

Mozaika (Mosaïque) – Règles

Un jeu de société de Adam 'Folko' Kaluza pour 3 à 5 joueurs, âge 10 et plus

Marc-Antoine a essuyé la sueur de son front en regardant son travail. La dernière tuile a été placée, la mosaïque est terminée - mais est-elle assez bonne ? Il a jeté un coup d'œil par la fenêtre. Le soleil s'était déplacé derrière les pyramides, une demi-journée s'était passée depuis que le grand Jules l'avait appelé...

'Antoine, j'ai une tâche pour toi.' Le chef s'est assis sur le trône et a fait craquer ses articulations - comme d'habitude quand la situation devenait instable.

'J'ai fait un pari avec Cléopâtre. Je me moquais de toute leur pseudo-culture, tu sais qu'ils n'ont rien construit de nouveau depuis des années. Ces petits, châteaux de sable, le sphinx avec un nez cassé - quand était-ce, ai-je demandé ? J'ai promis de lui payer un tribut s'ils me construisent un nouveau palais. Elle a accepté... mais elle m'a également assigné une tâche. Je dois arranger une mosaïque spécifique ...'

César a bondi de son trône.

'Moi, le grand ordonnateur, le plus grand entre les vivants et les morts, je suis censé arranger une mosaïque !' Le chef a regardé Antoine. 'Non, TU feras la tâche à ma place. Tu arrangeras cette maudite mosaïque. Et souviens-toi : L'échec est inadmissible.'

Pendant que Marc-Antoine observait son travail terminé, un petit insecte insignifiant s'est posé sur les tuiles. L'échec est inadmissible. Un filet de sueur a coulé le long de son épine dorsale...

'Bonne chose, il n'y a aucune mouche sur moi...'

I. INTRODUCTION

Le but du jeu est d'arranger la mosaïque la plus belle de toutes. Ce n'est pas une tâche simple, pourtant, car les joueurs ont peu d'argent à dépenser pour les tuiles nécessaires. Heureusement, chaque nouvel élément correspondant rapporte un bénéfice. Les joueurs visent l'élégance et la symétrie, qui ne sont pas si faciles à réaliser – il arrive parfois qu'une mouche se pose...

II. QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?

- 120 tuiles mosaïques (108 + 12 supplémentaires)
- 60 pièces de monnaie
- 16 marqueurs mouches
- 5 plateaux de jeu individuels
- 1 sac
- 1 livret de règle

III. PREPARATION DE LA PARTIE

En fonction du nombre de joueurs, un nombre différent de tuiles mosaïques est requis pour la

partie - elles sont spécifiquement marquées au verso. A quatre joueurs vous avez besoin de 84 tuiles (7 tuiles de chaque type), ainsi 24 tuiles (2 de chaque type) sont remises dans la boîte. A trois joueurs le nombre de tuiles est 60, ainsi 48 tuiles (4 de chaque type) sont remises dans la boîte.



Verso pour 3, 4 et 5 joueurs

Mettez les tuiles sélectionnées dans le sac fourni et placez les pièces de monnaie au milieu de la table – ce sera la *banque*. A côté de la banque vous devriez mettre les *mouches*.

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau de jeu individuel sur lequel il arrangera sa mosaïque
- 10 pièces de monnaie
- 4 tuiles mosaïques au hasard

Le plus jeune joueur commence et prend le sac avec les tuiles.

IV VUE D'ENSEMBLE

Mozaika est joué en tours successifs. Chaque tour se compose de cinq étapes :

1. Pioche des tuiles
2. Enchères et achat des tuiles
3. Une mouche pour l'avare
4. Pose des tuiles et collecte du revenu
5. Changement de premier joueur

Note :

Les étapes 1-3 sont ignorées au premier tour - la partie commence par la pose de la première tuile mosaïque, c'est-à-dire l'étape 4.

1. Pioche des tuiles

La personne ayant le sac avec les tuiles - le premier joueur - pioche un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs plus un.

Les tuiles sont alors placées face visible au milieu de la table de sorte que chaque joueur puisse les voir.

