



# MUSES

## DIVINE INTERVENTIONS

### Règles version 1.0

Interventions Divines est un pack de 6 mini extensions.

Chaque jeton représente une divinité différente intervenant dans Dance of Muses. Ces divinités génèrent de nouveaux effets qui vont fortement influencer la stratégie du jeu.

En ajoutant les 6 jetons à Mnémosyne et les variantes incluses dans le jeu de base, vous obtenez 576 combinaisons de variantes du jeu différentes avec lesquelles vous amuser !

Chaque jeton peut être joué seul ou en étant combiné avec d'autres. Vous pouvez en combiner autant que vous le souhaitez et même jouer avec tous les jetons !

Cependant, nous vous conseillons d'utiliser les jetons après vous être familiarisé avec le jeu de base. Il est préférable d'en introduire que deux à la fois, en commençant par les moins complexes. Vous trouverez quelques « Scénarios » à la fin du livret de règles.



# Règles générales des jetons

## Changements dans la mise en place

Avant de commencer la partie, choisissez d'abord les jetons avec lesquels vous voulez jouer et placez-les à portée, mais dans un endroit en dehors de la zone de jeu. Cela sera considéré comme étant l'« Olympe ».

Remarque : tous les jetons (à l'exception d'Apollon/Dionysos) ont un côté avec un résumé par des symboles de leurs règles. Utilisez ce côté lorsqu'ils sont sur l'Olympe, puis utilisez le côté avec l'illustration quand ils sont en jeu.

## Déroulement du jeu

À la fin du tour d'un joueur, après avoir réalisé la phase de danse et avoir éventuellement utilisé le Pouvoir de la Muse active, un joueur peut prendre un, et seulement un, jeton sur l'Olympe pour le jouer, tout en respectant ses règles spécifiques.

S'il y a déjà au moins un jeton en jeu, ce joueur peut à la place en déplacer un, et seulement un, déjà en jeu (toujours à la fin de son tour et toujours en respectant les règles spécifiques de ce jeton).



# Règles des jetons seuls

## Zeus

Complexité : faible



Ce jeton doit être placé au centre d'une tuile Muse : Zeus la frappera avec la foudre !

Tant que la Muse possède ce jeton sur elle, elle ne peut pas réaliser de phase de danse seule ou en groupe.

Une fois en jeu, ce jeton ne peut pas être retiré, il peut seulement être déplacé.

Remarque : ce jeton n'empêche pas les autres Muses d'utiliser leur Pouvoir sur la Muse qui a été frappée par la foudre.

## Poséidon

Complexité : faible



Ce jeton doit être placé en dehors du groupe de danse des Muses en jeu et dans une des quatre directions (nord, est, sud, ouest).

Aucune Muse ne peut achever une phase de danse seule ou en groupe dans la direction dans laquelle le jeton est placé.

Une fois en jeu, ce jeton ne peut pas être retiré, il peut seulement être déplacé.

## Éros

Complexité : moyenne.



Ce jeton doit être placé entre les côtés orthogonaux (horizontalement, verticalement, mais pas en diagonale) de deux Muses adjacentes.

Si vous voulez déplacer une des Muses, elles doivent se déplacer ensemble dans une phase de danse qui implique au moins les deux Muses et, en plus, dans la direction qui les relie (horizontalement ou verticalement). Elles ne peuvent jamais réaliser de déplacement qui transgresserait cette règle.

Exemples :

- Clio peut se déplacer sur la droite, en poussant Calliope, mais pas vers la gauche ou vers le haut, où Calliope ne pourrait pas la suivre.
- Uranie veut se déplacer vers le haut, mais le faire séparerait les deux Muses reliées par Éros, elle ne peut donc pas achever cette phase de danse.



## Nouvelle règle : le concept du coin

Les jetons suivants doivent être placés sur un coin (avec au maximum un jeton par coin).

Un « coin » est défini comme étant l'espace composé pas les coins d'au moins 2 Muses qui ont un support stable.

Les coins de deux Muses adjacentes par la diagonale ont un support stable, comme indiqué dans l'exemple sur la gauche.

Le support est encore plus stable avec trois ou quatre Muses adjacentes.

Par contre, 2 Muses orthogonalement adjacentes n'ont pas de support stable, donc vous ne pouvez pas placer un jeton sur elles.

Pendant une phase de danse, les jetons placés sur un coin restent au même endroit qu'ils avaient avant la phase de danse, en d'autres mots, ils ne suivent pas la Muse.

Dès que les jetons n'ont plus un support stable, comme dans l'exemple à gauche, ils tombent et ils doivent être immédiatement déplacés dans la zone de l'Olympe.



## Artémis

Complexité : moyenne.



Lorsque vous comparez les dés à la fin de la partie, un Soleil de Bronze supplémentaire est attribué à la troupe qui possède le plus de Muses touchées par ce jeton. Dans une partie à 2 ou 4 joueurs, la Muse neutre est ignorée pour ce décompte. Cela signifie qu'une troupe qui possède une seule de ses Muses avec la Muse neutre touchée par ce jeton recevrait le point supplémentaire.

### Exemples de décompte des points avec Artémis :



Terpsichore est neutre, par conséquent, la troupe blanche possède la majorité.



La troupe orange possède la majorité (3 dés orange, contre 2 dés blancs et 1 dé violet).



## Éole

Complexité : élevée



À la fin de la partie, les dés, avec une valeur égale à 4 sur une Muse touchée par ce jeton, sont augmentés jusqu'à 6. Il s'agit de la Volonté d'Éole !

Lorsque vous jouez avec Éole, nous vous conseillons de jouer aussi avec Artémis.

## Apollon / Dionysos

Complexité : démente. Seulement pour les experts !



Lorsque ce jeton est placé sur l'Olympe au début de la partie, le côté d'Apollon doit être visible.

Lorsque ce côté du jeton est visible et sans tenir compte de l'endroit où il se trouve, la partie suit les règles normales.

Si le côté de Dionysos est visible, alors sans tenir compte de l'endroit où il se trouve, c'est la variante de la « Version dionysienne » qui est appliquée. En résumé : toutes les Muses qui terminent la partie en portant leurs dés à 6 les ramèneront à leur Volonté d'Apollon.

Lorsque ce jeton est pris de l'Olympe et mis en jeu, le joueur peut le placer sur n'importe quel côté qu'il veut. Cependant, lorsqu'il est déplacé ou tombe et retourne sur l'Olympe, le côté sur lequel il était placé reste visible.

# Scénarios

Vous n'arrivez pas à choisir quels jetons utiliser ? Voici quelques groupements de jetons qui créent des scénarios de parties intéressantes lorsqu'ils sont utilisés ensemble !

## Ça reste dans la famille

Complexité : faible  
Zeus + Mnémosyne (Éveillée).

## Coup de foudre

Complexité : moyenne  
Zeus + Éros.

## De l'amour dans l'air

Complexité : moyenne  
Éros + Éole.

## La chasse sacrée

Complexité : moyenne  
Éros + Artémis.

## La danse sur l'île

Complexité : moyenne  
Poséidon + Artémis.

## La tempête parfaite

Complexité : élevée  
Zeus + Poséidon + Éole.

## La quête pour Andromède

Complexité : élevée  
Mnémosyne (Endormie) +  
Poséidon

## Une querelle fraternelle

Complexité : démente  
Artémis + Apollon/Dionysos.

**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](http://www.spaceotter.it)

