

1-4 GIOCATORI / 30 MIN / ETÀ 10+

MOZAÏK

Un gioco di Léo Baynaud

In **MOZAÏK** costruisci una griglia di 9 immagini che sia armoniosa, utilizzando il tuo senso di osservazione, organizzazione e anche un po' di eccentricità!

Hai controllato tutti i dettagli? Correrai il rischio giusto al momento giusto? Sii curioso! Questi mondi possono essere uniti solo dalla tua creatività e astuzia!

CONTENUTO



88 carte **Immagine**



52 carte **Parola**



36 gemme

REGOLE

(da 2 a 4 giocatori)

■ Obiettivo

Associare quante più immagini e parole possibili per costruire la griglia migliore.

Alla fine della partita, il giocatore con il punteggio più alto vince!

■ Preparazione

1. Mescolare le carte **Immagine** e collocarle a faccia in giù al centro del tavolo per formare il mazzo di pesca.
2. Fare lo stesso con le carte **Parola**.
3. Collocare le gemme a portata di mano di tutti i giocatori.
4. Distribuire 3 carte **Immagine** a ogni giocatore come mano di partenza.
5. Rivelare e collocare al centro del tavolo un ammontare di carte **Parola** pari al **numero dei giocatori +1** (ovvero: 3 carte Parola per 2 giocatori, 4 carte Parola per 3 giocatori e 5 carte Parola per 4 giocatori). Leggere il titolo e la descrizione di ogni carta ad alta voce.

Panoramica del Gioco

Ogni giocatore deve creare una griglia con **9 carte Immagine** e **9 carte Parola**, cercando di realizzare il maggior numero possibile di associazioni tra esse.

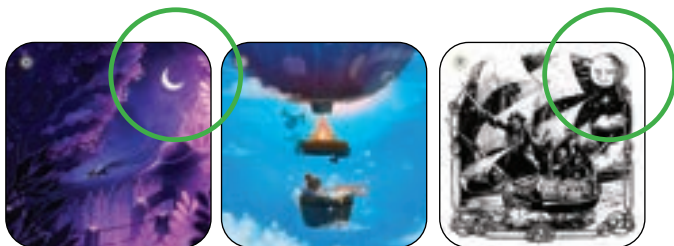
Le carte **Immagine** devono formare una griglia 3x3. Invece, le carte **Parola** devono essere collocate intorno alla griglia, alle estremità delle righe e delle colonne (massimo una parola per ogni estremità).



Quando un giocatore associa una parola a una riga o a una colonna, ottiene punti per ogni immagine presente in quella fila che corrisponda a quella parola.

Un'immagine corrisponde a una parola se:

- (1) Il concetto definito dalla parola è visibile nell'immagine almeno una volta, oppure
- (2) L'atmosfera dell'immagine corrisponde ai criteri della parola.



In questa riga, le immagini devono mostrare una luna visibile (reale o simbolica) che corrisponda alla carta Parola Luna.



In questa riga, le immagini devono mostrare movimenti o azioni che corrispondano alla carta Parola Dinamismo.

Svolgimento del Gioco

Una partita si svolge in 9 round.

In ogni round, i giocatori scelgono un'immagine e una parola da aggiungere alla loro griglia.

Round di Gioco

1. Selezionare 1 carta Immagine per ogni giocatore

Simultaneamente, ogni giocatore sceglie 1 carta **Immagine** dalla propria mano. Poi, la colloca a faccia in giù davanti a sé.

2. Rivelare le carte **Immagine**

Tutti i giocatori rivelano la loro carta **Immagine** nello stesso momento. L'ordine di turno per il passo successivo viene determinato dal numero nell'angolo in alto a sinistra sulle carte **Immagine**, dal più basso al più alto (perciò, inizia il giocatore che ha la carta con il numero più basso).

3. Turno di un giocatore

a. Scegliere una parola

Durante il suo turno, il giocatore attivo sceglie una carta **Parola** fra quelle disponibili al centro del tavolo.

b. Aggiornare la griglia e il punteggio

Il giocatore attivo colloca la sua carta **Immagine** e carta **Parola** dove preferisce nella griglia. La carta **Parola** deve essere collocata all'estremità di una riga o di una colonna, anche se vuota (vale a dire senza carte **Immagine**).

Nota: È opportuno pianificare la griglia in anticipo, valutando di lasciare degli spazi vuoti tra immagini e parole nei quali verranno collocate in seguito carte **Immagini** che completeranno le righe e le colonne.

