



MUSES

Variantes de juego ver. 1.0

1. La Musa Neutral

Para aprovechar la Musa Neutral (presente en partidas de 2 o 4 jugadores), puedes añadir esta variante, ino es compatible con Mnemosyne (pág. 5)!

Fin del juego y puntuación

Al comparar los dados, no elimines a la Musa Neutral del juego. Deja a un lado su dado con el valor mostrado (con el posible efecto de la Voluntad de Apolo).

Después de calcular las puntuaciones finales (que pueden incluir las Divinidades de la expansión), el jugador con la mayor cantidad de dados del mismo valor que el de la Musa Neutral obtiene 1 Sol de Bronce adicional.



2. Duración Extendida

Si el juego te parece demasiado corto, puedes probar esta versión. Para jugar, necesitarás otro juego de dados por jugador, del mismo color pero diferente en algún aspecto (tamaño, textura, diseño, etc.).

Lo ideal sería utilizar la expansión oficial porque tiene dados con el mismo diseño que el juego base.

Preparación

Una vez que se ha determinado el Jugador Inicial, lanza sus dados y todos los demás jugadores copian los valores mostrados en sus dados.

Alternativamente, los jugadores pueden acordar con qué valores jugar.

Al jugar una Musa, el jugador debe colocar uno de sus propios dados allí como de costumbre, pero debe mostrar el valor acordado o previamente obtenido.

Nota: El dado sobre la Musa Neutral potencial o los dados sobre Mnemosyne (ver pág. 5) deben ser los “especiales”, y siempre deben colocarse mostrando el valor 1.



Cambios en las reglas

- Cuando uno o más dados llegan a 6, el juego continúa.
- Cuando un dado que muestra un 6 aumenta, ya sea por un Paso de Baile o por el Poder de una Musa, el jugador que lo controla lo reemplaza con uno de los dados especiales de su color, comenzando nuevamente desde 1.
- Los dados especiales en juego ya no pueden volver a la normalidad (ni siquiera aplicándoles el Poder de -1).
- El Poder de Intercambiar Valores solo se puede aplicar a 2 dados del mismo tipo (normal con normal o especial con especial).

Fin del juego y puntuación

- El juego termina cuando al menos 1 dado especial llega a 6.
- Al comparar dados, cada jugador coloca los suyos en orden descendente de valor y tipo: si tienes dados de igual valor, colocas los especiales primero, antes que los normales.
- Los valores más altos superan a los valores más bajos de manera normal. Sin embargo, si tienes valores iguales entre dados normales y especiales, gana el dado especial.



3. La mejor de 2 rondas

Al comienzo de la partida, los jugadores pueden decidir jugar 2 rondas y declarar al ganador al final de la segunda ronda.

Cambios en las reglas

- Al final de la primera ronda, se siguen las reglas normales hasta el final de la partida y se continúa con la segunda ronda.
- Al final de la segunda ronda, la Compañía con el valor de dado ganador más alto (es decir, la que haya ganado en la columna más a la izquierda) obtiene el Sol de Oro, o el Sol de Plata, si no se otorgó en la primera ronda.

Fin del juego y puntuación

Sigue las reglas normales para ganar, con esta regla de desempate reemplazando a la primera en el juego de una sola partida.

- En caso de empate, gana la Compañía con el Sol de mayor valor (Oro > Plata > Bronce).



4. Mnemosyne

Mnemosyne es la madre de todas las Musas y la protectora de la memoria. Es una loseta adicional de doble cara y ofrece dos variantes de juego diferentes.

Preparación (la misma para ambos lados de la loseta)

El jugador al que le toca jugar coloca a Mnemosyne en el centro de la mesa como la primera loseta.

En partidas de 2 o 4 jugadores, ocupa el lugar de la Musa Neutral, que en su lugar se deja a un lado (y, como siempre, bocabajo en una partida de 2 jugadores o bocarriba en una partida de 4 jugadores) y se coloca como la última loseta.

A los efectos de las reglas, se la considera como cualquier otra Musa.

MNEMOSYNE DURMIENTE

Cuando se juega por este lado, Mnemosyne es un simple obstáculo. No puede realizar ningún Paso de Baile, ni sola ni en grupo.





MNEMOSYNE DESPIERTA

Cambios en la preparación

Durante la preparación, coloca todos los dados sin usar sobre Mnemosyne, es decir, 3 dados neutrales en una partida de 2 o 4 jugadores, o 1 dado de cada color en una partida de 3 jugadores.

Reglas

Cuando Mnemosyne complete un Paso de Baile, todos los dados sobre ella aumentan su valor en 1. Los poderes de las otras Musas utilizadas sobre ella solo pueden afectar el valor de uno de sus 3 dados.

Fin del juego

Mnemosyne Despierta tiene una Voluntad de Apollo de 3. Al final de la partida (o ronda, si estás jugando con la variante de la pág. 4), cada dado sobre ella que tenga un valor de 3 aumenta a un valor de 6.



Puntuación

En una partida de 3 jugadores, cada dado de Mnemosyne se suma a la comparación de dados de la Compañía relativa del mismo color.

En partidas de 2 o 4 jugadores, sus dados se unen con el dado de la Musa Neutral, y los cuatro cuentan como si fueran una tercera Compañía virtual, ¡que puede ganar la partida!

5. Versión Dionisiaca

Dionysus representa el espíritu divino, el elemento primordial del Cosmos, la corriente de Vida que todo lo impregna.

El filósofo Friedrich Nietzsche contrasta el Orden de Apollo con el frenético “Caos” creador y generador de Dionysus.



Cuando los jugadores deciden jugar la Versión Dionisiaca de la Danza de las Musas, todos los dados que finalizan la partida llegando a 6 se devuelven a la Voluntad de Apollo de la Musa correspondiente, cambiando por completo las estrategias de victoria.

La Voluntad de Apollo no está activa: las Musas que la consiguen *no aumentan* sus dados a 6!

6. Tyche

¿Te sientes afortunado? Tyche, diosa de la fortuna y el destino, hará que tu juego de *Danza de las Musas* sea realmente impredecible.

Para jugar a esta variante, necesitarás DeckKreative, la baraja aleatoria con usos infinitos!

¡Con DeckKreative, puedes modificar juegos existentes e incluso crear otros nuevos! Con más de 30 elementos aleatorios en cada carta, se la conoce como la “navaja suiza de la creatividad”.

Descubre más en nuestro sitio web:
www.spaceotter.it/deckreative-start-here



Reglas

Al comienzo del turno de cada jugador, como acción adicional opcional, puede robar 2 cartas del mazo *DeckKreative*, observando los valores del dado D6 y el nombre de la Musa (elemento 9).

El jugador elige el valor del dado de una carta y el nombre de la Musa de la otra carta. El jugador tendrá entonces dos combinaciones posibles.

Si el valor del D6 es mayor que el de la Musa, el dado de esa Musa *aumenta* en 1; si es menor, el dado *disminuye* en 1. Si es igual, el dado permanece inalterado.

- Si un dado llega a 6 debido a un efecto de Tyche, la partida (o la ronda, ver pág. 4) termina de manera normal.
- Si se elige una Musa que no está visible en el juego (porque es una Musa Misteriosa), el jugador debe cambiar el valor del dado de una de las Musas Misteriosas de su elección.
- Si escoges un dado “ladeado” (-) para el D6, o el mismo valor de dado en la Musa objetivo, el jugador puede usar cualquier Poder (+1, -1 o Intercambio) en cualquier espacio adyacente, siempre que mueva la Musa objetivo de Tyche.

