

Christof Tisch

MOSAIX



MOSAIX

NL

Een dobbel- en denkspel voor 1 à 4 spelers vanaf 8 jaar
duur van het spel ca. 20 minuten

Materiaal voor het spel

- 4 afwisbare speelkaarten (afwisbaar met een droog doek)
- 4 dobbelstenen met symbolen
- 4 stiften
- 1 spelregel

Doel van het spel:

Om de beurt dobbelt één speler met de vier dobbelstenen, rangschikt ze in een formatie, en alle spelers vullen de symbolen van deze formatie in het raster van hun speelkaart. Daarbij probeert iedereen zo veel mogelijk gebieden met hetzelfde symbool bijeen te voegen, om aan het einde de meeste punten te krijgen.

Vorbereiding van het spel (2 à 4 spelers)

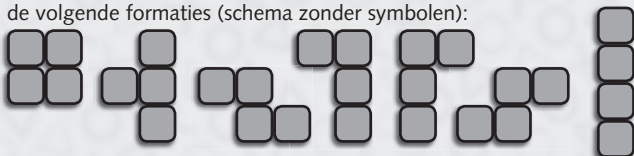
Elke speler krijgt een pen en een speelkaart. **Er wordt op de kleurige kant gespeeld.** Een speler wordt door het lot bepaald. Hij neemt de vier dobbelstenen en begint het spel.



Het spel zelf

1. Dobbelen en rangschikken:

Wie aan de beurt is dobbelt met de vier dobbelstenen. Leg vervolgens het resultaat zo op tafel dat alle vier dobbelstenen samenhangen. De volgorde van de symbolen mag je vrij kiezen. Mogelijk zijn de volgende formaties (schema zonder symbolen):



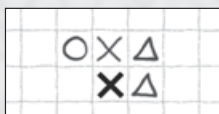
2. Symbolen inschrijven

Nu schrijven **ALLE SPELERS** de symbolen op tafel in het raster op hun speelkaarten. Daarbij moeten ze deze regels volgen:

- Houd de formatie van de symbolen op de dobbelstenen, zoals ze op tafel liggen, bij het invullen bij.

Voorbeeld: *gedobbeld*

speelkaart



- Je kunt de symbolen op een willekeurige plek in het raster schrijven. Ze hoeven niet direct naast andere symbolen te zitten.

- Bij het invullen mag je formatie ook draaien. Draai voor een beter overzicht de dobbelstenen of je speelkaart.

Voorbeeld: *gedobbeld* *90° gedraaid* *speelkaart*



- Je hoeft niet alle symbolen in te schrijven, als je de formatie zo rangschikt, dat enkele symbolen over de buitenkant van het raster uitsteken.

Voorbeeld: *gedobbeld*



speelkaart

Symbolen worden niet ingeschreven.



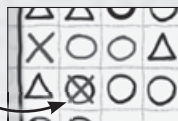
- Je mag geen formatie inschrijven, als een symbool in een hok zou terecht komen waar al een symbool is.

Voorbeeld: *gedobbeld*



speelkaart

De formatie mag niet op die manier worden ingeschreven, omdat dit hok al bezet is.



- Elke speler moet minstens één symbool per ronde invullen, als dat mogelijk is.

Volgende zet

Geef nu de dobbelstenen met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler door. Deze dobbelt, rangschikt de dobbelstenen in een formatie, en opnieuw schrijven alle spelers de symbolen in, enz.

Einde van het spel

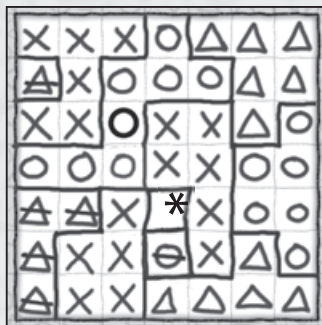
Het spel is afgelopen zodra een speler zijn raster volledig kon vullen of er voor hem geen mogelijkheid meer is om hokken te vullen (bijv. omdat deze geïsoleerd zijn). Nu worden de punten geteld. (Voorbeeld voor puntentelling: In het hok * kan niets meer worden ingevuld.)

Puntentelling

Elke speler omcirkelt nu op zijn speelkaart de gebieden met dezelfde symbolen. Als gebieden gelden horizontaal of verticaal aan elkaar zittende hokken met identieke symbolen. Het gedrukte symbool telt mee. Gelijke symbolen in diagonaal aangrenzende hokken gelden niet als verbonden. Als een gebied uit minder dan 5 identieke symbolen bestaat, worden deze hokken doorgestreept.

Elke speler telt voor elk symbool, hoeveel samenhangende **gebieden** hij heeft, die uit **minstens 5 hokken** bestaan. Hij vult het aantal van gebieden in de eerste kolom van de puntenbak in. Dan telt hij **alle hokken in deze gebieden** en schrijft het aantal in de tweede kolom. Hokken in gebieden van minder dan 5 hokken tellen niet mee. Het aantal gebieden wordt met het aantal hokken vermenigvuldigd en de drie resultaten tot een totaal aantal punten opgeteld. Wie in het geheel de meeste punten heeft, wint.



Eindstand



Evaluatie

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

1 Solo variant

Je speelt op de grijze achterkant van een speelkaart volgens de gewone regels. Maar je mag niet vaker dan **acht** keer de dobbelstenen over de kant naar buiten laten vallen. Elke keer als je één tot drie symbolen **niet** inschrijft, streep voor elk symbool een kastje op de soloscala boven het raster af (). Wil je bij het inschrijven van een formatie symbolen weglaten, mag dat alleen als je nog minstens evenveel vrije hokken op de scala hebt. Zijn alle hokken op de scala hebt afgestreept, moet je altijd alle symbolen inschrijven. Zodra dat niet meer mogelijk is, is het spel afgelopen. Je kunt het spel ook te allen tijde afbreken. Tel de punten worden volgens de gewone regels - bovendien krijg je voor elk vrije hok op de soloscala 1 extrapunt (deze punten worden hier  ingevuld en bij de anderen opgeteld).

Vanaf 120 punten heb je het solospel gewonnen, 130 punten en meer zijn fantastisch.

Auteur/grafiek: 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)