmes : vous devez augmenter au moins un dé jusqu'à la valeur 6, comme pour finir une partie classique du jeu, mais dans le nombre de manches indiqué par l'énigme.

Si vous réussissez, vous pourrez utiliser la Volonté d'Apollon pour le reste des Muses. Amusez-vous bien !





1. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 3 phases de danse.

Solution :

1. Euterpe se déplace à gauche et applique +1 à Terpsichore.
2. Polymnie se déplace à droite et applique +1 à Terpsichore.
3. Terpsichore applique -1 à Polymnie et se déplace vers le bas.





2. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 3 phases de danse.

Solution :

1. Euterpe se déplace vers le haut et applique +1 à Thalie.
2. Euterpe se déplace vers le haut et applique +1 à Thalie.
3. Thalie applique +1 à Polyhymnie et se déplace à gauche (ou à droite).





3. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 3 phases de danse.
 Solution :

1. Terpsichore se déplace vers le bas et applique -1 à Euterpe.
2. Euterpe se déplace vers le haut et applique +1 à Terpsichore.
3. Euterpe se déplace vers le haut et applique +1 à Terpsichore.





4. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 4 phases de danse et en finissant la partie avec Euterpe.

Solution :

1. Thalie applique +1 à Euterpe et se déplace à gauche.
2. Thalie se déplace vers le haut et applique +1 à Calliope.
3. Polymnie se déplace vers la gauche et applique +1 à Euterpe.
4. Euterpe applique +1 à Melpomène et se déplace vers le bas (ou vers le haut).



5. La troupe violette doit gagner en 2 phases de danse.

Solution :

1. Uranie intervertit sa valeur de dé avec celle du dé de Tersichore et se déplace à gauche.
2. Uranie intervertit sa valeur de dé avec celle du dé de Calliope et se déplace vers le bas.





6. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 4 phases de danse.
Solution :

1. Polymnie se déplace à droite et applique +1 à Calliope.
2. Clio se déplace à droite.
3. Euterpe se déplace à gauche et applique +1 à Clio.
4. Euterpe se déplace à gauche et applique +1 à Clio.





7. Avec quelles Muses dans cette disposition pouvez-vous terminer la partie en 3 phases de danse ?

Solution :

1. La Muse dont le prénom commence par P se déplace à droite et applique son Pouvoir à l'autre Muse.
2. La première Muse répète le même déplacement.
3. La deuxième Muse dont le prénom commence par T et se termine par un E, utilise son Pouvoir sur l'autre Muse et se déplace vers le haut (ou vers le bas).





8. Avec quelles Muses dans cette disposition pouvez-vous terminer la partie en 3 phases de danse ?

Solution :

1. La Muse qui joue de la flûte double se déplace vers le bas et applique son Pouvoir à la Muse avec la couronne de feuilles.
2. La première Muse se déplace à nouveau à droite et applique encore son Pouvoir à la Muse à droite.
3. La Muse la plus basse, celle avec l'encensoir, se déplace vers le haut et applique son Pouvoir à la Muse au-dessus d'elle.



9. Amenez tous les dés jusqu'à 6 en seulement 3 phases de danse.
 Solution :

1. Euterpe se déplace à gauche et applique +1 à Thalie.
2. Euterpe se déplace à gauche et applique +1 sur Thalie.
3. Thalie se déplace à gauche.



10. La troupe violette doit gagner en 2 phases de danse.



Solution :

1. Calliope se déplace à droite et applique -1 à Terpsichore.
2. Euterpe applique +1 à Melpomène et se déplace à gauche.

La fureur d'Hadès

Hadès, roi du monde souterrain, cherche à imposer sa Volonté aux Muses. Par conséquent, Apollon abandonne le commandement au profit de son père et frère d'Hadès, Zeus.

En tant que Zeus, allez-vous l'emporter dans ce conflit familial ?
Pauvres Muses !

