

Prendi posto al banco da lavoro del tuo primo laboratorio di mosaici e scegli l'opera che ti piacerebbe creare!


Michael Kiesling


Lemonjuiceday
(Iris Wincker)



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori devono collezionare tessere mosaico dalle ciotole e collocarle sulla propria plancia. Il primo giocatore a completare il suo mosaico è il vincitore!

COMPONENTI E PREPARAZIONE

1 120 tessere mosaico e 1 sacchetto di stoffa

(30 quadrati rossi, 30 esagoni gialli, 30 rombi verdi e 30 cerchi blu)

Collocare **tutte** le tessere nel **sacchetto di stoffa**.

2 1 riserva con 6 ciotole (1 ciotola grande centrale e 5 ciotole piccole)

Collocare la riserva sul fondo della scatola del gioco e collocare quest'ultima al centro del tavolo. Riempire ciascuna delle ciotole **piccole** (non la ciotola grande) con **5 tessere mosaico** casuali dal sacchetto di stoffa.

3 6 plance mosaico

Ogni plancia ha un lato *Apprendista* e un lato *Maestro*. **Ogni giocatore sceglie 1 plancia** e la colloca **davanti a sé**, sul lato che ha deciso di giocare (vedere sotto). Tutti i giocatori devono usare lo stesso lato della plancia (in modo che tutti giochino la stessa versione).

Il giocatore più giovane è il primo giocatore.



Versione Apprendista

Per le prime partite, si consiglia di giocare alla versione *Apprendista* in modo da poter prendere confidenza con il gioco. Le regole di questa versione sono contornate da bordi verdi.



Versione Maestro

Una volta imparata l'arte di creare i mosaici, è possibile completarne di più complessi nella versione *Maestro*. Le regole di questa versione sono contornate da bordi rosa.

asmodee
KIDS

Versione Apprendista

I giocatori svolgono i propri turni a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

SVOLGERE UN TURNO

Durante il proprio turno, un giocatore effettua le azioni ❶ e ❷ come segue:

❶ - PRENDERE LE TESSERE

Prendere **tutte le tessere di un singolo colore** da una ciotola **piccola** nella riserva.
Se in quella ciotola **rimangono delle tessere**, collocarle nella ciotola **grande** centrale.



OPPURE

Prendere **tutte le tessere di un singolo colore** dalla ciotola **grande** centrale.



2 - COLLOCARE LE TESSERE

Collocare le tessere prese nel proprio mosaico, sulle caselle che corrispondono alla loro forma.



Esempio:

Arianna ha preso 3 quadrati rossi da una ciotola. Li colloca sulle caselle quadrate rosse nella sua plancia.

IMPORTANTE: Se un giocatore ha preso troppe tessere e non ha più caselle libere di quel colore, **non può collocare le tessere extra nel suo mosaico**. Deve invece cedere le tessere extra **al giocatore alla sua sinistra**, che le collegherà nel suo mosaico.

Se quel giocatore non riesce a collocare tutte le tessere extra appena ricevute, deve cedere le tessere rimanenti al giocatore alla sua sinistra, e così via.

Se alcune delle tessere extra tornano al giocatore attivo, rimuoverle dal gioco.

RIEMPIRE LE CIOTOLE (se necessario)

Alla fine del turno di un giocatore, **se tutte le ciotole** (inclusa la ciotola grande centrale) **sono vuote**, riempire ogni ciotola **piccola** con **5 tessere mosaico casuali** dal sacchetto di stoffa.

Se nel sacchetto non ci sono tessere a sufficienza per riempire tutte le ciotole, riempirne il più possibile.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore riempie tutte le caselle della sua plancia mosaico, quel giocatore vince la partita! Se lo desiderano, gli altri giocatori possono continuare a giocare finché non completano il loro mosaico.



Versione Maestro

Ogni mosaico in questa versione è suddiviso in **disegni** singoli composti da diverse caselle (da 1 a 6).

Accanto a ogni disegno ci sono delle stelle ★: rappresentano le stelle che un giocatore può ottenere se ha **completato** quel disegno **entro la fine della partita**.

In questa versione, le ciotole vengono riempite **un ammontare di volte pari al numero di giocatori** (inclusa la volta in cui vengono riempite durante la preparazione della partita): per esempio, in una partita a 3 giocatori, le ciotole vengono riempite 3 volte. Alla fine della partita, vince chi ha ottenuto il maggior numero di stelle.



SVOLGERE UN TURNO

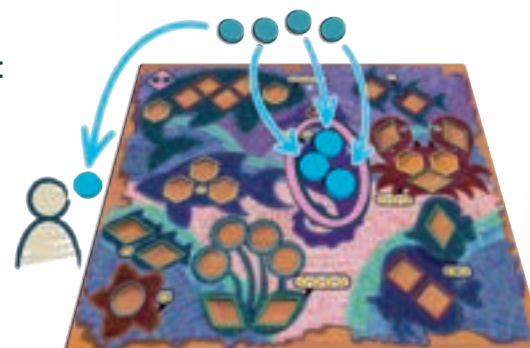
Durante il proprio turno, un giocatore effettua le azioni **1** e **2** come segue:

1 - PRENDERE LE TESSERE

Questa azione segue le stesse regole della versione *Apprendista*.

2 - COLLOCARE LE TESSERE

Questa azione segue le stesse regole della versione *Apprendista*, con la differenza che le tessere prese devono essere collocate in un **singolo** disegno del proprio mosaico, sulle caselle che corrispondono alla loro forma (lo stesso vale per le tessere extra cedute agli altri giocatori).



Esempio: Giorgia ha preso 4 cerchi blu da una ciotola. Ne colloca 3 sul disegno del cavalluccio marino nella sua plancia, e cede il quarto al giocatore alla sua sinistra (non può collocarlo nelle caselle cerchio libere degli altri suoi disegni).

RIEMPIRE LE CIOTOLE (se necessario)

Alla fine del turno di un giocatore, **se tutte le ciotole** (inclusa la ciotola grande centrale) **sono vuote, un giocatore che non ha ancora riempito le ciotole** riempie ogni ciotola **piccola** con **5 tessere mosaico casuali** dal sacchetto di stoffa.

Se **tutte** le ciotole sono vuote e ogni giocatore ha **già riempito** le ciotole una volta, **la partita termina**.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine della partita, ogni giocatore conta il numero di stelle ★ ottenute dai **disegni completi** (i disegni incompleti non forniscono alcuna stella).

Il giocatore con più stelle è il vincitore!



Esempio: Alla fine della partita, Giorgia ha completato 4 disegni: una balena, un cavalluccio marino, un pesce e una stella marina. Ottiene $4 + 3 + 1 + 1 = 9$ stelle. Non ottiene alcuna stella per i disegni incompleti.

GRAZIE!

A tutti i bambini, grandi e piccoli, che hanno contribuito a testare questo gioco.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Tutti i diritti riservati.

Segui tutti gli aggiornamenti di asmodee Kids su:

e [asmodeekids.com](https://www.asmodeekids.com)

Azul è un gioco di
Michael Kiesling pubblicato da



asmodee
KIDS