Exemple : Les joueurs sont Adam, Isabelle, Claudia et Véronique - 4 joueurs en tout. C'est pourquoi 5 tuiles mosaïques doivent être piochées. Véronique pioche les tuiles au premier tour car, étant la plus jeune participante, elle a reçu le sac avant le début de la partie.

Mozaïka (Mosaïque) – Règles

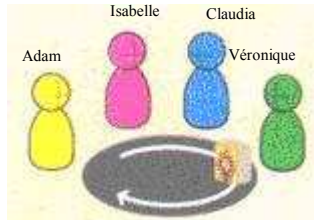
2. Enchères et achat des tuiles

Maintenant les joueurs enchérissent. Chaque joueur décide secrètement combien de pièces de monnaie il va dépenser et les cache à l'intérieur de son poing. Les joueurs révèlent simultanément leurs pièces de monnaie.

Le joueur qui a enchéri le plus choisit une tuile mosaïque en premier parmi les tuiles piochées. Le deuxième plus haut enchérisseur choisit en deuxième, etc., jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu tuile et une seule.

Si deux joueurs ou plus ont enchéri autant, le plus proche du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre choisit sa tuile d'abord.

Exemple : Les joueurs sont Adam, Isabelle, Claudia et Véronique et sont assis dans cet ordre autour de la table. Véronique est le premier joueur. L'étape d'enchères commence. Chaque participant cache ses pièces de monnaie dans sa main. Au signal convenu chaque joueur révèle le nombre de pièces de monnaie qu'il a décidé de dépenser.



Adam a enchéri 2 pièces de monnaie, Véronique 4, Isabelle et Claudia 3. Véronique, comme plus haut enchérisseur, choisit une tuile en

premier. Isabelle et Claudia sont à égalité. Isabelle est plus proche du premier joueur, car à gauche de Véronique dans le sens des aiguilles d'une montre et qu'une seule personne la sépare d'Isabelle alors que deux personnes la séparent de Claudia. C'est pourquoi Isabelle choisit une tuile en deuxième, Claudia en troisième et Adam - qui a enchéri le moins - en dernier.

Un joueur peut enchérir avec une main vide (aucune pièce de monnaie). Naturellement, il est probable qu'il perdra l'enchère et choisira une tuile en dernier - à moins que d'autres joueurs décident de faire de même. Dans ce cas la résolution est exactement le même qu'avec n'importe quelle autre égalité : Chaque joueur qui n'a enchéri aucune pièce de monnaie choisit une tuile en commençant par le joueur le plus proche à gauche du premier joueur. Après l'étape d'enchères chaque joueur doit avoir 4 tuiles à sa disposition.

3. Une mouche pour l'avare

Le joueur qui a enchéri le moins prend 1 mouche comme punition. Le moment où cette étape commence à avoir lieu dépend du nombre de joueurs :

- 5 joueurs - à partir du 2ème tour
- 4 joueurs - à partir du 3ème tour
- 3 joueurs - à partir du 4ème tour

S'il y a une égalité, la mouche va au joueur le plus éloigné du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple (suite) : Dans la situation indiquée ci-dessus, Adam était le dernier à choisir une tuile, il doit prendre une mouche.

La tuile mosaïque laissée sur la table après l'étape d'enchères est remise dans la réserve de tuiles (le sac).

4. Pose des tuiles et collecte du revenu

Après avoir acheté une tuile mosaïque, chaque joueur pose une des quatre tuiles qu'il possède sur son plateau. La tuile peut être placée sur n'importe quelle case libre de son plateau. Les tuiles déjà placées ne peuvent ni être déplacées ni défaussées.

