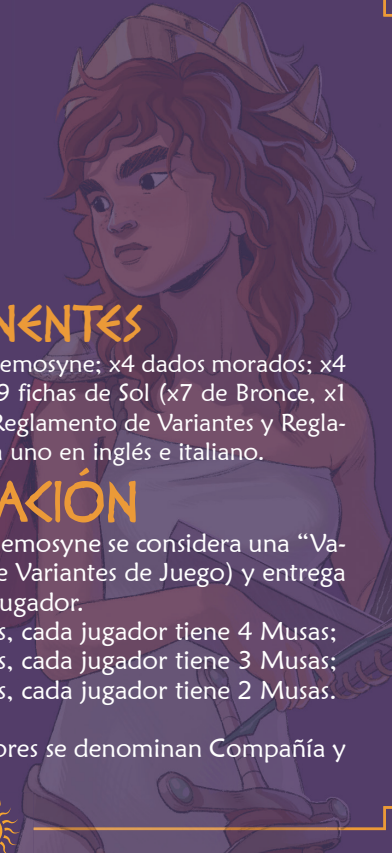




dance of MUSES

Reglamento Versión 2.4

COMPONENTES

x9 losetas de Musa; x1 loseta de Mnemosyne; x4 dados morados; x4 dados naranjas; x4 dados blancos; 9 fichas de Sol (x7 de Bronce, x1 de Plata, x1 de Oro); Reglamento, Reglamento de Variantes y Reglamento Modo Solitario, cada uno en inglés e italiano.

PREPARACIÓN

Mezcla las 9 losetas de Musas (Mnemosyne se considera una “Variante”: consulta el Reglamento de Variantes de Juego) y entrega la misma cantidad al azar a cada jugador.

- En una partida de 2 jugadores, cada jugador tiene 4 Musas;
- En una partida de 3 jugadores, cada jugador tiene 3 Musas;
- En una partida de 4 jugadores, cada jugador tiene 2 Musas.

Los jugadores o equipos de jugadores se denominan Compañía y eligen el color de sus dados.



En las partidas de 2 y 4 jugadores, sobrar  una Musa, que deber  colocarse inmediatamente bocabajo sobre la mesa en una partida de 2 jugadores, o bocarriba en una partida de 4 jugadores. Coloca 1 dado del color no elegido sobre esta Musa Neutral, coloc ndolo de forma que muestre el valor 1.

Cada Compa  a toma tantos dados del color elegido como la cantidad de Musas que tiene en la mano.

En una partida de 4 jugadores, ser n 2 jugadores contra 2 jugadores.

Cada Compa  a comparte los mismos dados y los miembros de la Compa  a no deben sentarse uno al lado del otro en la mesa. Pueden tomar decisiones juntos, pero nunca pueden revelar su Musa Misteriosa.

Cada jugador lanza un dado. El jugador con el valor m s alto se convierte en el Jugador Inicial, elige la primera Musa de su mano y la coloca sobre la mesa.

Una –y solo una– de las Musas de cada jugador (no necesariamente la primera) DEBE jugarse bocabajo. Esta ser  una Musa Misteriosa, que nunca podr  ser revelada antes del final de la partida, ni siquiera por el jugador que la jug .

Consejo estrat gico: recuerda la Voluntad de Apollo de tu Musa

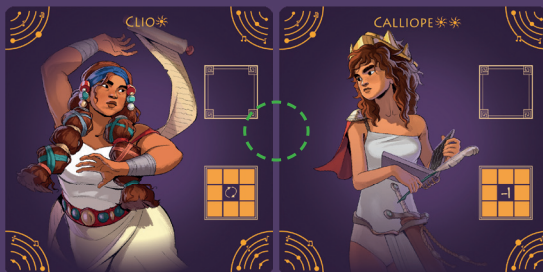


Misteriosa (el número de soles junto a su nombre).

Después de jugar una Musa, el jugador inicial coloca uno de sus dados en el espacio correspondiente de la Musa que acaba de jugar, de modo que muestre el valor 1.

