

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règles du jeu

Devenez une Muse et inspirez vos coéquipiers à l'aide de mystérieux indices pour les mener aux Chefs-d'œuvre. La première équipe parvenant à en obtenir 5 gagne !

Contenu • 84 grandes cartes Chef-d'œuvre
• 30 cartes Inspiration



Mise en place

Formez 2 ou 3 équipes contenant au moins 2 joueurs. Mélangez séparément les cartes Chef-d'œuvre et Inspiration, puis placez-les à portée de tous.

L'équipe avec le joueur le plus jeune commence.

Dans le cas où le nombre de joueurs est inférieur à 4, veuillez vous référer à la variante pour 2 et 3 joueurs.

Comment jouer ?

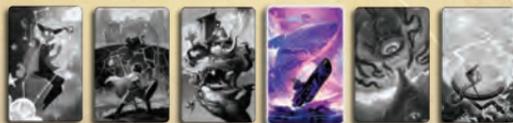
Lors de votre tour de jeu...

Choisissez un joueur de votre équipe pour être la Muse. N'hésitez pas à changer de Muse à tour de rôle ! Le reste des joueurs seront les Artistes.

1. L'équipe à votre gauche pioche 6 cartes Chef-d'œuvre et 2 cartes Inspiration.
2. Cette équipe regarde ces cartes et choisit secrètement, parmi elles, une carte Chef-d'œuvre et une carte Inspiration, puis les passe à la Muse de votre équipe. Les 5 autres cartes Chef-d'œuvre sont mises de côté et la carte Inspiration restante est défaussée.



3. Après avoir regardé secrètement ses 2 cartes, votre Muse révèle la carte Inspiration, puis donne un indice à votre équipe qui vous permettra de deviner la carte Chef-d'œuvre lors de l'étape 5. L'indice donné doit respecter les instructions marquées sur la carte Inspiration.
4. L'équipe à votre gauche reprend la carte Chef-d'œuvre, la mélange face cachée avec les 5 autres cartes piochées précédemment, puis les place face visible sur la table.



5. Les membres de votre équipe doivent deviner ensemble la carte Chef-d'œuvre que détenait votre Muse lors de l'étape 3. Votre Muse ne peut pas vous parler ni vous aider autrement qu'en répétant l'indice donné dans l'étape 3.

6. Votre Muse vous indique si votre réponse est correcte ou non. S'il s'agit de la bonne réponse, le Chef-d'œuvre vous revient. Si la réponse est incorrecte, l'équipe à votre gauche s'en empare !

Quand votre équipe a terminé son tour, défaussez toutes les autres cartes utilisées. Si la pioche est vide, vous pouvez en recréer une en mélangeant toutes les cartes défaussées.

Le tour de jeu passe à l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

La première équipe à obtenir 5 cartes Chef-d'œuvre gagne.

Variante pour 2 et 3 joueurs

Lorsque le nombre de joueur est inférieur à 4, vous pouvez coopérer pour acquérir les Chefs-d'œuvre ensemble ! Le jeu se déroule de la même manière, avec quelques variations :

- Un joueur occupe le rôle de la Muse, tandis que tous les autres joueurs sont les Artistes.
- La Muse pioche 1 carte Chef-d'œuvre et 2 cartes Inspiration, puis choisit une des deux cartes Inspiration, défausse l'autre, et donne son indice.
- La Muse pioche 5 cartes Chef-d'œuvre supplémentaires et les mélange avec celle précédemment piochée, puis les place face visible.
- Les Artistes essayent de deviner la bonne carte, comme dans une partie classique, et donnent une réponse commune. Si celle-ci est correcte, ils gagnent la carte. Si la réponse se révèle fautive, la carte Chef-d'œuvre est mise de côté. Vous gagnez si vous parvenez à acquérir 5 Chefs-d'œuvre avant d'en avoir 3 de côté.

Variante partie rapide

Pour gagner du temps, vous pouvez utiliser cette variante à partir du moment où chaque équipe a terminé son premier tour de jeu.

Au début de chaque tour, toutes les équipes choisissent simultanément la carte Chef-d'œuvre et Inspiration à passer à la Muse de l'équipe adverse.

Les Muses, lorsqu'elles ont reçu leurs cartes, peuvent donner l'indice à leur équipe respective quand elles le souhaitent. Tout le monde joue donc simultanément, dans la mesure du possible.

Quand une équipe se trouve à un point de la victoire, le jeu doit alors se dérouler normalement, chaque équipe jouant à tour de rôle.

CRÉDITS

Muse, un jeu Quick Simple Fun Games de Jordan Sorenson.

Illustrations : Andre Garcia, Apolline Etienne & Kristen Plescow.

Édition française : Don't Panic Games.

Président : Cédric Littardi. Directeur éditorial : Sébastien Rost. Traduction : Jeanne Bucher. Corrections : Philippe Vallotti, Nicolas Lion. Maquette : Vincent Diez. Distribution : MAD Distribution. Production : Nicolas Aubry. Communication : Thomas Thus, Camille Nogueira.  SYNERGY GAMES. www.dontpanicgames.com