



MUSES

DIVINE INTERVENTIONS

Reglas versión 1.0

Intervenciones Divinas es un pack de 6 mini expansiones. Cada loseta representa una divinidad diferente que interviene en la Danza de las Musas y genera nuevos efectos que influirán fuertemente en la estrategia de juego.

¡Al añadir las 6 losetas a Mnemosyne y las variantes incluidas en el juego base, tienes 576 combinaciones de diferentes variantes de juego para disfrutar!

Cada loseta se puede jugar sola o combinada. ¡Puedes combinar tantas como quieras, incluso todas!

Sin embargo, recomendamos usar las losetas después de familiarizarse con el juego base y solo introducir un par a la vez, comenzando con las de baja complejidad. También encontrarás algunos “Escenarios” al final de este reglamento.



Reglas generales de las losetas

Cambios en la preparación

Antes de comenzar el juego, elige primero con qué losetas quieres jugar y colócalas a tu alcance, pero en un área fuera del área de juego. Esto es el “Olimpo”.

Nota: todas las losetas (excepto Apollo/ Dyonisus) tienen un lado sus reglas resumidas en símbolos. Usa este lado cuando estén en el Olimpo, y el lado del arte cuando estén en juego.

Flujo del juego

Al final del turno de un jugador, después de haber realizado un Paso de Baile y haber usado potencialmente el Poder activo de Musa, un jugador puede tomar una, y solo una, loseta del Olimpo y jugarla, siguiendo sus reglas específicas.

Si ya hay al menos una loseta en juego, ese jugador puede mover en su lugar una, y solo una, loseta que ya esté en juego (siempre al final de su turno y siguiendo las reglas específicas de esa loseta).



Reglas de losetas únicas

Zeus

Complejidad: baja.



Esta loseta debe colocarse en el centro de una loseta de Musa: ¡Zeus la alcanzará con un rayo! Mientras una Musa tenga esta loseta sobre ella, no podrá realizar ningún Paso de Baile individual o en grupo. Una vez en juego, esta loseta no se puede quitar, solo mover.

Nota: Esta loseta no impide que otras Musas utilicen el Poder de la Musa que ha sido alcanzada por un rayo.

Poseidon

Complejidad: baja.



Esta loseta debe colocarse *fuera* del grupo de baile de las Musas en juego, en una de las cuatro direcciones (norte, este, sur, oeste). Ninguna Musa puede completar un Paso de Baile individual o grupal en la dirección en la que se coloca la loseta.

Una vez en juego, esta loseta no puede retirarse, solo moverse.

Eros

Complejidad: media.



Esta loseta debe colocarse entre los lados ortogonales (horizontal o verticalmente, pero no diagonalmente) de dos Musas adyacentes.

Si se quiere mover una de las Musas, deben moverse juntas con un Paso de Baile que involucre al menos a ambas Musas y en la

dirección en la que están unidas (horizontal o verticalmente).

Nunca pueden realizar movimientos que infrinjan las reglas del juego base.

Ejemplos:

- Clio puede moverse hacia la derecha, empujando a Calliope, pero no hacia la izquierda o hacia arriba, donde Calliope no puede seguirla.
- Urania quiere moverse hacia arriba, pero al hacerlo separaría a las dos Musas unidas por Eros, por lo que no puede completar este paso de baile.



Nueva regla: el concepto de esquina.

Las siguientes losetas deben colocarse en una esquina (máximo una loseta por esquina).

Se define como “esquina” un espacio formado por las esquinas de al menos 2 Musas que tiene un soporte estable. Las esquinas de dos Musas adyacentes en diagonal tienen un soporte estable, como en el ejemplo de la izquierda.

Mejor aún, aquellas con tres o cuatro Musas adyacentes.

Por otro lado, 2 Musas adyacentes ortogonalmente no tienen un soporte estable, por lo que no se puede colocar una loseta en ellas.

Durante el Paso de Baile, las losetas colocadas en una esquina permanecen en la misma posición en la que estaban antes del Paso de Baile, es decir, no siguen a la Musa.

En cuanto las losetas ya no tienen un soporte estable, como en el ejemplo de la izquierda, caen y deben ser trasladadas inmediatamente a la zona del Olimpo.



Artemis

Complejidad: media.



Al comparar los dados al final de la partida, se otorga un Sol de Bronce adicional a la Compañía con más Musas tocadas por esta loseta. En una partida de 2 o 4 jugadores, la Musa Neutral se ignora en el recuento. Esto significa que una Compañía que solo tuviera una de sus Musas y la Musa Neutral tocada por la loseta también recibiría el punto adicional.

Ejemplos de puntuación con Artemis:



Terpsichore es Neutral, por lo que la Compañía Blanca tiene la mayoría.



La Compañía Naranja tiene la mayoría (3 dados contra 2 Blancos y 1 Morado).



Aeolus

Complejidad: alta.



Al final del juego, todos los dados con un valor igual a 4 que estén sobre una Musa tocada por esta loseta aumentan a 6. ¡Esta es la Voluntad de Aeolus!

Al jugar con Aeolus, recomendamos incluir también a Artemis en el juego.

Apollo / Dionysus

Complejidad: loca. ¡Solo para expertos!



Al colocar esta loseta en el Olimpo al comienzo de la partida, debe mostrar el lado de Apollo. Siempre que se muestre este lado e independientemente de dónde se encuentre la loseta, el juego sigue las reglas normales.

Si se muestra el lado de Dioniso, independientemente de dónde se encuentre, se aplica la “Versión Dionisíaca” explicada en la página 7 del libro de variantes. En resumen: las Musas que cierran la partida llevando sus dados a 6 las llevarán de regreso a su Voluntad de Apollo.

Cuando se saca del Olimpo y se pone en juego, el jugador puede colocar esta loseta en el lado que elija. Sin embargo, cuando se mueve o cae y regresa al Olimpo, el lado en el que estaba colocada permanece visible.

Escenarios

¿No estás seguro de qué losetas elegir? ¡Aquí tienes algunos grupos que crean escenarios de juego interesantes cuando se usan juntos!

Todo en familia

Complejidad: baja.
Zeus + Mnemosyne (Despierta).

Amor y Trueno

Complejidad: media.
Zeus + Eros.

El amor está en el aire

Complejidad: media.
Eros + Aeolus.

La caza sagrada

Complejidad: media.
Eros + Artemis.

Baile en la isla

Complejidad: media.
Poseidon + Artemis.

La tormenta perfecta

Complejidad: alta.
Zeus + Poseidon + Aeolus.

La búsqueda de Andrómeda

Complejidad: alta.
Mnemosyne (Dormida) +
Poseidon.

Una pelea entre hermanos

Complejidad: loca.
Artemis + Apolo/Dionysus.

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.

Todas las ilustraciones © de Sara Marino 2024.

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

www.spaceotter.it