Los jugadores restantes continúan en sentido horario. Cada jugador debe jugar una Musa de su mano y luego colocar sobre ella uno de sus dados mostrando el valor 1. Cualquier Musa jugada después de la primera siempre debe colocarse de forma ortogonal o diagonal a una Musa que ya esté en juego.

Consejo de colocación: deja algo de espacio entre las losetas de Musa para que sea más fácil moverlas durante la partida.



Una vez que se hayan colocado las 9 Musas,
¡el baile puede comenzar!

FLUJO DEL JUEGO

El turno de cada jugador se divide en dos acciones:

- El Paso de Baile (obligatorio)
- El Poder de la Musa (opcional)

EL PASO DE BAILE (obligatorio)

Durante su turno, un jugador debe realizar un movimiento con CUALQUIER MUSA EN JUEGO, independientemente del dado que tenga sobre ella, de la siguiente manera:

1. Mover una Musa 1 paso horizontal o verticalmente.

Un “paso” es un “espacio cuadrado” hipotético en una cuadrícula imaginaria compuesta por cuadrados con dimensiones iguales a las de una loseta de Musa.

Después de este movimiento, todas las Musas deben permanecer adyacentes y en un solo grupo, en lugar de aisladas. ¡Es como si estuvieran tomadas de la mano!

La Musa que dio el paso también puede empujar a las Musas que están frente a ella (en la misma dirección). Esto se llama **Movimiento Grupal**.



Además, el **Movimiento Grupal** solo se puede ejecutar si, después del paso, todas las losetas de Musa permanecen adyacentes y en un solo grupo.

2. Después del Paso de Baile, el jugador debe aumentar en 1 el valor de los dados colocados en cada Musa involucrada en el movimiento (la que él movió y las que fueron empujadas por un Movimiento Grupal). Usa los signos + y - en los dados para encontrar el valor correcto.



EL PODER DE LA MUSA (opcional)

ANTES o **DESPUÉS** de que una Musa haya realizado un Paso de Baile (pero no una Musa Misteriosa), el jugador puede usar el Poder de la Musa que movió o está a punto de mover y aplicarlo a una de las Musas ubicadas en el Área de Efecto.

La Musa que usa el Poder se considera el centro del Área de Efecto y el Poder se puede aplicar en cualquier cuadrado de color naranja.

Nota:

- ¡No puedes usar el Poder de una Musa que no pudo realizar su

Paso de Baile!

- En el caso de un **Movimiento Grupal**, la Musa que dio el Paso de Baile (y empujó a las demás) es la que puede usar su Poder.

Ejemplos de pasos de baile en la página siguiente::

Polyhymnia (A) no puede moverse en las direcciones indicadas en rojo o se separará del resto del grupo.

De manera similar, Calliope (B) no puede moverse en absoluto, porque si se mueve hacia arriba se separaría de Polyhymnia (A), si se mueve hacia la derecha se crearían dos grupos separados y si se mueve hacia abajo, Euterpe (C) quedaría sola.

Ejemplos de Movimientos Grupales:

Calliope (B) tampoco puede hacer un Movimiento Grupal empujando a Clio (D) hacia la izquierda, porque esto dejaría a Euterpe (C) y Polyhymnia (A) solas.

Pero Clio (D) puede hacer un Movimiento Grupal hacia la derecha, empujando a Calliope (B), porque Urania y Thalia seguirían en el grupo.

Ejemplos de Poderes:

Thalia puede aumentar el valor del dado de Calliope (B) en 1, mientras que Euterpe (C) no tiene Musas en su Área de Efecto, por lo que no puede usar su Poder.





EJEMPLOS DE PODERES



Esta Musa puede aumentar en 1 el valor de un dado en una Musa colocada en cualquiera de los cuatro cuadrados adyacentes vertical u horizontalmente a ella.



Esta musa puede reducir en 1 el valor de un dado sobre una Musa colocada en cualquiera de los cuatro cuadrados diagonalmente adyacentes a ella.

Nota: un dado de valor 1 no se puede ser reducido.



