

DANCE OF MUSES

REGOLAMENTO ITALIANO

PREPARAZIONE

Mescolare le 9 Muse e distribuirle casualmente in egual numero a ogni giocatore.

In 2 giocatori ognuno avrà 4 Muse, in 3 giocatori ognuno ne avrà 3, in 4 giocatori 2 a testa.

In 2 e 4 giocatori avanzerà quindi una Musa, che andrà messa subito in gioco sul tavolo coperta (se in 2 giocatori) o scoperta (se in 4).

Ogni giocatore sceglie i dadi di un colore e ne prende un numero pari a quello delle Muse che ha in mano.

In 4 giocatori si gioca 2 contro 2. Le squadre si dividono gli stessi dadi e i giocatori devono alternarsi fisicamente al tavolo.

Ponete 1 dado del colore non scelto sulla Musa misteriosa, sulla faccia con il valore 1.

Ogni giocatore lancia un dado: chi ottiene il valore più alto sarà il Primo Giocatore e porrà sul tavolo la prima Musa, scelta dalla sua mano.

1

rebbe da sola Euterpe (pallino bianco). Clio (pallino blu), invece, può muoversi diagonalmente sia SU-SINISTRA che GIU-SINISTRA perché ha una delle due direzioni libere (in questo caso SINISTRA) ma non può muoversi diagonalmente SU-DESTRA, né GIU-DESTRA perché in entrambi i casi, le 2 direzioni sono entrambe occupate da Muse.

1b. È possibile far eseguire una mossa di ballo a due o più Muse contemporaneamente purché siano allineate orizzontalmente o verticalmente.

Tale movimento viene chiamato “Mossa di gruppo”. Le Muse coinvolte saranno “spinte” dalla Musa che esegue effettivamente il passo di danza.

Anche la Mossa di gruppo può essere eseguita solo se tutte le Muse, dopo il movimento, rimangono adiacenti e in un unico gruppo.

Tornando all'esempio precedente: Clio (pallino blu) può scegliere di compiere una Mossa di gruppo andando verso destra, spostando così Calliope (pallino rosso) nella medesima direzione.

2. Dopo aver eseguito un passo di danza, il giocatore deve aumentare di 1 il valore del dado posto sulla Musa che ha eseguito il passo.

5

Una - e solo una - delle Muse di ogni giocatore (non necessariamente la prima) DEVE essere giocata coperta: sarà la Musa Mascherata. Una Musa Mascherata non potrà mai essere scoperta o rivelata prima della fine della manche, nemmeno da chi l'ha giocata.

Dopo aver giocato la Musa, il Primo Giocatore porrà uno dei suoi dadi nello spazio dedicato sulla Musa che ha appena giocato, impostandolo sul valore 1.

Si prosegue con gli altri giocatori in senso orario: allo stesso modo ognuno deve mettere in gioco una Musa dalla mano, con uno dei suoi dadi di valore 1.

Le Muse dalla seconda in poi devono **sempre essere posizionate adiacenti** ortogonalmente o diagonalmente a una Musa già in gioco.

Una volta piazzate tutte le 9 Muse, la danza può cominciare!

FLUSSO DI GIOCO

Il turno di gioco di ogni giocatore si divide in due azioni:

- il passo di danza (obbligatorio);
- l'abilità della Musa (facoltativa).

2


Nel caso di una Mossa di gruppo, *tutti* i dadi delle Muse coinvolte nel movimento devono essere aumentati di 1.


L'abilità della Musa (facoltativa)

PRIMA o DOPO un passo di danza di una Musa SCOPERTA, è possibile utilizzare l'abilità della Musa che ha compiuto l'azione, e applicarlo a una delle Muse che eventualmente si trovano nella relativa area di effetto. La Musa che compie l'azione è considerata al centro di questo schema, e le posizioni in cui è possibile applicare l'abilità sono quelle colorate.

In caso di Mossa di gruppo, la Musa che potrà sfruttare la sua abilità sarà quella che esegue il passo di danza (e spinge le altre).

Le abilità delle Muse sono di 3 tipi:

 Diminuisce di 1 il valore del dado di una delle Muse entro l'area. In questo esempio, agisce solo nelle caselle ortogonalmente adiacenti.

 Aumenta di 1 il valore del dado di una delle Muse entro l'area. In questo esempio, agisce solo nelle caselle diagonalmente adiacenti.

