



# MOSAIX

I

Un gioco riflessivo a dadi per 1 a 4 giocatori dai 8 anni.

Durata del gioco: ca. 20 minuti.

## Contenuto

- 4 carte da gioco cancellabili (da cancellare con un panno asciutto)
- 4 dadi a simboli • 4 penne • 1 regolamento

## Lo scopo del gioco

Il gioco si svolge a turni. Un giocatore alla volta lancia i quattro dadi, li sistema in una formazione e tutti i giocatori registrano questa formazione nel reticolo della loro carta da gioco. Ciascuno però tenta di segnare con tanta abilità da creare più zone possibili in cui raggruppare simboli uguali, per raggiungere il maggior punteggio alla valutazione finale.

## Preparativi (2 a 4 giocatori)

Ogni giocatore ottiene una penna e una carta da gioco.

**Si gioca sul lato a colore.** Sorteggiate dunque il giocatore che prenderà i quattro dadi e comincerà la partita.



## Svolgimento del gioco

### 1. Lanciare e disporre:

Il giocatore di turno lancia i quattro dadi. Poi li sistema in modo tale che tutti i quattro dadi siano attigui. Potete scegliere liberamente come sistemare i simboli. Ecco le formazioni ammesse (rappresentate senza simboli):



### 2. Registrare i simboli

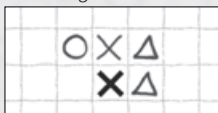
**TUTTI I GIOCATORI** registrano dunque i simboli del centro tavolo nel reticolo della loro carta da gioco.

Bisogna però rispettare le regole seguenti:

- Registrando i simboli dei dadi esposti, dovete mantenere la loro formazione.

Esempio: Lancio dei dadi

Carta da gioco



- Potete registrare i simboli in uno spazio qualsiasi del vostro reticolo. Non devono necessariamente essere connessi ad altri simboli.

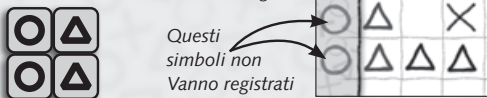
- Per registrare i simboli potete anche girare l'intera formazione. Per essere più chiaro potete o girare i dadi o la vostra carta da gioco.

*Esempio: Lancio dei dadi girato per 90° Carta da gioco*



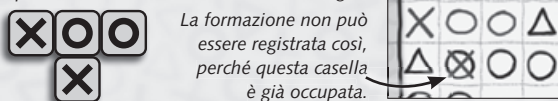
- Non bisogna necessariamente registrare tutti i simboli, se collocate la formazione di modo tale sulla vostra carta da far sporgere alcuni simboli fuori dal bordo del vostro reticolo.

*Esempio: Lancio dei dadi Carta da gioco*



- Non è permesso registrare una formazione di modo tale da segnare uno dei suoi simboli su una casella già occupata da un altro simbolo.

*Esempio: Lancio dei dadi Carta da gioco*



- Ogni giocatore deve registrare almeno un simbolo a turno, se possibile.

### La mossa successiva

Infine passate i dadi al prossimo giocatore in senso orario. Costui lancia i dadi, li sistema in una formazione e, di nuovo, tutti registrano i simboli sulla loro carta da gioco, ecc.

### Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del turno in cui almeno un giocatore avrà riempito completamente il suo reticolo, oppure non esisterà più nessuna possibilità per lui di compilare le sue caselle restanti (p. es. perché tali sono isolate). Passate quindi alla valutazione. (*Esempio di valutazione: nella casella \* non potete più registrare nulla.*)

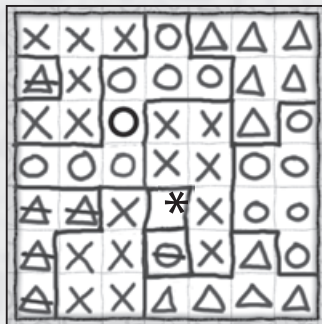
### Valutazione

Ogni giocatore incornicia dunque sulla sua carta da gioco le zone che contengono simboli uguali. Come zona sono considerate le caselle con simboli identici che confinano tra di loro in senso orizzontale e verticale. Il simbolo prestampato va anche contato. Simboli uguali su caselle confinanti in obliquo non sono considerate connesse. Se una zona comporta meno di 5 simboli identici, bisogna cancellarle con una lineetta.

Ciascun giocatore conta quante **zone** connesse di **almeno 5 caselle** egli ha per ogni simbolo, e segna il numero di tali zone nella prima colonna della tavola di valutazione. Poi conta il **numero complessivo di tutte le caselle di tali zone** e la segna nella seconda colonna. Le caselle in zone con meno di 5 caselle non vanno contate.

Infine bisogna moltiplicare il numero di zone col numero di caselle e aggiungere i tre risultati per ottenere il punteggio totale. Il giocatore col punteggio totale maggiore sarà il vincitore.



Quadro finale



Valutazione

	+		
O	2	x	14 = 28
Δ	2	x	11 = 22
X	3	x	17 = 51
			101

## 1 Variante solitaria

Si gioca sul retro grigio di una delle carte da gioco, rispettando le regole sovrastanti. Unica eccezione: il giocatore può sopprimere dei dadi al bordo soltanto per massimo **otto** volte. Ogni volta che non registra uno fino a tre simboli di una formazione, deve cancellare per ogni simbolo una casella della scala solitaria che si trova sopra il reticolo (  ). Se, per registrare una formazione, il giocatore vuole sopprimere dei simboli, lo può fare soltanto se sulla scala vi sono almeno tante caselle libere quanto necessarie. Dal momento in cui tutte le caselle della scala solitaria saranno cancellate, dovrà sempre registrare tutti i simboli. Non appena ciò non gli sarà più possibile, il gioco termina. Il giocatore può comunque terminare il gioco in qualsiasi altro momento. Poi egli passa alla valutazione seguendo le regole di base – valutando inoltre ogni casella libera della scala solitaria con 1 punto supplementare (tali punti vanno segnati qui  e aggiunti ai punti restanti).

Soltanto con 120 punti e più il giocatore avrà vinto la partita solitaria, 130 punti e oltre sono eccezionali.

**Autore / Grafico :** Christof Tisch

Der Autor dankt Tristan Tisch,  
Michaela Tisch, Stephan Rink und der  
Dienstagsspielergruppe aus Wiesbaden,  
sowie Familie Beier.



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www. schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)