

MOZAIKA

Gra planszowa dla 3 do 5 graczy powyżej 10 roku życia.

Marek Antoniusz otarł pot z czoła, spoglądając na swoje dzieło – ostatni element jest już na miejscu, mozaika została ułożona – tylko czy dobrze? Zerknął przez okno, słońce przesunęło się za piramidy, minęło pół dnia od momentu, gdy wezwał go Wielki Juliusz... – Antoniuszu, mam dla ciebie zadanie – wódsiedział na swoim tronie i wylamywał palce rąk, jak zwykł czynić, gdy sytuacja była nerwowa. – Zrobiłem z Kleo zakład, naśmiewałem się z tej ich pseudokultury, faktu, że od lat nic nowego nie wybudowali. Te babki na piasku, Sfinks z połamanym nosem, kiedy to było? Powiedziałem jej, że gdy wybudują dla mnie nowy pałac, złożę jej hołd. Wyobraź sobie, że się zgodziła... ale również ja dostałem zadanie. Mam ułożyć pewną mozaikę... – Cezar zerwał się z tronu... – Ja, Wielki Władca, największy z żyjących i zmarłych, JA mam ułożyć mozaikę – wódsz spojrział na Antoniusza – Nie, to TY zrobisz to zadanie za mnie. Ułożysz tę przeklętą układankę, tylko tak... Marek Antoniusz spojrział na ukończone dzieło, na żetonach wylądował mały niepozorny owad. Zaraz, zaraz, jak miałem ułożyć mozaikę? Po plecach spłynęła mu strużka potu... już sobie przypomniał. – Masz tak ułożyć, że mucha nie siada!

I. WPROWADZENIE

Podczas gry każdy gracz stara się ułożyć jak najpiękniejszą mozaikę. Nie jest to łatwe zadanie, ponieważ gracze posiadają niewiele pieniędzy, które muszą wystarczyć na zakup potrzebnych elementów. Na szczęście, za każdy nowy, dobrze dopasowany fragment, uczestnicy otrzymują wynagrodzenie. Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.

II. CO ZNAJDEMY W PUDEŁKU?

- 120 żetonów mozaiki (108 + 12 zapasowych)
- 60 monet
- 16 czarnych, drewnianych znaczników much
- 5 plansz
- 1 woreczek
- zasady gry

III. PRZYGOTOWANIE DO GRY

W zależności od liczby uczestników rozgrywki, w grze wykorzystywana jest określona liczba elementów mozaiki. Są one odpowiednio oznaczone na rewersie. Dla czterech graczy należy przygotować 84 żetony (7 żetonów każdego typu), czyli do pudełka wkładamy z powrotem 24 żetony (po 2 każdego typu). Przy trzech graczach w grze bierze udział 60 żetonów, czyli do pudełka odkładamy 48 żetonów (po 4 każdego typu).



Rewers żetonów dla 3, 4 i 5 graczy

Żetony należy wrzucić do woreczka dołączonego do gry, monety umieścić na środku stołu pomiędzy graczami – stanowią one bank. Obok banku należy położyć muchy.

Każdy z graczy otrzymuje:

- jedną planszę, na której będzie układał swoją mozaikę,
- 10 monet,
- cztery losowo wybrane żetony mozaiki.

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik, kładzie przy sobie woreczek z żetonami.

IV. PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w kolejnych turach. Każda tura dzieli się na pięć etapów:

1. Losowanie żetonów.
2. Licytacja i nabywanie żetonów.
3. Mucha dla skąpca.
4. Układanie żetonów mozaiki i otrzymywanie wynagrodzenia.
5. Zmiana rozpoczynającego.

Uwaga!

W pierwszej turze omijane są etapy pierwszy, drugi i trzeci, gra rozpoczyna się od wyłożenia pierwszego żetonu mozaiki – czyli etapu czwartego.

1. Losowanie żetonów

Osoba która trzyma woreczek z żetonami – rozpoczynająca – losuje tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w grze plus jeden dodatkowy.

Następnie wylosowane żetony odkrywa się i układa pośrodku stołu, tak, aby wszyscy gracze mogli się im przyjrzeć.

Przykład: W grze bierze udział Adam, Iza, Klaudia i Weronika, czyli łącznie 4 graczy. Należy więc wylosować 5 żetonów mozaiki. W pierwszej turze żetony wylosuje Weronika, która jako najmłodszy uczestnik zabawy otrzymała woreczek przed rozpoczęciem gry.

