



# MUSES

Règles des variantes 1.0

## 1. La Muse neutre

Pour profiter de la Muse neutre (présente dans les parties à 2 ou 4 joueurs), vous pouvez ajouter cette variante - incompatible avec Mnémosyne (p.5) !

### Fin de la partie et décompte des points

Lorsque vous comparez les dés, n'éliminez pas la Muse neutre du jeu. Gardez de côté son dé sur la valeur affichée (avec l'effet possible de la Volonté d'Apollon).

Après avoir calculé les scores finaux (en incluant éventuellement les Divinités de l'extension), le joueur qui a le plus de dés de la même valeur que celle du dé de la Muse neutre reçoit 1 Soleil de Bronze supplémentaire.



## 2. Durée prolongée

Si la partie vous semble trop courte, vous pouvez essayer cette version. Pour jouer, vous aurez besoin d'une autre série de dés par joueur, de la même couleur, mais qui sont différents (taille, texture, style, etc.).

Dans l'idéal, il serait préférable d'utiliser l'extension officielle, car elle possède les dés avec le même design que ceux du jeu de base.

### Mise en place

Une fois le premier joueur choisi, il lance tous ses dés et tous les autres joueurs copient les valeurs affichées par ses dés.

Ou bien, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur les valeurs avec lesquelles jouer.

Lorsque le joueur joue une Muse, il doit placer un de ses propres dés normalement, mais il doit alors afficher la valeur sur laquelle les joueurs se sont mis d'accord, ou bien la valeur obtenue précédemment.

**Remarque:** le dé sur la Muse neutre ou le dé sur Mnémosyne (voir p. 5) doit faire partie des dés « spéciaux », et ils doivent toujours être placés en affichant la valeur 1.



## Changement de règles

- Lorsqu'un ou plusieurs dés atteignent 6, la partie continue.
- Lorsqu'un dé avec une valeur 6 est augmenté soit par une phase de danse ou par le Pouvoir d'une Muse, le joueur qui le contrôle le remplace par un des dés spéciaux de sa couleur, en commençant à nouveau par le 1.
- Les dés spéciaux dans le jeu ne peuvent jamais redevenir des dés normaux (même en appliquant le Pouvoir de -1 sur eux).
- Le Pouvoir d'Intervertir deux valeurs ne peut être appliqué qu'à 2 dés de la même sorte (normal avec normal, ou spécial avec spécial).

## Fin de la partie et décompte des points

- La partie se termine lorsqu'au moins un dé *spécial* atteint la valeur 6.
- Lorsque les joueurs comparent les dés, chaque joueur place ses dés dans l'ordre décroissant de valeur *et de sortes* : si vous avez des valeurs égales, vous placez d'abord les spéciaux avant les normaux.
- Les valeurs les plus élevées battent les valeurs les moins élevées comme d'habitude. Cependant, si vous avez des valeurs égales entre des dés normaux et des dés spéciaux, le dé spécial l'emporte.



## 3. Au meilleur des 2 manches

Au début de la partie, les joueurs peuvent choisir de jouer 2 *manches* et annoncer le vainqueur à la fin de la deuxième manche.

### Changements de règles

- À la fin de la première manche, suivez les règles normales jusqu'à la fin de la partie et continuez avec la deuxième manche.
- À la fin de la deuxième manche, la troupe avec la valeur de dé gagnant la plus élevée (c'est-à-dire, celui qui a gagné dans la colonne la plus à gauche) reçoit le jeton Soleil d'or, ou le jeton Soleil d'argent, si celui-ci n'avait pas été attribué lors de la première manche.

### Fin de la partie et décompte des points

Suivez les règles normales pour définir le vainqueur, mais avec cette règle de résolution des égalités qui remplace celle dans les parties simples :

- En cas d'égalité, la troupe avec le jeton de valeur le plus élevé (Or > Argent > Bronze) l'emporte.



## 4. Mnémosyne

Mnémosyne est la mère de toutes les Muses, ainsi que la protectrice de la mémoire. C'est une tuile double face supplémentaire qui vous apporte deux variantes de jeu différentes.

### Mise en place (la même pour les deux faces de la tuile)

Le joueur dont c'est le tour place Mnémosyne au centre de la table comme première tuile.

Dans une partie à 2 ou 4 joueurs, elle prend la place de la Muse neutre qui est, à la place, mise de côté (et, comme toujours, face cachée dans une partie à 2 joueurs ou face visible dans une partie à 4 joueurs) et placée en tant que dernière tuile.

