

# Règles du jeu

Avènement est une extension autonome qui étend l'univers de Muse, un jeu d'ambiance où vous inspirez vos coéquipiers à l'aide de mystérieux indices.

Pour combiner les deux jeux, formez simplement une seule pile avec toutes les cartes Chef-d'œuvre. Utilisez uniquement les cartes Inspiration et les règles d'Avènement.

**Contenu** • 84 grandes cartes Chef-d'œuvre  
• 50 cartes Inspiration

## Mise en place

Formez 2 ou 3 équipes contenant au moins 2 joueurs. Mélangez séparément les cartes Chef-d'œuvre et Inspiration, puis placez-les à portée de tous.

L'équipe avec le joueur le plus jeune commence.

Dans le cas où le nombre de joueurs est inférieur à 4, veuillez vous référer à la variante pour 2 et 3 joueurs.



## Comment jouer ?

Lors de votre tour de jeu...

Choisissez un joueur de votre équipe pour être la Muse. N'hésitez pas à changer de Muse à tour de rôle ! Le reste des joueurs seront les Artistes.

1. L'équipe à votre gauche pioche 6 cartes Chef-d'œuvre et 2 cartes Inspiration.
2. Cette équipe regarde ces cartes et choisit secrètement, parmi elles, une carte Chef-d'œuvre et une carte Inspiration, puis les passe à la Muse de votre équipe. Les 5 autres cartes Chef-d'œuvre sont mises de côté et la carte Inspiration restante est défaussée.
3. Après avoir regardé secrètement ses 2 cartes, votre Muse révèle la carte Inspiration, puis donne un indice à votre équipe qui vous permettra de deviner la carte Chef-d'œuvre lors de l'étape 5. L'indice donné doit respecter les instructions marquées sur la carte Inspiration.
4. L'équipe à votre gauche reprend la carte Chef-d'œuvre, la mélange face cachée avec les 5 autres cartes piochées précédemment, puis les place face visible sur la table. Attention à ce que toutes les cartes soient disposées dans le même sens pour ne pas révéler accidentellement la carte Chef-d'œuvre à deviner.
5. Les membres de votre équipe doivent deviner ensemble la carte Chef-d'œuvre de votre Muse. Votre Muse ne peut pas vous parler ni vous aider autrement qu'en répétant l'indice donné dans l'étape 3.

6. Votre Muse vous indique si votre réponse est correcte ou non. S'il s'agit de la bonne réponse, votre équipe remporte la carte Inspiration et marque les points indiqués dessus. Si la réponse est incorrecte, l'équipe à votre gauche s'en empare et reçoit les points !

Quand votre équipe a terminé son tour, défaussez toutes les autres cartes utilisées.

Si la pioche est vide, vous pouvez en recréer une en mélangeant toutes les cartes défaussées.

Le tour de jeu passe à l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

La première équipe à obtenir 12 points ou plus remporte la partie.

## Résoudre les conflits

Si plus d'un joueur trouve l'indice donné à l'étape 3 injuste, nous vous recommandons de rejouer le tour. En tant que Muse, essayez de donner un indice respectant l'esprit du jeu !

## Variante pour 2 et 3 joueurs

Lorsque le nombre de joueurs est inférieur à 4, vous pouvez coopérer pour acquérir les Chefs-d'œuvre ensemble ! Le jeu se déroule de la même manière, avec quelques variations :

- Un joueur occupe le rôle de la Muse, tandis que tous les autres joueurs sont les Artistes.
- La Muse pioche 1 carte Chef-d'œuvre et 2 cartes Inspiration, puis choisit une des deux cartes Inspiration, défausse l'autre, et donne son indice.
- La Muse pioche 5 cartes Chef-d'œuvre supplémentaires et les mélange avec celle précédemment piochée, puis les place face visible.
- Les Artistes essaient de deviner la bonne carte, comme dans une partie classique, et donnent une réponse commune. Si celle-ci est correcte, ils gagnent la carte Inspiration. Si la réponse se révèle fausse, la carte est mise de côté. Vous gagnez si vous parvenez à obtenir 12 points avant de mettre une troisième carte Inspiration de côté.

## Variante partie rapide

Pour gagner du temps, vous pouvez utiliser cette variante à partir du moment où chaque équipe a terminé son premier tour de jeu.

Au début de chaque tour, toutes les équipes choisissent simultanément la carte Chef-d'œuvre et Inspiration à passer à la Muse de l'équipe adverse.

Les Muses, lorsqu'elles ont reçu leurs cartes, peuvent donner l'indice à leur équipe respective quand elles le souhaitent. Tout le monde joue donc simultanément, dans la mesure du possible.

Quand une équipe atteint 8 points ou plus, la partie doit alors se dérouler normalement, chaque équipe jouant à tour de rôle.

## CRÉDITS

Muse Avènement, un jeu Quick Simple Fun Games de Jordan Sorenson. Illustrations : Andre Garcia, Apolline Etienne, Vincent Joubert, Michael Dashow, Gong Studios, Emily Hancock, Marius Janusonis, Sean Thurlow.

Édition française : Don't Panic Games. Président : Cedric Littardi. Directeur éditorial : Sébastien Rost. Traduction : Jeanne Bucher. Corrections : Philippe Vallotti. Maquette : Clémence Gouyon. Distribution : MAD Distribution. Production : Nicolas Aubry. SYNERGY. Communication : Clara Morin. [www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)