Муза

Правила игры

«Муза» — игра для компании, в которой Вам предстоит вдохновлять свои команды при помощи загадочных подсказок. Команда, первой собравшая пять шедевров, побеждает.

Компоненты:

- 84 карты шедевров;
- 32 карты вдохновения;
- правила;
- 1 карта с дополнительными правилами.

Подготовка к игре

Разделитесь на две или три команды, так чтобы в каждой было не меньше двух человек. Затем отдельно перемешайте карты шедевров и вдохновения и положите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Команда, в которой состоит самый младший игрок, ходит первой.

При игре меньше чем вчетвером обратитесь к особым правилам, изложенным на специальной карте.

Ход игры

В ход вашей команды:

1. Назначьте одного из игроков вашей команды на роль Музы. Передавайте эту роль в любой очередности. Все остальные игроки берут на себя роли художников.
2. Художники из команды, сидящей слева от вашей, берут шесть карт шедевров и две карты вдохновения.
3. Они тайно выбирают одну карту шедевров и одну карту вдохновения и передают их вашей Музе.

4. Муза открывает карту вдохновения, а затем дает подсказку, которая должна подтолкнуть художников вашей команды к выбранной карте шедевра. Подсказка должна соответствовать правилу на карте вдохновения.
5. Художники из команды, сидящей слева от вашей, берут выбранную карту шедевра и перемешивают ее с остальными пятью картами, взятыми ранее. Затем они раскладывают их рубашкой вниз перед всеми игроками.

6. Вы и остальные художники вашей команды вместе выбираете карту, пытаясь определить ту, которую получила ваша Муза на этапе 3. Муза не может подсказывать вам никак иначе, кроме повторения подсказки, данной на этапе 4.
7. После того как ваша команда выбрала карту, Муза сообщает, было ваше предположение удачным или нет. Если вы угадали, ваша команда получает карту шедевра в качестве награды. Если нет, эту карту получает команда, сидящая слева.

После того как ваша команда завершит свой ход, сбросьте все использованные в этот ход карты. Если карты в колоде закончились, перемешайте стопку сброса, сформировав новую колоду.
Ход передается следующей команде по часовой стрелке.

Команда, первой собравшая пять карт шедевров, побеждает.

© QSF GAMES LLC,
все права защищены