Pour ce qui concerne les règles, elle est considérée comme n'importe quelle autre Muse.

### MNÉMOSYNE ENDORMIE

Lorsqu'elle est jouée sur cette face, Mnémosyne est un simple obstacle. Elle ne peut pas réaliser de phases de danse, ni la sienne ni celle dans un groupe.





## MNÉMOSYNE ÉVEILLÉE

### Changements de mise en place

Pendant la mise en place, mettez tous les dés inutilisés sur Mnémosyne, c'est-à-dire les 3 dés neutres dans une partie à 2 ou 4 joueurs, ou 1 dé de chaque couleur dans une partie à 3 joueurs.

### Règles

Lorsque Mnémosyne termine une phase de danse, tous les dés qui se trouvent sur elle voient leur valeur augmentée de 1.

Les Pouvoirs des autres Muses utilisés sur elle ne peuvent qu'affecter la valeur d'un seul de ses 3 dés.

### Fin de la partie

Mnémosyne éveillée a une Volonté d'Apollon de 3. À la fin de la partie (ou d'une manche si vous jouez avec la variante p.4), chaque dé sur elle qui a une valeur de 3 augmente jusqu'à une valeur de 6.



## Décompte des points

Dans une partie à 3 joueurs, chaque dé sur Mnémosyne est ajouté à la comparaison des dés pour la troupe de la même couleur concernée.

Dans les parties à 2 ou 4 joueurs, ses dés sont ajoutés à celui de la Muse neutre et les quatre dés sont comptés comme s'ils faisaient partie d'une troisième troupe virtuelle, qui, par conséquent, peut remporter la partie.

## 5. Version Dionysienne

Dionysos représente l'esprit divin, l'élément primitif du cosmos, le flot de la Vie qui imprègne tout. Le philosophe Friedrich Nietzsche se démarque de l'Ordre d'Apollon avec le « Chaos » fou, créatif et générateur de Dionysos.



Lorsque les joueurs choisissent de jouer avec la version dionysienne de Dance of Muses, tous les dés qui terminent la partie sur la valeur 6 sont alors remis sur la Volonté d'Apollon correspondant, ce qui change complètement les stratégies de victoire.

La Volonté d'Apollon n'est pas active : les Muses qui l'obtiennent n'augmentent pas leur dé sur 6 !



## 6. Tyché

Vous vous sentez en veine ? Tyché, déesse de la fortune et du destin, rendra votre partie de *Dance of Muses* vraiment imprévisible !

Pour jouer à cette variante, vous aurez besoin du *DeckCreative*, le paquet de cartes pour ajouter du hasard et qui a un nombre incalculable d'utilisations.

Avec *DeckCreative*, vous pouvez modifier les jeux existants et même en créer de nouveaux ! Avec plus de 30 éléments sur chaque carte, il est connu pour être le « Couteau suisse de la créativité ».

Rendez-vous sur notre site pour en savoir plus :  
[www.spaceotter.it/deckcreative-start-here](http://www.spaceotter.it/deckcreative-start-here)



## Règles

Au début du tour de chaque joueur, comme action supplémentaire facultative, il peut piocher 2 cartes du paquet *Deckreative*, regarder les valeurs du dé D6 et le nom de la Muse (élément 9). Le joueur choisit la valeur de dé sur une carte et le nom de la Muse sur l'autre carte. Le joueur aura ensuite deux combinaisons possibles.

Si la valeur du D6 est supérieure à celle de la Muse, le dé sur cette Muse est augmenté de 1 ; si la valeur est inférieure, le dé est diminué de 1. Si c'est la même valeur, le dé ne change pas.

- Si un dé atteint 6 à cause d'un effet de Tyché, la partie (ou la manche, voir p.4) se termine comme d'habitude.
- Si une Muse qui n'est pas visible dans la partie est choisie (parce que c'est une mystérieuse Muse), le joueur doit changer la valeur du dé sur une des mystérieuses Muses de son choix.
- Si le « dé cassé » (c'est-à-dire, tiret) est choisi pour le D6 ou la même valeur de dé sur la Muse visée, le joueur peut utiliser n'importe quel Pouvoir (+1, -1 ou intervertir) sur n'importe quelle case adjacente tant que cela déplace la Muse visée par Tyché.