Non appena un giocatore colloca una carta nella propria griglia (che sia una carta **Immagine** o una carta **Parola**), aggiorna il proprio punteggio collocando o spostando gemme sulle proprie carte **Parola** (vedere **Gemme e Calcolo del Punteggio** a pagina 4).

c. Pescare nuove carte

Una volta che il giocatore attivo ha collocato la propria carta **Immagine** e carta **Parola**, può scegliere fra 2 opzioni:

- Conservare le 2 carte **Immagine** che sono rimaste nella sua mano e pescare una terza carta **Immagine** per completare la mano, oppure
- Scartare le 2 carte **Immagine** che sono rimaste nella sua mano per pescarne 3 nuove.

Ogni giocatore ha una pila degli scarti personale accanto alla propria griglia. Alla fine della partita, ogni giocatore **perde 1 punto per ogni 2 carte Immagine** presenti nella propria pila degli scarti.

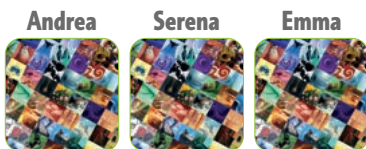
Poi, il giocatore successivo (in ordine di turno) svolge il proprio turno (partendo dal passo a. Scegliere una parola).

ESEMPIO

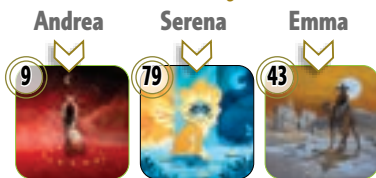
*Ci sono 4 carte **Parola** a disposizione:*



*Ogni giocatore sceglie una carta **Immagine** e la colloca davanti a sé, a faccia in giù:*



Poi, tutte le carte vengono rivelate:

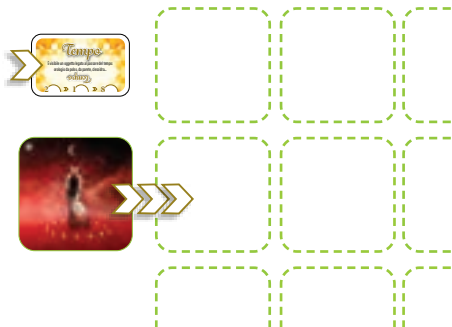


Andrea è il primo giocatore perché la sua carta **Immagine** ha il numero più basso.

Sceglie la carta **Parola** **Tempo** e la colloca intorno alla sua griglia. Poi colloca la propria carta **Immagine** in un'altra riga, dato che non corrisponde alla parola **Tempo**.

Dopodiché, pesca una nuova carta **Immagine** per avere in mano 3 carte **Immagine**.

Ora è il turno di **Emma**, dopodiché sarà il turno di **Serena**.



Gemme e Calcolo del Punteggio

Ci sono 3 livelli di difficoltà per le carte **Parola**, in base alla frequenza con cui quella parola appare nelle immagini:



Queste carte **Parola** valgono punti. Più immagini nella stessa riga o colonna possono essere associate alla parola, più punti vale quella parola.

I giocatori utilizzano le gemme per tenere traccia dei loro punti durante la partita.

Quando un giocatore, nel proprio turno, colloca una carta nella griglia, deve controllare se ha creato nuove associazioni fra le immagini e le parole nelle righe e nelle colonne. Poi, colloca o sposta le gemme per indicare i punti ottenuti.

Quando un giocatore colloca una carta Immagine:
controlla se corrisponde alle parole nella riga **e** nella colonna.

Quando un giocatore colloca una carta Parola:
controlla se corrisponde alle immagini nella riga **oppure** nella colonna.

Per ogni associazione corretta, il giocatore colloca oppure sposta la propria gemma sulla carta **Parola**, ottenendo punti aggiuntivi, come indicato nelle caselle corrispondenti.

ESEMPIO

Nel round successivo, Andrea aggiunge nella griglia la parola **SOLO** (**1**) e l'immagine viola (**2**).

Poi, aggiorna il suo punteggio sulle sue due carte **Parola**:

- La parola **Tempo** corrisponde all'immagine viola (c'è una clessidra sulla mensola), quindi Andrea colloca una gemma sulla prima casella della carta.
- La parola **Solo** corrisponde a entrambe le immagini in quella colonna, quindi Andrea colloca una gemma sulla seconda casella della carta **Parola**.



Fine di un Round

Scartare la carta **Parola** che non è stata scelta dai giocatori collocandola nella pila degli scarti comuni al centro del tavolo. Poi, rivelare un ammontare di nuove carte **Parola** pari al **numero dei giocatori +1** (ovvero: 3 parole per 2 giocatori, 4 parole per 3 giocatori e 5 parole per 4 giocatori) e leggerle ad alta voce.

Fine della Partita

La partita termina alla fine del nono round (quando ogni giocatore ha 9 carte **Immagine** e 9 carte **Parola** nella propria griglia).

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale verificando la posizione delle gemme su ognuna delle 9 carte **Parola** e **sommando tutti i punti indicati** nelle caselle di quelle carte.

