

DANCE OF MUSES

Facciamo danzare le Muse per vincere la partita



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 03-11-2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Avevamo già incontrato [Space Otter](#) (Lontra Spaziale) nel giugno 2023, quando decidemmo di recensire il loro primo gioco: [DecKreative](#) (*di cui potete leggere la recensione qui*). Con [Dance of Muses](#) l'editore ha fatto un gran passo in avanti, soprattutto dal punto di vista grafico, con le bellissime immagini di Sara Marino (in arte “Sbilemi”).

Progettato per 2-4 giocatori di età dai 12 anni in su e con una durata di circa 30 minuti, **Dance of Muses** è un gioco “astratto” con il quale muoveremo delle tessere su una superficie piana per ottenere il massimo del punteggio.

Unboxing



Foto 1 – I componenti.

La scatolina di **Dance of Muses** (150x150x40 mm) contiene 10 grandi tessere (90x90 mm) di cartone robusto, con i bellissimi disegni di altrettante Muse su uno sfondo blu notte, impreziositi da decori dorati. Ci sono poi 12 dadi D6 speciali in tre colori (Bianco, arancione e viola) e 8 dischetti per segnare i punti.

Le regole sono contenute in quattro libretti: due in italiano (il primo con il regolamento di base e il secondo con 15 varianti) e due in inglese.

A parte il discorso grafico, veramente apprezzato da tutti coloro che hanno provato il gioco, tutti i materiali sono perfettamente adatti allo scopo per cui sono stati realizzati.



Foto 2 – I dadi.

I dadi meritano un discorso a parte perché non mostrano la solita combinazione (il valore dei punti su due facce opposte è sempre “7” su quelli normali), perché alla faccia “1” corrisponde la “3”, alla faccia “2” il “5” e al “4” il “6”.

Il perché di questa singolare decisione lo spiega la foto 2 qui sopra: avrete senz’altro notato che, oltre al decoro, sui bordi di ogni faccia, appaiono i simboli “+” e/o “-“: in questo modo i giocatori sanno sempre come girare il dado per aumentarne o diminuirne il valore.

Preparazione (Set-Up)

Per giocare a **Dance of Muses** basta una qualsiasi superficie piana, ma Space Otter ha creato anche un tappetino speciale: lo trovate sul loro sito (<https://spaceotter.it/shop/dance-of-muses-playmat/>) e, naturalmente, la sua grafica è dello stesso stile di quella delle tessere.



Foto 3 – Esempio di tavolo pronto per una partita a tre.

Ogni giocatore riceve un certo numero di tessere e dadi che dipende da quanti sono i partecipanti: in due si ricevono 4 Muse e i 4 dadi dello stesso colore; in tre ognuno prende 3 Muse e tre dadi; in quattro si gioca solo a squadre e ogni membro riceve dunque solo 2 Muse. Nel gioco base si utilizzano solo le 9 Muse “classiche” perché Mnemosyne è considerata una tessera speciale e servono regole particolari.

Durante il setup delle partite a 2 o a 4 viene presa una Musa a caso e posizionata sul tavolo (coperta) con sopra un dado di valore “1” del colore non usato dai giocatori.

A turno i partecipanti posizionano una tessera sul tavolo, stando attenti che sia adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) a un’altra già posata precedentemente: una di queste tessere dovrà comunque essere giocata “coperta” per restare segreta agli avversari.

Su ogni tessera verrà subito posato un dado del proprio colore, con il valore “1” in alto (vedere anche la Foto 3 qui sopra):

Il Gioco



Foto 4 - Prima di procedere diamo un'occhiata più da vicino alle Muse, scusandoci con i lettori e con Space Otter per le foto che non rendono bene la loro grafica.

Ognuna delle tessere di **Dance of Muses** ci mostra una delle 9 Muse della mitologia greco-romana, che erano tutte figlie di Giove e Memnosine (che gli autori hanno aggiunto al gruppo dandole degli effetti speciali).

I disegni di "Sbilemi" sono davvero molto belli e non siamo mai riusciti ad iniziare una partita di prova prima che tutti i giocatori non avessero dato un'occhiata a tutte le Muse.

Ogni tessera è caratterizzata da:

- (a) – un nome;

- (b) – un certo numero di simboli “Sole” accanto al nome (da “1” a “3”);
- (c) – un riquadro per ospitare il dado;
- (d) – un riquadro con l’azione speciale della Musa.

Nell’esempio di Foto 4 abbiamo Erato (in alto a sinistra) che ha un solo “Sole” e che permette al giocatore che l’utilizza di scambiare il suo dado con quello di una Musa adiacenti; Polyhymnia invece (in basso a destra) ha due simboli “Sole” e può aumentare di 1 punto il valore di un dado adiacente. Ci sono anche Muse che permettono di calare di 1 punto il valore dei dadi adiacenti e di influire solo sulle quattro caselle ortogonali oppure sulle quattro diagonali.



Foto 5 – Situazione sul tavolo dopo la seconda mossa di una partita. [/caption]

Ad ogni turno i giocatori di **Dance of Muses** devono far “danzare” una Musa a loro scelta, indipendentemente dal colore del dado che hanno sopra: la tessera viene mossa in uno spazio adiacente e si aumenta di un punto il valore del suo dado. Prima o dopo il movimento si può applicare la sua azione speciale.

Se la tessera fa parte di una fila o di una colonna di Muse adiacenti è possibile spingerle tutte con una sola mossa, e il valore di tutti i loro dadi aumenterà di un punto, ma l'azione speciale sarà solo quello della tessera che ha effettuato la spinta.

