

Múzsa

* Sugallatok *

Játékszabály

A Múzsa – Sugallatok egy könnyed partijáték, amelyben rejtett tartalmú utalásokkal vezethetjük csapattársainkat az igazi remekművek megtalálására. Hogy múzsaként melyik kifejezési módot választhatsz, és hogy mely remekműre vezetted rá társaidat, azt nem te döntöd el... hanem az ellenfél csapat, amely valószínűleg nem fogja megkönynyíteni a dolgodat, sőt – minden elkövet majd, hogy összezavarja a csapatodat!

A játék elemei

- 84 nagy méretű Remekmű kártya
- 50 ihlet kártya

Előkészületek

Játékoszámtól függően alkossatok két vagy három csapatot úgy, hogy minden csapatban legyen legalább két fő. Keverjétek meg a Remekmű kártyákat és az Ihlet kártyákat külön-külön, majd tegyétek a két paklit az asztalra úgy, hogy mindenki elérje őket.

A legfiatalabb játékos csapata kezdi a játékot.



Négyénél kevesebb játékos esetén használjátok a kiegészítő kártyán található speciális szabályokat.

A játék menete

A saját csapatotok körében...

1. Válasszatok ki valakit magatok közül. Ebben a körben ő lesz a csapatotok műzsája. A későbbiekben ezt a szerepet úgy váltjátok egymás között, ahogy szeretnétek.

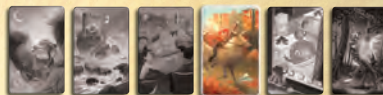
2. A tőletek balra ülő csapat húz 6 Remekmű kártyát és 2 Ihlet kártyát.



3. Ezek közül a kártyák közül közösen kiválasztanak 1 Remekmű kártyát és 1 Ihlet kártyát, majd képpel lefelé fordítva átadják a ti csapatotok műzsájának.

4. A műzsa megnézi a lapokat, felfedi az Ihlet kártyát, majd ad egy utalást a kezében tartott Remekmű kártyára. A műzsa utalásának követnie kell az Ihlet kártyán látható utasítást.

5. A tőletek balra ülő csapat visszaveszi a műzsától a Remekmű kártyát, bekeveri a korábban kihúzott 5 Remekmű kártya közé, majd képpel felfelé kihelyezi a kártyákat az asztalra úgy, hogy mindenki lássa őket.



6. A csapatotok megpróbálja közösen megtippelni, melyik kártyát kaphatta meg a műzsától a 3. lépés során. A műzsa nem beszélhet hozzátok, nem segíthet más módon, kizárólag a 4. lépésben adott utalást ismételheti meg.

7. A műzsa felfedi, hogy helyes volt-e a tippetek vagy sem. Ha jól tippeltetek, a csapatotok megtartja az Ihlet kártyát, és megnyeri a kártyán látható pontszámot. Ha nem sikerült eltalálnotok, a tőletek balra ülő csapat kapja meg az Ihlet kártyát, így övék a pont.

Amint a csapatotok befejezte a körét, tegyétek az összes elhasznált kártyát a dobópakliba. Ha elfogynak a kártyák, keverjétek újra a dobópaklit, és folytassátok a játékot. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban ülő csapat következik.

Az a csapat győz, amelyiknek elsőként sikerül legalább 12 pontot összegyűjtenie.

Vitás helyzetek

Ha több játékos úgy érzi, hogy a 4. pontban adott utalás kifogásolható, azt ajánljuk, hogy játsszátok újra az adott kört. Műzsaként játszva ez megelőzhető, ha odafigyelünk, hogy az adott tippek megfeleljenek a játék szellemének.