2. Licytacja i nabywanie żetonów

Teraz gracze przystępują do licytacji. Każdy uczestnik decyduje w sekrecie, ile monet przeznaczą na zakupy, po czym ukrywa je w dłoni zwinętej w pięść. Wszyscy gracze wystawiają następnie dłonie ponad stół i jednocześnie pokazują swoje pieniądze.

Ten, kto dał najwięcej monet jako pierwszy wybiera dla siebie jeden spośród wylosowanych żetonów mozaiki. Następny

żeton wybiera, ten kto w kolejności dał mniej, ale więcej niż inni i tak dalej, póki każdy gracz nie otrzyma jednego żetonu mozaiki.

W przypadku remisów, jako pierwszy wybiera sobie element mozaiki ten spośród remisujących uczestników, który siedzi najbliższej gracz rozpoczynającego, a potem następny z remisujących (i następny) w kierunku ruchu wskazówek zegara.

Przykład: W grze biorą udział Adam, Iza, Klaudia i Weronika, i w takiej też kolejności siedzą przy stole. Rozpoczynając osobą jest Weronika. Następuje faza licytacji. Wszyscy uczestnicy zabawy w sekrecie ukrywają w dłoniach monety. Na umówiony znak, gracze pokazują, ile monet przeznaczą na zakupy.



Adam ukrył w dłoni 2 monety, Weronika 4, a Iza i Klaudia po trzy. Ponieważ Weronika zaliczyła najwięcej, jako pierwsza będzie wybierać dla siebie żeton.

Iza i Klaudia zremisowały. Iza siedzi bliżej gracza rozpoczynającego, czyli Weroniki, ponieważ na lewo od niej, licząc w kierunku ruchu wskazówek zegara, Iza i Klaudia jedna osoba, a Klaudię dwie. Dlatego Iza będzie wybierać dla siebie żeton jako druga. Klaudia będzie trzecia, a Adam, który zaliczył najmniej – ostatni.

Gracz może zaliczyć pustą ręką (zerową liczbą monet). Oczywiście prawie na pewno przegra on licytację i będzie wybierał żeton jako ostatni, o ile nie zaliczy tak kilku graczy. W takim wypadku postępuje się, jak w przypadku każdego innego remisu: licytujący zero monet gracze wybierają dla siebie żetony w kolejności, zaczynając od tego, kto siedzi najbliższej lewej ręki gracza rozpoczynającego.

Po zakończeniu licytacji każdy gracz powinien mieć cztery żetony na rękę.

3. Mucha dla skąpca

Gracz, który w trakcie licytacji zaproponuje najmniej, jako karę otrzymuje „muchę”. Przydział „muchy” rozpoczyna się w różnych etapach gry, w zależności od liczby graczy:

- 5 graczy – w 2 rundzie, a następnie w kolejnych,
- 4 graczy – w 3 rundzie, a następnie w kolejnych,
- 3 graczy – w 4 rundzie, a następnie w kolejnych.

W przypadku remisu muchę otrzymuje gracz siedzący najdalej od gracza startowego (zgodnie z zasadą kierunku wskazówek zegara).

Przykład (ciąg dalszy): Ponieważ w powyższym przykładzie Adam wybierał dla siebie żeton jako ostatni, musi wziąć jedną muchę.

Żeton mozaiki, jaki pozostał na stole po zakończeniu licytacji wraca do puli żetonów (do woreczka).

4. Układanie mozaiki i otrzymywanie wynagrodzenia

Po zakończeniu zakupów, gracze układają na swojej planszy jeden żeton mozaiki, dowolnie wybrany ze swojego zapasu (jeden z czterech). Żeton ten można położyć na dowolnym miejscu na planszy, gdzie jeszcze nie leży inny żeton. Żetonów już ułożonych na planszy nie można przesuwac ani zdejmować z planszy.

Wynagrodzenie

Za dołożony żeton gracz otrzymuje pieniądze, jeśli w chwili położenia na planszy styka się on przynajmniej jednym bokiem z innym żetonem. W takim przypadku możliwe są następujące wypłaty:

- 1 moneta za każdy sąsiadujący żeton w tym samym kolorze
- 1 moneta za każdy sąsiadujący żeton z tym samym symbolem
- 2 monety za każdy sąsiadujący żeton o tym samym wzorze (w tym samym kolorze i z tym samym symbolem)

Jeśli żaden z sąsiadujących żetonów nie jest w tym samym kolorze lub nie ma takiego samego symbolu, wypłaty się nie otrzymuje. Sąsiedztwo po przekątnej (jeśli żetony stykają się tylko narożnikami) się nie liczy.

