

# Muza

## INSTRUKCJA

Daj się porwać Muzie – grze imprezowej, w której przy użyciu zagadkowych wskazówek, wskazujesz współgraczom drogę inspiracji. A jeśli to twoja drużyna jako pierwsza zbierze 5 arcydzieł, wygrywacie!

### Zawartość pudełka

- 84 karty Arcydzieł
- 32 karty Inspiracji

### Przygotowanie do gry

Podzielcie się na dwie lub trzy drużyny składające się z przynajmniej dwóch osób. Potasujcie osobno talię kart Arcydzieł i talię kart Inspiracji, a następnie połóżcie je w osobnych stosach w zasięgu wszystkich graczy.



Drużyna, do której należy najmłodszy z graczy, rozpoczyna grę.

### Zasady gry

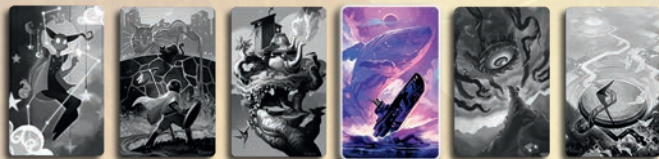
Przebieg tury:

1. Aktywna drużyna decyduje, który z należących do niej graczy będzie Muzą.
2. Drużyna po lewej dobiera 6 kart Arcydzieł i 2 karty Inspiracji, wybiera spośród nich po jednej karcie Arcydzieła i Inspiracji, i w tajemnicy przekazuje Muzie drużyny aktywnej.



3. Muza uważnie przygląda się otrzymanej karcie Arcydzieła, odkrywa otrzymaną kartę Inspiracji, po czym podaje wskazówkę, pomocną we wskazaniu właściwej karty Arcydzieła. Wskazówka Muzy musi być zgodna z instrukcją umieszczoną na karcie Inspiracji oraz musi się odnosić do **istniejącej, niefikcyjnej** rzeczy lub postaci.

4. Muza zwraca zakrytą kartę Arcydzieła drużynie po lewej, a jeden z należących do niej graczy tasuje ją rewersem do góry wraz z pięcioma pozostałymi kartami Arcydzieł i rozkłada wszystkie właśnie przetasowane karty awersem do góry, w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.



5. Cała aktywna drużyna wspólnymi siłami wskazuje jedną z kart Arcydzieł, jako tę wręczoną Muzie w kroku 2. Muza nie może podpowiadać ani pomagać w jakikolwiek sposób, poza powtarzaniem wskazówki ujawnionej w kroku 3.

6. Muza informuje, czy odpowiedź drużyny aktywnej jest prawidłowa. Jeżeli wybrano odpowiednią kartę Arcydzieła, staje się ona własnością drużyny aktywnej. Jeżeli karta Arcydzieła nie została poprawnie wskazana, otrzymuje ją drużyna po lewej.

Po zakończeniu tury przez drużynę aktywną wszystkie karty użyte w tej turze zostają odrzucone (poza zdobytą kartę Arcydzieła). Jeżeli w dowolnym momencie gry zabraknie kart, należy przetasować stos kart odrzuconych. Rozpoczyna się następna runda, a drużyną aktywną zostaje kolejna drużyna zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 5 Arcydzieł, zwycięża!**

## Wariant gry dwu- lub trzysobowej

W przypadku rozgrywki, w której bierze udział mniej niż cztery osoby, wszyscy gracze tworzą jedną drużynę i próbują wspólnie zebrać Arcydzieła. Gra jest rozgrywana według standardowych zasad z uwzględnieniem poniższych zmian.

Jeden z graczy zostaje Muzą, a pozostali wcielają się w artystów. W następnej turze kolejny gracz przejmuje zadania Muzy.

Muza losuje jedną kartę Arcydzieła i dwie karty Inspiracji. Wybiera jedną z wylosowanych kart Inspiracji, według której przekazuje wskazówkę.

Muza dobiera dodatkowo pięć kart Arcydzieł. Tasuje wszystkie karty Arcydzieł – w sumie sześć – i wykłada je w widocznym dla wszystkich graczy miejscu.

Artyści, tak jak w przypadku standardowych zasad, próbują wskazać wybrane Arcydzieło. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, karta Arcydzieła zostaje umieszczona w obszarze punktowanym. Jeżeli nie, karta zostaje odłożona na bok. Gracze zwyciężają, jeżeli zdołają zgromadzić 5 kart Arcydzieł, zanim 3 karty Arcydzieł zostaną odłożone na bok.

© 2017 Quick Simple Fun Games.

© 2018 Portal Games Sp. z o.o., ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, [www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl).

Autor gry: Jordan Sorenson, Ilustracje: Andre Garcia, Apolline Etienne, Kristen Plescow

Tłumaczenie: Anna Dudek-Polewka, Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil, Korekta: Robert Deninis, Rafał Szyma



