



MUSES

Livret de règles version 2.4

CONTENU

9x Tuiles Muse, 1x Tuile Mnémosyne, 4x dés violets, 4x dés orange; 4x dés blancs, 9x jetons Soleil (7x Bronze, 1x Argent, 1x Or), livret de règles, livret de variantes et livret solo, chacun en anglais et en italien.

MISE EN PLACE

Mélangez les 9 tuiles Muse (la tuile Mnémosyne est considérée comme étant une « Variante » : voir le livret de Variantes) et distribuez-en un nombre égal au hasard à chaque joueur.

- Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur 4 Muses.
- Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur aura 3 Muses.
- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur aura 2 Muses.

Les joueurs ou équipes de joueurs sont appelés Troupe et ils choisissent la couleur de leurs dés.



Dans les parties à 2 joueurs et à 4 joueurs, il restera une Muse qui devra être immédiatement placée face cachée sur la table (dans une partie à 2 joueurs) ou face visible (dans une partie à 4 joueurs). Placez 1 dé d'une couleur qui n'a pas été choisie sur cette Muse neutre et placez-le de manière à ce que la valeur visible soit 1.

Chaque Troupe prend un nombre de dés de la couleur choisie égal au nombre de Muses qu'elle a en main.

Dans les parties à 4 joueurs, vous jouez en équipe, 2 joueurs contre 2 joueurs. Chaque Troupe partage les mêmes dés et les membres de la même Troupe ne doivent pas être assis l'un à côté de l'autre autour de la table. Ils peuvent prendre les décisions ensemble, mais ils ne peuvent jamais révéler leur mystérieuse Muse.

Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient la valeur la plus élevée devient le Premier joueur, puis choisit une première Muse de sa main et la place sur la table.

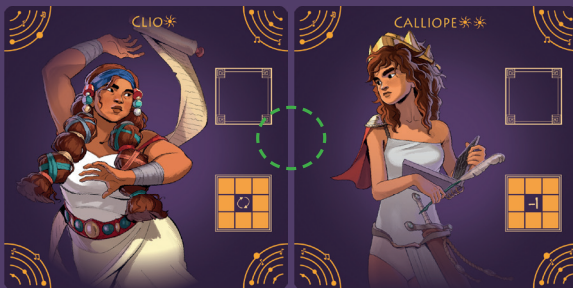
Chaque joueur doit jouer face cachée une et une seule de ses Muses, sans que ce soit nécessairement la première. Ce sera la mystérieuse Muse qui ne pourra jamais être révélée avant la fin de la partie, même pas par le joueur qui l'a jouée.



Conseil stratégique : souvenez-vous de la Volonté d'Apollon de votre mystérieuse Muse (le nombre de Soleil à côté de son nom) ! Après avoir joué une Muse, le Premier joueur place un de ses dés dans la case dédiée sur la Muse qu'il vient de jouer, de manière à ce que la valeur visible du dé soit 1.

Les joueurs restants continuent à jouer dans le sens horaire. Chaque joueur doit jouer une Muse de sa main, puis y déposer un dé avec le 1 comme valeur visible. Une Muse jouée après la première doit toujours être placée orthogonalement ou en diagonale d'une Muse déjà en jeu.

Conseil de placement : laissez un peu d'espace entre les tuiles Muse pour que cela soit plus facile de les déplacer pendant la partie.



Une fois que les 9 Muses sont placées, la danse peut commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le tour de chaque joueur est divisé en deux actions :

- La Phase de la Danse (obligatoire)
- Le Pouvoir de la Muse (facultatif)

LA PHASE DE LA DANSE (obligatoire)

Pendant son tour, un joueur doit faire un déplacement avec N'IMPORTE QUELLE MUSE EN JEU, sans tenir compte du dé placé dessus, de la manière suivante :

1. Déplacez une Muse de 1 emplacement horizontalement ou verticalement.

Un « emplacement » est une « case » hypothétique d'une grille imaginaire composée de cases dont les dimensions sont égales à celles d'une tuile Muse.

Après ce déplacement, toutes les Muses doivent rester adjacentes et en un seul groupe, au lieu d'être isolées. C'est comme si elles se donnaient toujours la main.

La Muse qui a fait la phase peut aussi pousser les Muses devant elle (dans la même direction). Cela s'appelle un **déplacement de**



groupe. De plus, le **déplacement de groupe** ne peut être réalisé qu'après la phase, à condition que toutes les tuiles Muse restent adjacentes en un seul groupe.

2. Après la phase de la danse, le joueur doit augmenter la valeur des dés placés sur chaque Muse impliquée dans le déplacement de 1 (celle qu'il a déplacée et celles, s'il y en a, qui ont été poussées lors d'un déplacement de groupe).



Utilisez les signes + et - sur les dés pour trouver la valeur correcte.

LE POUVOIR DE LA MUSE (facultatif)

AVANT ou **APRÈS** qu'une Muse a réalisé une phase de la danse (mais pas une mystérieuse Muse), le joueur peut utiliser le pouvoir de la Muse qui a été déplacée ou qui est sur le point d'être déplacée. Il l'applique à une des Muses située dans la zone de l'Effet.

La Muse qui utilise le Pouvoir est considérée comme étant le centre de la zone de l'effet et le Pouvoir peut être appliqué sur n'importe quelle case orange.

Remarque :

- Vous ne pouvez pas utiliser le Pouvoir d'une Muse qui n'a pas été capable de réaliser sa phase de danse !



- En cas de **déplacement de groupe**, la Muse qui a réalisé la phase de danse (et qui a poussé les autres) est celle qui peut utiliser son Pouvoir.