Inoltre, ogni giocatore **perde 1 punto per ogni 2 carte Immagine presenti** nella propria pila degli scarti.

Il giocatore con il punteggio più alto vince!

In caso di parità, vince il giocatore che ha **scartato meno carte**. Se la parità persiste, vince il giocatore che ha **più righe e colonne perfette** (in cui tutte e 3 le immagini corrispondono alle parole).

Se la parità persiste, la vittoria viene condivisa fra i giocatori in parità.

ESEMPIO

di punteggio finale



Con le sue carte **Immagine** e le sue carte **Parola**, Andrea ha totalizzato 29 punti.

Dato che ha scartato 4 carte, perde 2 punti.

Il suo punteggio finale è 27.

Preparazione

1. Mescolare le carte **Immagine** e le carte **Parola**, poi formare 2 mazzi separati e collocarli a faccia in giù.
2. Tenere a portata di mano 7 gemme (rappresentano i tuoi risparmi) e collocare le gemme rimanenti altrove sul tavolo (rappresentano la riserva).
3. Pescare 3 carte **Immagine** per formare la propria mano.
4. Rivelare 3 carte **Parola** e collocarle al centro del tavolo.

Come Giocare

Lo scopo è lo stesso di una partita con più giocatori: creare una griglia 3x3 che sia armoniosa, con 9 carte **Immagine** e 9 carte **Parola** alle estremità delle righe e delle colonne.

Ma è necessario spendere gemme per compiere azioni (comprare parole o scartare immagini) e occorre gestire con cautela i propri risparmi.

Se si esauriscono le gemme prima di terminare la griglia, la partita si conclude in anticipo!

Lunghezza della Partita

Una partita si svolge in un massimo di **9 turni**, dato che il giocatore, per ogni turno, deve collocare una carta **Immagine** e almeno una carta **Parola** nella griglia.

Turno di Gioco

a. Selezionare una carta Immagine

Il giocatore sceglie una carta **Immagine** nella sua mano e la aggiunge alla griglia, dove desidera.

b. Comprare parole

Il giocatore deve comprare almeno una carta **Parola** per turno e, se lo desidera, può comprarne altre fra quelle che rimangono.

Per comprare una carta **Parola** e aggiungerla alla griglia, deve spendere 1 gemma dei suoi risparmi: colloca la carta **Parola** intorno alla griglia, poi colloca la gemma sopra questa carta (per tenere traccia del punteggio).

Se una carta **Parola** nella griglia corrisponde a tutte e 3 le carte **Immagine** nella relativa riga o colonna, ritira immediatamente una gemma dalla riserva e la aggiunge ai suoi risparmi.

***Nota:** Se la parola non corrisponde ad alcuna immagine, il giocatore colloca la gemma sulla carta, fuori dalle caselle che mostrano i punti.*

***Importante:** Se il giocatore non può comprare una carta **Parola** durante il suo turno, perché non ha più gemme nei suoi risparmi, la **partita termina immediatamente**. Può comunque contare i suoi punti, dato che non è considerata una sconfitta, ma una fine prematura.*

c. Fine del turno

Alla fine del turno, il giocatore scarta le carte **Parola** rimanenti al centro del tavolo e rivela 3 nuove carte **Parola**.

Poi, pesca una carta **Immagine** per completare la mano.

+ Azione Speciale: rinnovare la mano

In qualsiasi momento durante la partita, il giocatore può spendere una gemma dei suoi risparmi per scartare tutte le carte **Immagine** nella sua mano e pescare 3 nuove carte **Immagine**.

Fine della Partita

Alla fine del nono turno, la partita termina. Il giocatore non può avere più di 9 carte **Immagine** nella griglia, ma può avere fino a 12 carte **Parola**. Calcola il proprio punteggio sommando i punti mostrati sotto le gemme che ha collocato sulle carte **Parola**.

Ogni gemma rimanente (inutilizzata) nei suoi risparmi vale 1 punto extra.

(continua nella pagina successiva)

Scala di Punteggio

Per scoprire se la propria griglia è un clamoroso successo o un completo disastro, il giocatore può controllare il proprio punteggio in base alla scala qui accanto!

-30 punti Ahi, dev'essere stata sfortuna. Non resta che riprovare!

30-39 punti C'è del potenziale. I risultati iniziano a vedersi!

40-45 punti Ottimo lavoro! È fantastico quando tutto s'incastra alla perfezione, vero?

46-50 punti Wow! Un punteggio da Serie A!

50+ punti Incredibile, congratulazioni, un risultato da fuoriclasse!

