

Муза

Правила игры

«Муза» — игра для команды, 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.

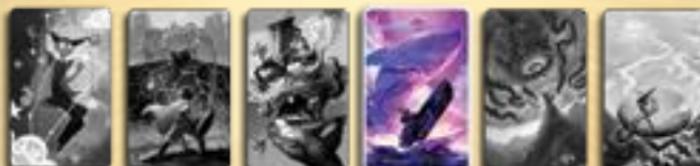
Ход игры

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.

QUICK
SIMPLE
FUN

© QSF GAMES LLC,
все права защищены