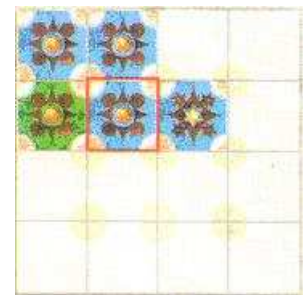
Revenu

Chaque joueur reçoit de l'argent pour la tuile placée si au moment du placement elle touche une autre tuile par au moins un côté. Dans ce cas, les paiements suivants sont possibles :

- 1 pièce de monnaie pour chaque tuile adjacente de la même couleur
- 1 pièce de monnaie pour chaque tuile adjacente avec le même symbole
- 2 pièces de monnaie pour chaque tuile adjacente avec le même modèle (la même couleur et le même symbole)

Si aucune des tuiles adjacentes n'est de la même couleur ou a le même symbole, il n'y a aucun paiement. De même si les tuiles se touchent seulement par leurs coins.

Exemple : Adam a placé la tuile entourée en rouge sur son plateau. Pour ce placement il reçoit 4 pièces de monnaie pour la tuile adjacente du dessus



qui a le même symbole et la même couleur, 1 pièce de monnaie pour la tuile à gauche (même symbole) et 1 pièce de monnaie pour la tuile à droite (même couleur).

Pour la tuile dans le coin supérieur gauche il ne reçoit rien parce qu'aucun de ses côtés n'est adjacent à la tuile venant d'être placée.

Placement d'une mouche

A la fin de cette étape le joueur qui a reçu une mouche **doit** la mettre sur une des tuiles mosaïques de son plateau. Il ne peut y avoir qu'une seule mouche sur une tuile !

5. Changement de premier joueur

Après que chaque joueur a posé une tuile sur sa mosaïque, le premier joueur donne le sac au joueur à sa gauche. Ce joueur devient le premier joueur pour le prochain tour.

Mozaïka (Mosaïque) – Règles

Exemple : Après que tout le monde a fini de poser sa tuile, Véronique donne le sac à Adam qui se trouve à sa gauche.

V. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 16 tours, quand chaque joueur a terminé sa mosaïque en posant une tuile sur chaque case de son plateau. Il peut rester des tuiles dans les mains des joueurs et dans la banque. Il est maintenant temps pour chaque joueur de compter ses points de victoire (PV) pour sa mosaïque selon les règles suivantes. Le joueur qui a le plus de PV est le gagnant. Si le jeu finit par une égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de pièces de monnaie l'emporte.

Bonus pour l'économiste

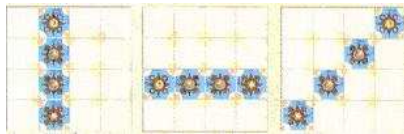
Pour chaque groupe de 5 pièces de monnaie à la fin de la partie vous recevez 1 PV.

PV pour les arrangements de tuiles

Des PV sont attribués pour différents arrangements de tuiles mosaïques et pour leurs combinaisons.

LIGNE

Pour chaque ensemble de quatre



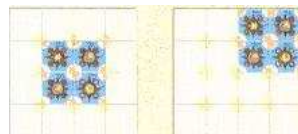
tuiles semblables formant une ligne verticale, horizontale ou diagonale vous pouvez recevoir :

- 2 PV si chacune des quatre tuiles est de la même couleur mais avec différents symboles
- 2 PV si elles ont le même symbole mais sont de couleurs différentes
- 4 PV si elles ont le même modèle (la même couleur et le même symbole)

Les tuiles formant une ligne diagonale peuvent être arrangées comme dans le schéma en démarrant dans le coin inférieur gauche ou le contraire en démarrant dans le coin supérieur gauche.

CARRE

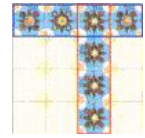
Pour chaque ensemble de quatre tuiles semblables disposées en carré au milieu, sur un côté ou dans un des coins du plateau, les joueurs gagnent des PV avec le même ensemble de règles :



- 2 PV si chacune des quatre tuiles est de la même couleur mais avec différents symboles
- 2 PV si elles ont le même symbole mais sont de couleurs différentes
- 4 PV si elles ont le même modèle (la même couleur et le même symbole)

COMBINAISONS

Si deux arrangements se recouvrent, par exemple si deux lignes se croisent, le joueur reçoit la somme des PV pour les deux lignes (la verticale et l'horizontale). Un carré peut également recouvrir une ou plusieurs lignes - dans ce cas il est nécessaire d'ajouter les PV de toutes les combinaisons possibles.