Exemples de phase de danse sur la page suivante :

Polymnie (A) ne peut pas se déplacer dans les directions indiquées en rouge, ou bien elle sera détachée du groupe.

De même, Calliope (B) ne peut pas du tout se déplacer. En effet, se déplacer vers le haut la détacherait de Polymnie (A), se déplacer à droite créerait deux groupes séparés et se déplacer vers le bas laisserait Euterpe (C) seule.

Exemples de déplacement de groupe :

Calliope (B) ne peut pas réaliser de déplacement de groupe en poussant Clio (D) à gauche, parce que cela laisserait Euterpe (C) et Polymnie (A) seules.

Mais Clio (D) peut réaliser un déplacement de groupe à droite, en poussant Calliope (B), parce que Uranie et Thalie resteraient dans le groupe.

Exemple de Pouvoirs :

Thalie peut augmenter la valeur du dé sur Calliope (B) de 1, alors qu'Euterpe (C) n'a pas de Muses dans sa zone d'effet, elle ne peut donc pas utiliser son Pouvoir.





EXEMPLE DE POUVOIR



Cette Muse peut augmenter la valeur d'un dé de 1 sur une Muse placée dans n'importe quelle case adjacente verticalement ou horizontalement à elle.



Cette Muse peut diminuer la valeur d'un dé de 1 sur n'importe laquelle des cases adjacentes en diagonale à elle.

Remarque : une valeur de 1 ne peut pas être diminuée.



Cette Muse peut intervertir la valeur de son dé avec celui placé sur une Muse dans n'importe quelle case adjacente.

Remarque : vous ne pouvez pas physiquement échanger les dés eux-mêmes !

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

Dès qu'au moins 1 dé sur une des Muses (y compris la mystérieuse Muse et la Muse neutre) atteint la valeur 6, la partie se termine immédiatement, ce qui signifie que toute phase de danse restante ou tout autre Pouvoir ne peut être achevé.

Les joueurs révèlent leur mystérieuse Muse et vérifient si elle a rempli la Volonté d'Apollon : si un dé sur une Muse est de la même valeur que les Soleils dessinés à côté de son nom, ce dé est placé sur la valeur 6.

Le dé Neutre (celui qui n'a pas été choisi par les joueurs dans une partie à 3 joueurs) est retiré de la partie. Ensuite, les dés de la même couleur sont classés horizontalement dans l'ordre décroissant.

En alignant les 2 ou 3 rangées de dés (en fonction du nombre de joueurs), les joueurs comparent les valeurs par colonne et attribuent 1 Soleil de Bronze à chaque troupe pour chaque colonne dans laquelle le dé a la valeur strictement la plus élevée.

La troupe qui a la valeur gagnante la PLUS ÉLEVÉE (c'est-à-dire celle qui a gagné dans la colonne la plus à gauche) recevra le Soleil d'argent à la place.





Dans cet exemple avec trois troupes :

- Dans la première colonne, il y a une égalité avec deux 6 : il n'y a donc pas de valeur strictement plus élevée. Personne ne reçoit de Soleil.
- Dans la deuxième colonne, la valeur 5 orange est la plus élevée, elle résout l'égalité entre les 4 et rapporte un soleil.
- Dans la troisième colonne, la troupe violette l'emporte avec un 4.
- Les troupes orange et violette ont marqué 1 Soleil chacune, mais la troupe orange reçoit le Soleil d'argent, car leur dé vainqueur (le 5 dans la deuxième colonne) a une valeur plus élevée que le 4 de la troupe violette.

VIKTOIRE ET RÉOLUTION DES ÉGALITÉS

Chaque troupe compte les Soleils dessinés sur les jetons qu'elles ont gagnés (s'il n'y a pas assez de jetons, les joueurs peuvent utiliser le côté avec les 2 Soleils des jetons de Bronze).

La troupe qui a le plus de Soleils est déclarée vainqueur.

- En cas d'égalité, le vainqueur est la troupe qui a gagné le jeton Soleil d'argent (remarque : le jeton d'or n'est jamais utilisé dans le jeu de base).
- Si aucun Soleil n'a été attribué, la troupe qui a la somme la plus élevée avec tous ses dés l'emporte.
- Si l'égalité persiste, le joueur qui a déclenché la fin de la partie perd.

CRÉDITS

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.

Remerciements à : Giacomo Campagni, Marco Paoletti, Lorenzo Papi, Claudio Semeraro, Niccolò Varini, all the Kickstarter backers (particulièrement à Adem !)



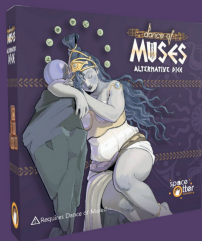
PROLONGEZ VOTRE EXPÉRIENCE!



Divine Interventions

Extension jetons

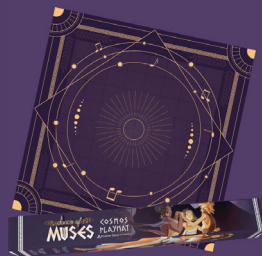
576 nouvelles combinaisons !



Alternative Dice

Jouez à la variante

« durée prolongée » !



Cosmos Playmat

Un Tapis en néoprène de
80x80 centimètres.

Toutes les illustrations sont © par Sara Marino 2024.

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

www.spaceotter.it

Téléchargez ce livret de règles en Allemand, Italien et
Espagnol en suivant ce lien ou grâce à ce QR Code:

www.spaceotter.it/danceofmuses/download



TANUKI
BOARD GAMES