- Disposez au hasard les Muses, *face cachée*, dans la forme de votre choix, puis révélez-les.
- Maintenant, disposez stratégiquement les dés de votre couleur sur les Muses. La seule restriction est que vous ne pouvez choisir que 1 seule Muse parmi Cléo, Érato et Uranie. Vous devez placer un des dés de Hadès sur les deux autres Muses. N'oubliez pas de placer le dé neutre aussi !
- Les règles restent les mêmes avec cet ajout : tous les dés de Hadès sont augmentés de 1 à la fin de chaque tour.
- L'objectif est de battre Hadès 4 à 0, en terminant la partie, comme toujours, en obtenant au moins une Muse avec un dé de valeur 6.
- Sur les pages suivantes, vous trouverez d'autres énigmes que vous devrez résoudre avec ces règles.
- Les dés d'Hadès sont toujours orange et le dé neutre est violet.





1. Battez Hadès 4 à 0 en 3 phases de danse.

Solution :

1. Polymnie applique +1 à Melpomène et se déplace à gauche.
2. Polymnie applique +1 à Melpomène et se déplace à nouveau à gauche.
3. Melpomène se déplace vers le haut. Les dés d'Hadès et le dé neutre sont tous sur le 3.



2. Battez Hadès 4 à 0 en 4 phases de danse. Solution :

1. Euterpe se déplace à droite et applique +1 à Polymnie.
2. Euterpe se déplace à droite et applique à nouveau +1 à Polymnie.
3. Polymnie applique +1 à Calliope et se déplace à droite.
4. Uranie intervertit la valeur de son dé avec celle du dé de Polymnie et se déplace à droite (ou en haut). Les dés de Hadès sont sur 4 et le dé neutre est sur 1.

3. Battez Hadès 4 à 0 en 3 phases de danse.



Solution :

1. Euterpe applique +1 à Calliope et se déplace vers le bas.
2. Euterpe applique +1 à Terpsichore et se déplace vers le haut.
3. Uranie intervertit la valeur de son dé avec la valeur du dé d'Euterpe et se déplace à gauche. Les dés d'Hadès sont sur 4-3-3-2, et le dé neutre est sur 1.



4. Battez Hadès 4 à 0 en 5 phases de danse.

Solution :

1. Polymnie se déplace vers le haut et applique +1 à Uranie.
 2. Terpsichore se déplace à droite.
 3. Uranie se déplace vers le bas.
 4. Terpsichore se déplace à droite et applique -1 à Euterpe.
 5. Euterpe se déplace vers le bas et applique +1 à Uranie.
- Tous les dés d'Hadès sont sur 5 et le dé neutre est sur 1.



5. Battez les deux meilleurs dés d'Hadès en 6 phases de danse.



Solution :

1. Terpsichore se déplace vers le haut.
2. Terpsichore se déplace à gauche et applique -1 sur n'importe quel dé de Mnémosyne.
3. Terpsichore applique -1 au 3 de Mnémosyne et se déplace à gauche.
4. Melpomène se déplace vers le haut et applique -1 à la mystérieuse Muse.
5. Terpsichore se déplace vers le bas et applique -1 au 5 de Mnémosyne.
6. Terpsichore se déplace vers le haut (ou à gauche). Tous les dés de Hadès sont sur 5.



6. Battez Hadès 4 à 0 en 5 phases de danse. Solution :

1. Polymnie se déplace à gauche et applique +1 à Calliope.
2. Polymnie se déplace à gauche et applique +1 à Terpsichore.
3. Polymnie se déplace à gauche et applique +1 à Thalie.
4. Thalie se déplace vers le bas et applique +1 à Terpsichore.
5. Polymnie se déplace à gauche. Tous les dés de Hadès sont sur 5, les dés neutres sont sur 2 et 1.

Vous cherchez un autre défi ?

Rejoignez notre communauté !

Vous trouverez d'autres défis originaux sur notre site web et nous en ajouterons d'autres dans le futur. Et pourquoi ne pas proposer certains des vôtres ?



Envoyez-nous vos énigmes pour que les joueurs de Dance of Muses du monde entier puissent les essayer et les résoudre.

Remplissez le formulaire sur le lien suivant, ou scannez le QR code :

www.spaceotter.it/danceofmuses/community/

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

Artiste : Sara "Sbilemi" Marino. **Éditeur :** Francis Green. **Directrice artistique :** Giulia D'Urso. **Conception des tuiles :** Beatrice Lenzi. **Traduction française & correction :** Team Athimon-Constant et Thierry Vareillaud.

Toutes les illustrations sont © par Sara "Sbilemi" Marino 2024.

Le jeu est © par Space Otter Publishing 2024, tous droits réservés.

www.spaceotter.it