Exemple : La ligne verticale rouge inclut des tuiles du même modèle (elle vaut ainsi 4 PV) et la ligne horizontale bleu inclut des tuiles de la même couleur (elle vaut ainsi 2 PV). En conséquence le joueur reçoit 6 PV en tout.



Si les lignes diagonales se croisent (comme illustré ci-dessus), le joueur peut recevoir des PV supplémentaire pour l'arrangement des tuiles au centre du panneau (le secteur encadré en vert et identifié par la lettre "A"). Si les quatre tuiles centrales montrent un arrangement (même couleur, même symbole ou même modèle), le joueur obtient également des PV pour ce carré.

Que se passe-t-il s'il y a une mouche ?

S'il y a quelques mouches sur les tuiles formant un arrangement, le joueur perd un nombre de PV égal au nombre de mouches. Cependant, la différence entre les PV attribués et les PV de pénalité ne peut pas être un nombre négatif. Chaque arrangement valant en-dessous de zéro est traité comme 0 PV. Si la tuile avec une mouche est impliquée dans plusieurs arrangements, le joueur reçoit des PV de pénalité pour chacun d'eux.

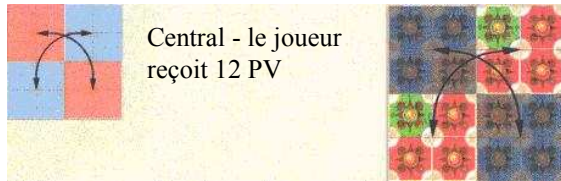
Vous trouverez un exemple de décompte de PV à la fin du livret de règle.

Bonus de symétrie

Si la disposition des tuiles est symétrique, le joueur peut recevoir un bonus de symétrie - des PV additionnels. Vous pouvez obtenir ce bonus seulement si les tuiles des deux côtés ont le même modèle (couleur et symbole). Il y a quatre types de symétrie possibles.

Modèle	Exemple
<p>Vertical ou horizontal - le joueur reçoit 12 PV</p>	
<p>Diagonale - le joueur reçoit 8 PV</p>	

Mozaïka (Mosaïque) – Règles



Note : Les mouches n'ont aucune influence sur les bonus de symétrie.

VI. COMMENT COMPTER LES PV POUR UNE MOSAÏQUE COMPLÈTE

Le schéma ci-contre montre la mosaïque d'Adam après le 16ème tour mais avant le décompte des PV. Voyons, combien de PV Adam va recevoir pour sa mosaïque.



Adam reçoit 2 PV pour chaque ligne verticale de tuiles avec le même symbole (mais pas la même couleur !), cela fait 4 PV pour ces deux arrangements.



Une ligne horizontale de tuiles de la même couleur donne à Adam 2 PV moins 1 PV pour la mouche, soit en final 1 PV.



Ensuite, Adam reçoit 2 PV pour 4 tuiles avec le même symbole formant un carré.



Voici un autre carré de 4 tuiles avec le même symbole et encore 2 PV pour Adam.



De nouveau 4 tuiles avec le même symbole forment un carré qui rapporte encore 2 PV.



4 PV pour les tuiles du même modèle (couleur et symbole) qui forment un carré.

Adam a reçu 15 PV en tout.

Les deux mouches les plus en haut de la dernière colonne de la mosaïque n'ont eu aucune influence sur le décompte.

Mais cela aurait pu être différent...



Adam pourrait avoir acheté des tuiles différentes. Le schéma de gauche montre une situation semblable à l'exemple ci-dessus.

Cependant, la tuile dans le coin inférieur droit est rouge, pas bleue. Il y a une ligne de 2 PV sur le plateau (elle contient 4 tuiles de la même couleur). Malheureusement, elle contient également 3 mouches, qui font perdre 3 PV. Puisque des PV pour un arrangement ne peuvent pas être un nombre négatif, Adam gagnerait 0 PV pour cet arrangement.