6

Il passo di danza (obbligatorio)

Nel proprio turno un giocatore deve far compiere una mossa di danza a UNA QUALSIASI MUSA IN GIOCO, indipendentemente dalla compagnia di appartenenza, in questo modo:

1. sposta la Musa di “1 spazio*” in orizzontale, verticale o diagonale.


Dopo questo movimento, tutte le Muse devono continuare a essere tutte adiacenti e in un unico gruppo.

Nota bene: il movimento in diagonale è considerato come la somma di due movimenti: uno orizzontale e uno verticale, pertanto NON può essere effettuato se anche solo uno degli spazi che deve attraversare sono occupati da un'altra Musa.

*per “spazio” si intende una “casella” ipotetica di un'ipotetica griglia formata da caselle quadrate con dimensioni uguali a quelle di una tessera Musa.

Esempio nella pagina seguente: Polyhymnia (pallino verde) non può spostarsi sulle zone indicate di rosso perché si staccerebbe dal resto del gruppo. Così come Calliope (pallino rosso) non può compiere alcun movimento classico perché andando verso l'alto staccerebbe dal gruppo Polyhymnia (pallino verde), andando a destra si creerebbero due gruppi distinti mentre scendendo lasce-

3

 Scambia il *valore* del dado con quello di una delle Muse entro l'area. In questo esempio, agisce in qualsiasi casella adiacente. Nota bene: *non* si devono scambiare fisicamente i dadi!

Non è mai possibile applicare l'abilità di una Musa che sia impossibilitata a eseguire il suo passo di danza.

FINE DELLA MANCHE

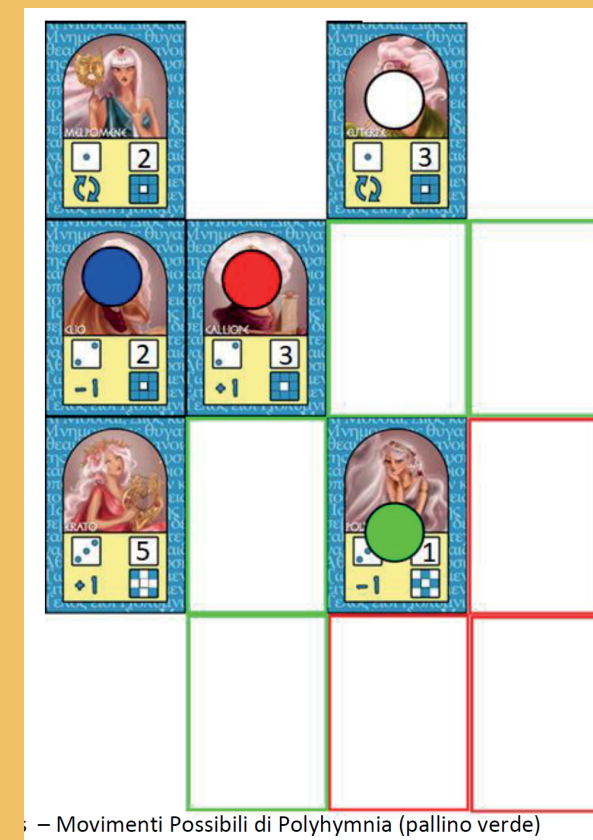
Non appena il dado di una *qualsiasi* Musa (anche se Mascherata) raggiunge il valore di 6, la manche termina *immediatamente* (non si completano quindi eventuali passi di danza).

Vengono scoperte le Muse mascherate, dopodiché si procede a controllare quale Musa ha eseguito il “Volere di Apollo”: se un dado su una Musa ha lo stesso valore dei Soli riportati accanto al nome della relativa Musa, quel dado viene posto sul valore 6.

Si elimina dal gioco il dado neutrale (quello scelto da nessun giocatore, se presente), poi si dispongono i dadi dello stesso colore in ordine decrescente.

Affiancando le 2 o 3 file di dadi (a seconda del numero di giocatori), si confrontano i valori per colonna, e si assegna un punto a

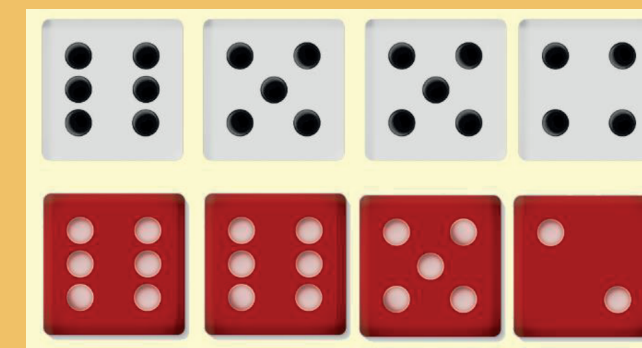
7



– Movimenti Possibili di Polyhymnia (pallino verde)

4

ogni giocatore (o Compagnia) per ogni colonna in cui il suo dado ha il valore maggiore. In caso di parità non si assegnano punti.



