



# MUSES

Regolamento versione 2.5

## COMPONENTI

x9 tessere Muse; x1 tessera Mnemosyne; x4 dadi viola; x4 dadi arancioni; x4 dadi bianchi; x6 Gettoni Divinità; x7 segnalini Sole color Bronzo, x1 Argento, x1 Dorato; libretto Varianti di gioco e Modalità Solitario in inglese e italiano; Regolamento in inglese; questo Regolamento.

## PREPARAZIONE

Mescolate le 9 Muse (Mnemosyne è considerata una “Variante”: vedi il libretto delle Varianti di gioco) e distribuitene una stessa quantità casualmente a ogni giocatore.

- In partite con 2 giocatori, ognuno avrà 4 Muse;
- In partite con 3 giocatori, ognuno avrà 3 Muse;
- In partite con 4 giocatori, ognuno avrà 2 Muse;

Ogni giocatore o ogni squadra di giocatori è chiamata una “Compagnia”, e sceglie il colore dei propri dadi.



Nelle partite con 2 e 4 giocatori avanzerà una Musa, che deve essere immediatamente posizionata sul tavolo, coperta se si sta giocando in 2, o scoperta se si sta giocando in 4.

Piazzate 1 dado del colore non scelto su questa Musa “Neutrale”, sul valore 1.

Ogni Compagnia prende un numero di dadi del colore scelto, pari al numero delle Muse che hanno ricevuto.

In 4 giocatori, si gioca a squadre, 2 contro 2.

Ogni Compagnia condivide gli stessi dadi, e i membri di una stessa Compagnia non devono stare seduti accanto. Possono prendere decisioni insieme, ma non possono mai rivelare la propria Musa Misteriosa.

Ogni giocatore tira un dado: chi ha ottenuto il valore più alto diventa il Primo Giocatore e piazza la sua prima Musa sul tavolo.

Una Musa - e una sola, ma non per forza la prima - di ogni giocatore DEVE essere piazzata coperta: sarà una Musa Misteriosa, che non può mai essere scoperta o rivelata prima della fine del gioco, nemmeno da chi l'ha piazzata.

*Trucchetto strategico:* cerca di ricordarti la Volontà di Apollo (il



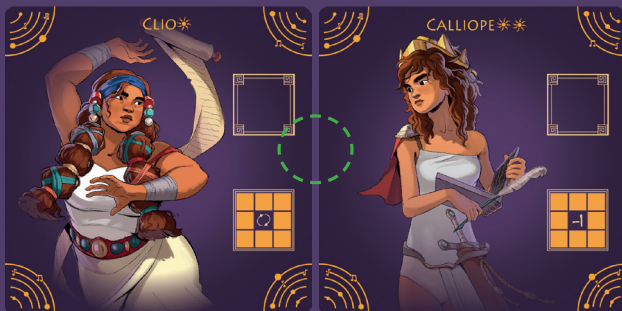
numero di Soli accanto al nome) della tua Musa Misteriosa!

Il Primo Giocatore piazza ora uno dei suoi dadi nello spazio dedicato sulla Musa che ha appena giocato, sul valore 1.

Si continua così con gli altri giocatori, in senso orario: ognuno deve giocare una Musa dalla mano e poi piazzarci sopra uno dei suoi dadi, sul valore 1.

Le Muse dopo la prima devono sempre essere piazzate ortogonalmente o diagonalmente a una Musa già in gioco.

*Trucchetto di piazzamento:* lasciate sempre un po' di spazio tra una Musa e l'altra, così sarà più facile spostarle durante il gioco.



Dopo che tutte le 9 Muse sono state piazzate, comincia la Danza!



# FLUSSO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore è diviso in due azioni:

- Il passo di danza (obbligatorio);
- Il Potere della Musa (opzionale).

## IL PASSO DI DANZA (obbligatorio)

Nel suo turno, un giocatore deve muovere UNA QUALSIASI MUSA IN GIOCO - a prescindere del dado che abbia su di lei - in questo modo:

1. Muove una Musa di “1 passo” orizzontalmente o verticalmente. Un “passo” è un’ipotetica “casella” in una griglia immaginaria composta da caselle con le stesse dimensioni di una tessera Musa. Dopo questo passo, tutte le Muse devono risultare ancora adiacenti e in un singolo gruppo - mai isolate. È come se si stessero tenendo per mano!

La Musa che ha fatto il passo può anche spingere tutte le Muse che si trovano davanti a lei (rispetto alla direzione del movimento). Anche in questo caso, il passo può essere eseguito solamente se, dopo la sua esecuzione, tutte le Muse risultano adiacenti e in un singolo gruppo.



2. Dopo il passo di danza, il giocatore deve incrementare di 1 il valore dei dadi piazzati su ogni Musa coinvolta nel movimento: quella che ha fatto il passo di danza e le eventuali altre che sono state spinte.

*Trucchetto pratico:* I segni “+” e “-” sui dadi indicano come girare il dado per trovare il valore corretto.



## IL POTERE DELLA MUSA (opzionale)

**PRIMA** o **DOPO** un passo di danza di una Musa (che non sia “Misteriosa”), il giocatore può usare il Potere della Musa che ha mosso o che dovrà muovere, e applicarlo a una delle Muse che si trovano nell’Area di Influenza.

La Musa che usa il Potere è considerata al centro della griglia del Potere, che può essere applicato solo nelle posizioni colorate di arancione.