Nel nostro esempio (Foto 5) Calliope è stata mossa di uno spazio verso sinistra, spingendo sia Erato (a sinistra) che la Musa girata al centro della fila: tutti i dadi sono aumentati di 1 punto e Calliope ora deve decidere se e quale dado adiacente verrà ridotto di 1 punto.

La partita continua in questo modo finché uno dei dadi non raggiunge il valore “6”, chiudendo immediatamente il gioco.



Foto 6 – La partita è arrivata alla fine perché il dado di Calliope (ancora lei) ha raggiunto il valore “6”.

Si scoprono allora le Muse... in incognito e si verifica il valore dei dadi per compararlo a quello dei simboli “sole” delle rispettive tessere: se i due sono uguali il dado viene immediatamente promosso al valore “6” (onorando così il Dio Apollo).

Infine si procede con il conteggio finale di **Dance of Muses**, affiancando in colonna tutti i dadi, in ordine decrescente da sinistra verso destra e comparando i valori di ogni colonna.

Se un solo dado (in ogni colonna) possiede il valore più alto il suo giocatore riceve un dischetto di “bronzo”: invece se due o tre dadi hanno lo stesso valore non si assegna alcun premio.

Guardiamo l'esempio della foto 7 qui sotto.



Foto 7 – I dadi schierati per il calcolo dei Punti Vittoria (PV).

- Nella prima colonna ci sono tre dadi di valore “6” e quindi non viene assegnato alcun PV;
- Nella seconda colonna il dado più alto è il “6” arancione che vince quindi un gettone di bronzo;
- Nella terza colonna vince invece il viola (altro gettone bronzo).

Fatto ciò si considera il valore in assoluto più alto fra quelli che hanno assegnato i dischetti bronzo e si dà il dischetto argento al possessore: nel nostro esempio si tratta del 6 arancione che aggiunge così l'argento al bronzo. L'oro si usa nelle varianti.

Chi ottiene più punti vince la partita, ma noi consigliamo di disputarne 2-3 di seguito, perché molto spesso, fra giocatori “scafati”, si assegnano davvero pochi PV, visto che 1-2 colonne finiscono quasi sempre in parità.

La Foto 8 qui sotto ci mostra un esempio di aggiustamenti a fine partita.



Foto 8 – Assegnazione dei dadi a fine partita.

Dopo aver scoperto le carte incognite si trasforma in 6 il dado di Thalia (perché era arrivato al valore “3”) e a Euterpe (anch’essa con valore “3”), ma non a Tersichore perché il “4” del suo dado non combacia con i tre simboli “sole” sulla tessera.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo anticipato, **Dance of Muses** è un gioco “astratto” dalle regole molto semplici ma dallo “svolgimento” piuttosto... contorto: non basta infatti cercare di spostare le proprie Muse per farle crescere di valore, ma bisogna ostacolare gli avversari o riparare il più rapidamente ai danni che vi avranno inflitto.

Solitamente si cerca la mossa migliore per far salire il proprio dado e sballare una tessera degli avversari: molto efficace è anche l’azione speciale che permette di scambiare due dadi fra tessere adiacenti e che di solito si usa per prendere un dado di basso valore per le proprie Muse, dandone uno già sballato all’avversario.



Foto 9 – La scatola di Dance of the Muses.

Non dimenticate poi che è possibile tenere una Musa in campo collegandola soltanto tramite un vertice: di solito si usa questa mossa per proteggere le proprie tessere “incognite” e muoverle solo alla fine per raggiungere il punteggio giusto.

Non è’ indispensabile portare tutti i dadi a “6”, anche perché spesso, durante il conteggio, verranno annullati da quelli degli avversari che hanno lo stesso numero: spesso si vince più facilmente con un “5” o un “4”, ma per riuscire bisogna controllare bene il gioco di tutti.

Avevamo anche accennato ad alcune varianti per **Dance of Muses**: esse sono contenute nel libretto ausiliario e si dividono in due gruppi:

(A) - 6 varianti per il gioco base con più giocatori, includendo anche le regole per utilizzare la mamma delle Muse (Mnemosine).

(B) - Le prove di Atena: si tratta di 10 enigmi da risolvere in solitario: tutti indicano la posizione di partenza delle Muse e il numero di mosse (passi di danza) necessari a risolverli.

(C) – La furia di Ade: altri 5 enigmi con la partecipazione del Dio degli inferi.



Foto 10 – I Dischetti dell’espansione “Divine Intervention”.

Alla manifestazione **Games on Board di San Lazzaro** Space Otter aveva uno stand suo e, oltre al tappetino di cui parlavamo prima, mostrava anche dei dischetti di resina riccamente illustrati che mette in vendita (vedere qui: <https://spaceotter.it/shop/dance-of-muses-tokenxp/>) e che forniscono ulteriori 6 varianti al gioco base.

Commento finale

Quando si fanno provare dei giochi “astratti” c’è sempre qualcuno che si mostra poco interessato oppure che non ama il genere e preferisce giochi più ambientati: tuttavia tutti gli amici che hanno provato **Dance of Muses** hanno poi dimostrato il loro interesse chiedendo la rivincita o ulteriori sfide per battere i compagni.

Quelli che si sono seduti al nostro tavolo spesso lo hanno fatto perché attratti soprattutto dalla grafica utilizzata per la realizzazione dei componenti, a dimostrazione che il mondo del gioco da tavolo continua a maturare e non si accontenta di inventare nuove regole ma anche di realizzare dei prodotti sempre più belli esteticamente.

Dance of Muses non è un gioco eclatante che propone qualche soluzione innovativa, ma è un prodotto ben fatto, che funziona bene e che può essere sempre usato come riempitivo prima o dopo una partita più impegnativa.

La nostra preferenza va comunque al gioco in tre.

*“Si ringrazia la ditta **SPACE OTTER** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione”*