In questo esempio con due squadre, nella prima colonna abbiamo due “6” quindi nessuno prende il punto.

Nella seconda invece il 6 rosso batte il 5 bianco e ottiene 1 punto.

Nella terza abbiamo di nuovo un pareggio, mentre nella quarta ottiene il punto la Compagnia bianca, perché il 4 è maggiore del 2. La manche si conclude quindi 1-1.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina dopo 3 manche, oppure se già alla seconda un giocatore o Compagnia ha ottenuto 7 punti.

8

DANCE OF MUSES - ENGLISH RULES

SETUP

Shuffle the 9 Muses and distribute them randomly in equal numbers to each player.

In a 2-player game, each player will have 4 Muses; in a 3-player game, each player will have 3 Muses; and in a 4-player game, each player will have 2 Muses.

In 2-player and 4-player games, there will be one Muse left over, which should be immediately placed face down on the table (if in a 2-player game) or face up (if in a 4-player game).

Each player chooses dice of one color and takes a number of dice equal to the number of Muses they have in hand.

In a 4-player game, it's 2 players against 2. The dance Company share the same dice, and Company members must not sit near to each other at the table.

Place 1 die of the unchosen color on the mysterious Muse, on the side with the value 1.

Each player rolls a die: the player with the highest value becomes the First Player and places the first Muse on the table, chosen from

1

diagonally both UP-LEFT and DOWN-LEFT because she has one of the two directions free (in this case, LEFT), but she cannot move diagonally UP-RIGHT or DOWN-RIGHT because in both cases, both directions are occupied by Muses.

1b. It is possible to make a dance move with two or more Muses simultaneously, as long as they are aligned horizontally or vertically. This movement is called a 'Group Move.' The Muses involved will be 'pushed' by the Muse actually performing the dance step. The Group Move can also be executed only if, after the movement, all Muses remain adjacent and in a single group. Returning to the previous example: Clio (blue dot) can choose to make a Group Move to the right, thereby moving Calliope (red dot) in the same direction.

2. After executing a dance step, the player must increase the value of the die placed on the Muse that performed the step by 1. In the case of a Group Move, all dice of the Muses involved in the movement must be increased by 1.

The Muse's ability (optional)

BEFORE or AFTER a dance step by an UNMASKED Muse, you

their hand.

One - and only one - of each player's Muses (not necessarily the first one) MUST be played face down: this will be the Masked Muse. A Masked Muse can never be uncovered or revealed before the end of the hand, not even by the player who played it.

After playing a Muse, the First Player places one of their dice in the dedicated space on the Muse they just played, setting it to the value 1.

Continue with the other players in clockwise order: each player must play a Muse from their hand, using one of their dice with a value of 1.

Muses placed after the first one must always be positioned adjacent orthogonally or diagonally to a Muse already in play.

Once all 9 Muses are placed, the dance can begin!

GAME FLOW

The turn of each player is divided into two actions:


- The dance step (mandatory);
- The Muse's ability (optional).


2


can use the ability of the Muse that performed the action and apply it to one of the Muses that may be within the relevant area of effect. The Muse performing the action is considered the center of this pattern, and the positions where the ability can be applied are colored.

In the case of a Group Move, the Muse that can use her ability will be the one performing the dance step (and pushing the others).

The Muse's abilities come in three types:

 1. Decreases the value of the die of one of the Muses within the area. In this example, it only affects the orthogonally adjacent squares.

 2. Increases the value of the die of one of the Muses within the area. In this example, it only affects diagonally adjacent squares.

 3. Swaps the value of the die with that of one of the Muses within the area. In this example, it applies to any adjacent square. Please note: the dice themselves should *not* be physically exchanged!

6

The dance step (mandatory)

In their turn, a player must make a dance move with ANY MUSE IN PLAY, regardless of their affiliation, in the following way:

1. Move the Muse by "1 space*" horizontally, vertically, or diagonally.

After this move, all Muses must continue to be adjacent and in a single group.