Scatta una foto della tua griglia, condividi il tuo successo sui social e non dimenticare di taggarci! [@blamedition](#)

ILLUSTRAZIONI

*Una reunion non era nei nostri piani, ma **MOZAÏK** è diventato l'occasione perfetta per celebrare tutti gli artisti che hanno illustrato i nostri giochi negli ultimi dieci anni. Fanno parte della nostra famiglia... una famiglia che continua a crescere a ogni nuova collaborazione artistica.*

Ann&Seb **4**

Clara Bernon **64**

Guillaume Bernon **2, 9, 10, 14, 31, 32, 35, 37, 43, 46, 49, 60, 78, 83**

Laura Bevon **55**

Chanh Bui **5**

Sébastien Caiveau **21, 34, 39, 50, 59**

Maud Chalmel **8, 29, 65**

Manon Chassagne **41**

Camille Chaussy **79**

Claire Conan **23**

Crocotame **52**

Vincent Delafontaine **88**

Suzanne Demontrond **13, 15, 24, 25, 36, 38, 42, 58, 63, 74, 76**

Axel Elie **1, 47**

David Fromentin **27, 57, 62**

Florian Grondin **73**

Julie Gruet **7, 20, 28, 45, 61, 68, 75, 81**

Clément Hérault **22**

Anne Heidsieck **71**

Maria Aparicio **86**

Aline Kirrmann **11, 56**

Nathan Krier **87**

Jeanne Landart **3, 6, 16, 17, 33, 69, 70**

Gaétan Noir **77**

Audrey Marcaggi **26**

Maxime Morin **80**

Thomas Prevel **54**

Steevo **72**

Noemi Tedeschi **44, 66**

Eliot Trouttet **84**

Audrey Vellard **12, 18, 19, 30, 40, 48, 51, 53, 67**

Thierry Vizzaccaro/Tieri **85**

Shan Zhu **82**

COMPRENDERE

e discutere le parole

In *Mozaik*, alcune parole lasciano spazio all'interpretazione e diventano oggetto di discussione fra i giocatori, perché le persone possono avere opinioni diverse in merito agli stessi elementi presenti sulle carte **Immagine**.

Disaccordo

Quando un giocatore colloca una carta **Immagine** nella propria griglia, l'associazione con una carta **Parola** può essere messa in dubbio dagli altri giocatori. Tutti ne possono discutere insieme e, se almeno uno degli altri giocatori concorda con l'associazione contestata, allora è valida.

Se nessuno degli altri giocatori concorda, l'associazione non è valida e chi possiede la carta **Immagine** deve cambiarne la posizione. Il giocatore può spostare la propria carta **Immagine** e scegliere una carta **Parola** diversa da quella a cui aveva pensato all'inizio.

I giocatori sono liberi di sperimentare associazioni insolite quando scelgono un'immagine da giocare, con il rischio, però, di essere contestati.

Doppi Sensi

Alcune parole hanno più significati che i giocatori possono sbizzarrirsi ad attribuire.

Per esempio, i denti si possono trovare in bocca ma anche in un ingranaggio o in un pettine. Trovare questi doppi sensi può rivelarsi divertente (*vedere le eccezioni per parole specifiche di seguito*)!

Significati di parole specifiche

- Personaggi (**Solo**, **Coppia**, **Gruppo**, **Personaggio Assente**, **Schiena**, **In Piedi**): Un personaggio che appare in un'immagine può essere un umano, un animale o una creatura, ma deve essere **VIVENTE** e abbastanza **visibile** da poter essere considerato tale.
- Colori (**Blu**, **Verde**, **Rosso**, **Viola/Rosa**, **Giallo/Arancione**): Un colore è da ritenersi valido a prescindere dalla posizione che occupa nell'immagine e a prescindere dalle sue sfumature (per esempio, verde chiaro, verde scuro, verde pastello ecc). Nel caso in cui ci siano giocatori daltonici, riporre queste carte **Parola** nella scatola prima di iniziare a giocare. Non utilizzarle in quelle partite.
- **Fuoco**: Il sole, una candela spenta o un'arma da fuoco **non possono** essere considerati "fuoco", perché non è visibile alcuna fiamma.
- **Stella**: Il sole **non può** essere considerato una stella (dato che esiste la carta **Parola Sole**). Nemmeno una celebrità può essere considerata una stella.
- **Cappello**: Un elmo **non può** essere considerato un cappello (dato che esiste la carta **Parola Elmo**). Tutti gli altri copricapi possono essere considerati cappelli.
- **Acqua**: Una nuvola **non può** essere considerata acqua, a differenza della neve e del ghiaccio che invece possono.

Riconoscimenti

Design del Gioco: Léo Baynaud
Direzione Editoriale: Simon Villiot
Direzione Artistica: Claude Lucchini
Marketing/Relazioni B2B: David Lajarge
Comunicazione: Salomé Lasbroas

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione: Elisabetta Colombo
Revisione: Sara Conato, Silvia Paganelli
Adattamento Grafico: Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

BLAM!