Esta Musa puede intercambiar el valor de su dado con el de una Musa colocada en cualquiera de las casillas adyacentes a ella.

Nota: ¡no puedes intercambiar físicamente los dados!

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Tan pronto como al menos un dado de cualquier Musa (incluida la Musa Misteriosa o la Musa Neutral) alcance un valor de 6, el juego termina de inmediato, lo que significa que no se pueden completar los Pasos de Baile o Poderes restantes.

Los jugadores revelan sus Musas Misteriosas y comprueban qué Musa ha realizado la Voluntad de Apolo: si un dado de una Musa tiene el mismo valor que los Soles que aparecen junto a su nombre, ese dado se establece en el valor 6.

El dado Neutral (el que no eligieron los jugadores en una partida de 3 jugadores) se retira del juego. Luego, los dados del mismo color se organizan horizontalmente, en orden descendente de valor.

Al alinear las 2 o 3 filas de dados (según el número de jugadores), los jugadores comparan los valores por columna y otorgan 1 Sol de Bronce a cada Compañía por cada columna en la que el dado tenga el valor absoluto más alto.

La Compañía con el valor ganador MÁS ALTO (es decir, que ganó en la columna más a la izquierda) recibe el Sol de Plata en su lugar.





En este ejemplo con tres Compañías:

- En la primera columna hay un empate de dos 6: no hay un valor máximo absoluto, por lo que nadie obtiene un Sol.
- En la segunda columna, el 5 Naranja es el valor máximo absoluto; supera el empate de 4 y gana un Sol.
- En la tercera columna, la Compañía Morada gana con un 4.
- Las Compañías Naranja y Morada puntúan 1 Sol cada una, pero la Compañía Naranja obtiene la ficha de Sol de Plata, porque su dado ganador (el 5 de la segunda columna) es más alto que el 4 de la Compañía Morada.

VICTORIA Y DESEMPATES

Cada Compañía cuenta los Soles que aparecen en las fichas que ganó (si no hay suficientes fichas, los jugadores pueden usar el lado con 2 Soles de sus fichas de Bronce).

La Compañía con más Soles es la ganadora.

- En caso de empate, la ganadora es la Compañía que ganó la ficha de Sol de Plata (nota: la ficha de Oro nunca se usa en el juego base).
- Si no se han otorgado Soles, gana la Compañía con la suma más alta de todos sus dados.
- Si el empate persiste, el jugador que desencadenó el final de la partida pierde.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Marco Baglioni & David Trambusti (Tanuki Board Games). **Artista:** Sara “Sbilemi” Marino. **Editor:** Francis Green. **Directora de arte:** Giulia D’Urso. **Diseño de las losetas:** Beatrice Lenzi. **Traducción y edición al español:** Ketty Galleguillos.

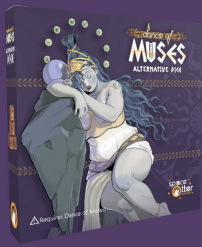
Agradecimientos a: Giacomo Campagni, Marco Paoletti, Lorenzo Papi, Claudio Semeraro, Niccolò Varini, todos los patrocinadores de Kickstarter (¡especialmente Adem!)



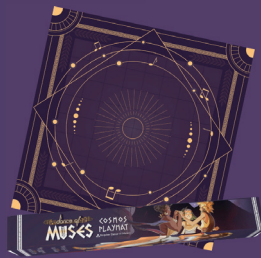
¡AMPLIA TU EXPERIENCIA!



Divine Interventions
Expansión de losetas
¡576 combos nuevos!



Alternative Dice
¡Juega la variante de
duración extendida!



Cosmos Playmat
¡Un tapete de juego de
goma de 80 x 80 cm!

Todas las ilustraciones © de Sara Marino 2024.

Juego © de Space Otter Publishing 2024, todos los derechos reservados.
www.spaceotter.it

Descarga este reglamento en inglés, alemán, francés y
italiano siguiendo este enlace o código QR:
www.spaceotter.it/danceofmuses/download



TANUKI
BOARD GAMES

