

# Muse

## Spelregels

Muse is een partyspel waarin een speler als muze cryptische aanwijzingen geeft om zijn teamgenoten te inspireren. Het team dat als eerste 5 meesterwerken heeft verzameld, wint het spel.

### Speelmateriaal

- 84 grote meesterwerkkaarten
- 32 inspiratiekaarten
- 1 extra spelregelskaart
- De spelregels

### Vorbereiding

Verdeel de spelers over 2 of 3 teams. Elk team moet uit ten minste 2 spelers bestaan. Schud daarna de meesterwerkkaarten en de inspiratiekaarten apart en leg deze als gedekte stapels op tafel.

Het team met de jongste speler begint.



Zijn er minder dan 4 spelers, zie dan de spelregels op de extra spelregelskaart!



© 2017 Quick Simple Fun Games  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden  
Made in China

Auteur: Jordan Sorensen  
Illustraties: Andre Garcia,  
Apolline Etienne  
en Kristen Plescow  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

QUICK  
SIMPLE  
FUN  
GAMES

# Spelverloop

In de beurt van een team gebeurt het volgende in deze volgorde...

1. De leden van het team dat aan de beurt is, kiezen één van hen als muze. Een team is volledig vrij in de keuze van hun muze (in volgende beurten mag dat dezelfde of een andere speler zijn)!
2. Het team links van het team dat aan de beurt is, trekt 6 meesterwerkkaarten en 2 inspiratiekaarten.
3. Dit team kiest uit de getrokken kaarten in het geheim 1 meesterwerkkaart en 1 inspiratiekaart, en geeft deze aan de muze van het team dat aan de beurt is.
4. De muze houdt de meesterwerkkaart voor zijn teamleden geheim, maar laat wel de inspiratiekaart zien. Nu geeft de muze een aanwijzing waarmee hij probeert zijn teamleden naar het meesterwerk in zijn hand te leiden. De muze moet zich daarbij aan de aanwijzingen op de inspiratiekaart houden.
5. Het team dat de kaarten aan de muze had gegeven, krijgt het meesterwerk van de muze terug en schudt deze door de andere 5 getrokken meesterwerken. Daarna legt het team de 6 meesterwerken open naast elkaar op tafel.



6. Het team dat aan de beurt is mag nu overleggen en één keer raden welk meesterwerk de muze in stap 3 van het andere team had gekregen. De muze mag daarbij niet assisteren of hints geven, met uitzondering van het herhalen van de aanwijzing die hij in stap 4 heeft gegeven.
7. Nadat het team een meesterwerk heeft aangewezen, zegt de muze of de gok correct of incorrect was. Heeft het team het juiste meesterwerk aangewezen, dan krijgt het de kaart. Heeft het team het verkeerde meesterwerk aangewezen, dan krijgt het team links van hen de kaart!



Leg aan het einde van een beurt alle gebruikte kaarten op een allegstapel. Het volgende team (met de klok mee) is nu aan de beurt.

Opmerking: is de stapel meesterwerken leeg, schud dan de afgelegde meesterwerken en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

## Einde van het spel

Het team dat als eerste 5 meesterwerken heeft verzameld, wint het spel!



# Variant voor 2 of 3 spelers

Zijn er minder dan 4 spelers, dan proberen de spelers gezamenlijk meesterwerken te creëren!

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

- De spelers zijn om beurten muze, terwijl de andere speler(s) de rol van artiest op zich neemt/nemen.
- De muze trekt 1 meesterwerkkaart en 2 inspiratiekaarten. Hij kiest 1 inspiratiekaart, die hij gebruikt om zijn aanwijzing te geven.



- Na het geven van zijn aanwijzing trekt de muze nog 5 meesterwerkkaarten en schudt hij ze alle 6. Daarna legt hij deze open op tafel.



- De artiesten hebben zoals gebruikelijk 1 kans om het juiste meesterwerk te raden. Hebben ze het goed, dan mogen ze het houden. Zo niet, dan leggen ze het opzij. De spelers winnen gezamenlijk als ze 5 meesterwerken creëren, voordat ze er 3 opzij hebben gelegd!

# Variante voor een sneller spel

Nadat elk team één keer aan de beurt is geweest, raden we deze variante aan om het spel te versnellen.



Aan het begin van elke ronde kiest elk team tegelijkertijd de meesterwerk- en inspiratiekaarten om aan de muze van het andere team te geven.

De muze mag zijn aanwijzing op elk moment aan zijn teamgenoten geven. Alle teams zoeken dus tegelijkertijd naar de juiste kaart.

Is een team 1 punt van de overwinning verwijderd, pas dan de gebruikelijke spelregels weer toe, waarbij elk team steeds afzonderlijk aan de beurt is.