- **Nota Bene:** non è mai possibile usare il Potere di una Musa che non può eseguire il passo di danza!
- La Musa che può usare il Potere è sempre e solo quella che ha compiuto il passo di danza, anche se ne ha spinte altre.



### Esempi di passi di danza nella prossima pagina:

Polyhymnia (A) non può muovere nelle caselle rosse, perché si staccerebbe dal resto del gruppo.

Per lo stesso motivo, Calliope (B) non può muoversi per niente, perché andando in su si staccerebbe da Polyhymnia (A), andando a destra creerebbe due gruppi diversi, e andando in basso lascerebbe Euterpe (C) da sola.

### Esempi di passi con spinta:

Calliope (B) non può danzare spingendo Clio (D) a sinistra, perché Euterpe (C) e Polyhymnia (A) rimarrebbero isolate.

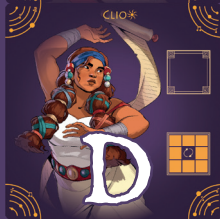
Invece Clio (D) può muoversi a destra e spingere Calliope (B), perché Urania e Thalia rimarrebbero nel gruppo.

Anche Thalia (E) potrebbe danzare in basso e spingere sia Clio che Urania.

### Esempi di Poteri:

Thalia (E) può aumentare di 1 il dado su Calliope (B), mentre Euterpe (C) non ha Muse nella sua Area di Influenza, quindi non può usare il suo Potere (se non dopo essersi mossa).





# ESEMPI DI POTERI



Questa Musa può aumentare di 1 il dado su una Musa ortogonalmente adiacente a lei.



Questa Musa può diminuire di 1 il dado su una Musa diagonalmente adiacente a lei.

Un dado sull'1 non può essere ridotto.



Questa Musa può scambiare il valore del suo dado con il valore del dado di una Musa adiacente a lei.

**Nota Bene:** i dadi non devono essere scambiati fisicamente!



## FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando almeno un dado su una qualsiasi Musa (compresa una Misteriosa o la Neutrale) raggiunge il valore 6, la partita termina immediatamente. Eventuali passi di danza o attivazioni di Potere rimasti non vengono completati.

Le Muse Misteriose vengono rivelate. Si controllano poi *tutte* le Muse: se il dado su una qualsiasi Musa ha lo stesso valore dei Soli disegnati accanto al suo nome, quella Musa ha compiuto la “Volontà di Apollo” e il valore del suo dado diventa 6.

Il dado Neutrale (quello non scelto dalle Compagnie, se presente) viene rimosso dal gioco. Dopodiché i dadi dello stesso colore vengono sistemati orizzontalmente, in ordine di valore discendente.

Allineando le 2 file di dadi (o 3, a seconda del numero di giocatori), si comparano i valori *in colonna*, e per ognuna si assegna 1 Sole di Bronzo alla Compagnia che ha il dado con il valore assoluto più alto su quella colonna.

La Compagnia con il più ALTO valore vincente (cioè che ha vinto nella colonna più a sinistra) riceve 1 Sole d’Argento, al posto di quello Bronzo.





In questo esempio con tre Compagnie:

- Nella prima colonna c'è un pareggio di due 6: non c'è un valore assoluto più alto, quindi nessuno fa punto.
- Nella seconda colonna, il 5 della Compagnia Arancione è il valore assoluto più alto: batte il pareggio tra i due 4 e vince.
- Nella terza colonna, la Compagnia Viola vince con un 4.
- La Compagnia Arancione e Viola fanno 1 punto a testa, ma quella Arancione vince il Sole d'Argento, perché il suo 5 nella seconda colonna è più alto del 4 con cui ha fatto punto la Compagnia Viola.

# VITTORIA € SPAREGGI

Ogni Compagnia conta i Soli disegnati sui segnalini che hanno vinto (se non ci sono abbastanza segnalini, si possono usare le facce con 2 Soli sul retro di quelli di Bronzo).

La Compagnia con più Soli è la vincitrice.

- In caso di pareggio, la Compagnia vincitrice è quella che possiede il Sole d'Argento (il Sole Dorato non viene usato nel gioco base).
- Se non è stato segnato alcun punto, vince la Compagnia la cui somma di tutti i dadi è più alta.
- Se il pareggio persiste, perde la Compagnia che ha innescato la fine della partita.
- In tre giocatori, se le due Compagnie rimaste sono ancora in pareggio, vince quella accanto - in senso orario - a quella che ha innescato la fine della partita.



# CREDITI

**Game design:** Marco Baglioni & David Trambusti (Tanuki Board Games).  
**Editor:** Francis Green. **Illustrazioni:** Sara "Sbilemi" Marino. **Art director & grafica:** Giulia D'Urso. **Grafica delle tessere:** Beatrice Lenzi.

**Grazie a:** Giacomo Campagni, Livio Carella, Marco Paoletti, Lorenzo Papi, Claudio Semeraro, Niccolò Varini, i sostenitori di Kickstarter (soprattutto Adem!)

Le illustrazioni sono © di Sara Marino 2026.

Un gioco © di Space Otter Publishing 2026, tutti i diritti riservati.  
[www.spaceotter.it](http://www.spaceotter.it)

Scarica questo regolamento in tedesco, francese o spagnolo seguendo questo link o QR Code:  
[www.spaceotter.it/danceofmuses/download](http://www.spaceotter.it/danceofmuses/download)