Please note: diagonal movement is considered as the sum of two movements, one horizontal and one vertical, therefore it CANNOT be made if even one of the spaces it needs to cross is occupied by another Muse.

*By "space," we mean a hypothetical "square" in an imaginary grid composed of square tiles with dimensions equal to those of a Muse tile.

Example on the next page: Polyhymnia (green dot) cannot move to the areas indicated in red because it would detach from the rest of the group. Similarly, Calliope (red dot) cannot make any classic movement because moving upwards would detach her from the Polyhymnia group (green dot), moving to the right would create two separate groups, and moving downwards would leave Euterpe (white dot) alone. Clio (blue dot), on the other hand, can move

3

It is never possible to apply the ability of a Muse who is unable to perform her dance step.

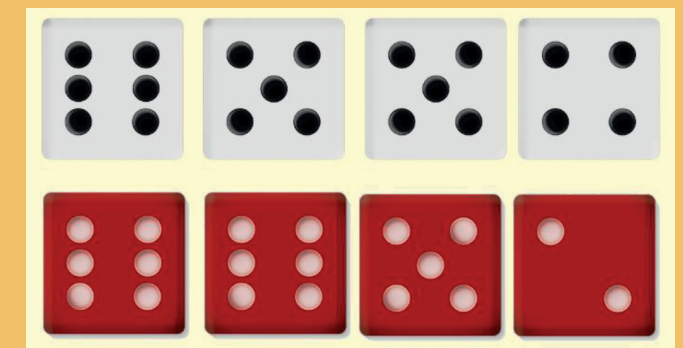
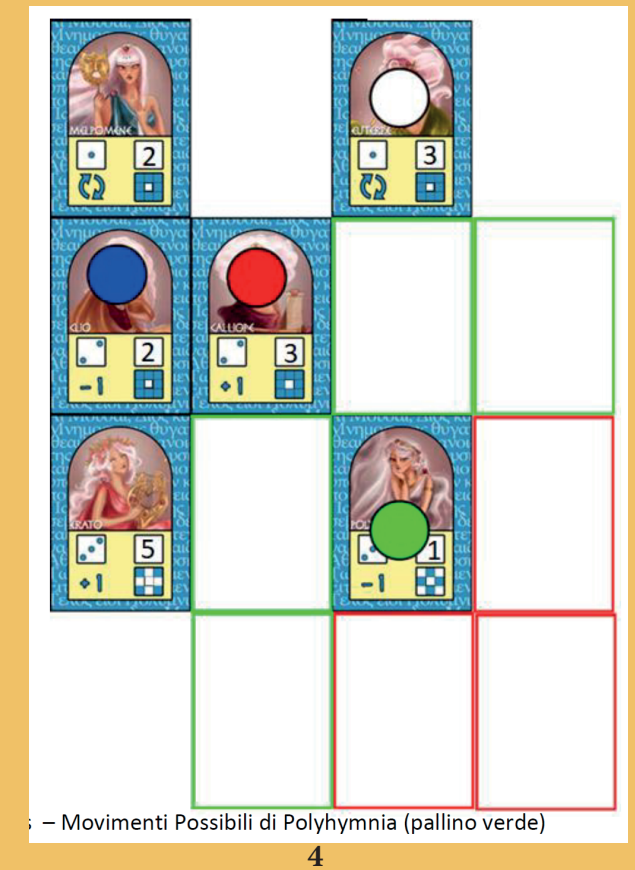
END OF THE HAND

As soon as the die of any Muse (even if Masked) reaches a value of 6, the hand ends immediately (any remaining dance steps are *not* completed).

The Masked Muses are revealed, and then the players proceed to check which Muse has performed the 'Will of Apollo': if a die on a Muse has the same value as the Suns drawn next to the name of the respective Muse, that die is set to the value of 6.

The neutral die (the one not chosen by any player, if present) is removed from the game. Then, the dice of the same color are arranged in descending order. By aligning the 2 or 3 rows of dice (depending on the number of players), we compare the values by column and award one point to each player (or Company) for each column where their die has the higher value. In case of a tie, no points are awarded.

7



In this example with two teams, in the first column, there are two '6's, so no one scores a point. In the second column, the red '6' beats the white '5' and earns 1 point. In the third column, we have another tie, while in the fourth column, the white Company scores a point because the '4' is greater than the '2'. The hand concludes with a score of 1-1.

END OF THE GAME AND VICTORY

The game ends after 3 hands, or if by the second round, a player or Company has scored 7 points.

8