

MUSA

Despertares

Reglamento

Despertares es un juego independiente que expande el mundo de Musa, un party game donde usas enigmáticas pistas para inspirar a las personas de tu equipo.

Para jugar con ambos juegos, simplemente combina todas las cartas de Obra Maestra en una sola baraja. Usa solo las cartas de Inspiración y reglas de Despertares.

Componentes

- 84 cartas de Obra Maestra
- 50 cartas de Inspiración

Preparación

Divide tu grupo en dos o tres equipos, donde cada uno tenga al menos dos participantes. Después, baraja los mazos de cartas de Obra Maestra y de Inspiración por separado, y colócalos al alcance de todas las personas. El equipo con la persona más joven iniciará la partida. Para partidas con menos de cuatro participantes, consulta la Variante para Dos o Tres Personas.



Desarrollo del Juego

Durante el turno de tu equipo...

- 1 - Elige una persona de tu equipo para que sea la Musa, el resto obtiene el rol de Artista
¡Cada equipo puede alternar el papel de Musa de la manera que prefieran sus integrantes!
- 2 - El equipo a tu izquierda roba seis cartas de Obra Maestra y dos de Inspiración.
- 3 - Ese equipo elige en secreto una carta de Inspiración y una carta de Obra Maestra y se las entrega a la Musa de tu equipo.



- 4 - La Musa de tu equipo revela esa carta de Inspiración, y luego da una pista a tu equipo para guiarles hacia la carta de Obra Maestra. ¡La pista de la Musa debe seguir las instrucciones impresas en la carta de Inspiración!
- 5 - El equipo a tu izquierda toma esa carta de Obra Maestra, y en secreto la baraja con las otras cinco cartas de Obra Maestra que habían robado, y luego las disponen bocarriba a la vista de todas las personas.



- 6 - Tu equipo, después de discutir la pista, señalará una carta de Obra Maestra de las dispuestas intentando adivinar la recibida por tu Musa en el paso 3. ¡Tu Musa no puede hablar ni ayudar de modo alguno, excepto repitiendo la pista dada en el paso 4!
- 7 - Tu Musa confirma si la carta señalada es la correcta o no. Si es la correcta, tu equipo reclama la carta de Inspiración y obtiene los puntos indicados en la carta; si es incorrecta, el equipo a tu izquierda es quien obtiene dichos puntos.

Una vez que tu equipo completa su turno, descarta todas las cartas usadas.

Si el mazo se agota, baraja las cartas de la pila de descarte para formar un nuevo mazo. El turno continúa con el siguiente equipo en sentido de las agujas del reloj.

¡El primer equipo en obtener un total de 12 o más puntos ganará!

Resolviendo disputas: si más de una persona siente que la pista dada en el paso 4 fue injusta, recomendamos repetir el turno completo. ¡Como Musa puedes evitar esto asegurándote que las pistas a entregar siguen el espíritu del juego!

Variante de Juego - Juego Rápido

Después de que cada equipo ha jugado su primer turno, recomendamos comenzar a usar esta Variante de Juego para reducir los tiempos muertos. Durante cada ronda, todos los equipos comienzan eligiendo simultáneamente las cartas de Obra Maestra y de Inspiración para entregárselas a la Musa del equipo a su derecha. Como Musa, una vez has recibido tus cartas, puedes entregar la pista a tu equipo cuando prefieras, jugando simultáneamente cuando sea posible.

Cuando los equipos estén listos para adivinar, el juego continúa normalmente, con cada equipo realizando su turno según el orden de juego.

Variante para Dos o Tres Personas

Con menos de cuatro participantes, ¡tendrán que colaborar para obtener las Obras Maestras!

El juego se desarrolla normalmente con los siguientes cambios:

- Cada persona, alternadamente, asume el rol de Musa, mientras el resto adquiere el rol de Artista.
- La Musa roba una carta de Obra Maestra y dos cartas de Inspiración, y elige una de las cartas de Inspiración con la cual dará su pista.
- Luego, la Musa roba otras cinco cartas de Obra Maestra, las baraja junto a la anterior, y las dispone bocarriba a la vista de todas las personas.



- Los Artistas adivinan de manera normal. Si aciertan, colocan la carta de Inspiración en el área de puntuación. En el caso de errar, apartan la carta de Inspiración a un lado. ¡Ganarán si completan 12 puntos antes de haber apartado tres cartas de Inspiración!