Przykład: Adam umieścił na planszy żeton oznaczony czerwoną obwódką. Otrzymuje za ten ruch 4 monety: 2 monety za sąsiadujący u góry żeton tego samego koloru i symbol, 1 monetę za żeton z lewej strony (ten sam symbol) i jedną za żeton z prawej (ten sam kolor). Za element znajdujący się w lewym górnym rogu nie otrzymuje nic, ponieważ nie styka się on bokiem z właśnie dołożonym żetonem.



Wyłożenie muchy

Gracz, który otrzymał muchę **musi** ją teraz umieścić na planszy, na dowolnie wybranym żetonie mozaiki. Na jednym żetonie można położyć tylko jedną muchę!

5. Zmiana rozpoczynającego

Gdy każdy uczestnik umieści w obrębie swojej mozaiki żeton, gracz rozpoczynający przekazuje osobie siedzącej po jego lewej ręce woreczek z żetonami. Będzie ona rozpoczynającym w następnej turze.

Przykład: Gdy wszyscy zakończyli wykładanie żetonów mozaiki, Weronika przekazuje woreczek Adamowi, siedzącemu po jej lewej ręce.

V. KONIEC GRY

Gra się kończy po 16 turach, gdy wszyscy gracze ukończą swoje mozaiki, wypełniając żetonami wszystkie miejsca na swoich planszach.

Na ręce gracza oraz w banku mogą pozostać niewykorzystane żetony.

Gracze muszą teraz ocenić swoje mozaiki zgodnie z poniższymi zasadami i podliczyć punkty zwycięstwa (PZ). Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył najwięcej PZ. W razie remisu, zwycięża ten, komu na koniec gry pozostało więcej monet.

Premia dla oszczędnych

Za każde 5 monet, jakie nam pozostały na koniec gry, dodatkowo otrzymujemy jeden PZ.

Punkty zwycięstwa za układy żetonów

Punkty zwycięstwa (PZ) otrzymujemy za różne układy żetonów mozaiki i ich kombinacje.

LINIA

Za każde cztery podobne do siebie żetony ułożone na jednej linii w pionie, w poziomie albo na przekątnej planszy otrzymujemy:

- 2 PZ, jeśli wszystkie cztery żetony są w tym samym kolorze, ale mają różne symbole,
- 2 PZ, jeśli mają takie same symbole, ale są w różnych kolorach,
- 4 PZ, jeśli są w tym samym wzorze (są w tym samym kolorze i mają takie same symbole)

Żetony po przekątnej mogą być ułożone jak na ilustracji, od lewego dolnego narożnika do prawego górnego, lub na odwrót, od lewego górnego do prawego dolnego.

KWADRAT

Za każde cztery podobne do siebie żetony ułożone w kwadrat pośrodku, z boku lub w jednym z narożników planszy otrzymujemy punkty zwycięstwa według takiego samego klucza:

- 2 PZ, jeśli wszystkie cztery żetony są w tym samym kolorze, ale mają różne symbole,
- 2 PZ, jeśli wszystkie mają takie same symbole, ale są w różnych kolorach,
- 4 PZ, jeśli wszystkie są w tym samym wzorze (są w tym samym kolorze i mają takie same symbole)

KOMBINACJE

Jeśli dwa układy się na siebie nakładają, np. dwie linie się przecinają, otrzymujemy tyle PZ, ile wynosi suma punktów za linie: pionową i poziomą. Możliwe jest również przecięcie kwadratu i pojedynczej linii, kwadratu i kilku linii itp. Należy ocenić wszystkie możliwe kombinacje na planszy i zsumować punkty zwycięstwa (PZ).

Przykład: Oznaczona na czerwono linia pionowa zawiera żetony w tym samym wzorze i jest warta 4 PZ, a oznaczona na niebiesko linia pozioma zawiera żetony w tym samym kolorze, toteż jest warta 2 PZ. Łącznie gracz otrzyma za obie linie 6 PZ.

W przypadku przecięcia przekątnych (jak na ilustracji powyżej), możemy otrzymać dodatkowe PZ za układ żetonów pośrodku planszy (na obszarze oznaczonym zieloną ramką i literą A). Jeśli 4 elementy środkowe tworzą jakiegokolwiek układ (są w tym samym kolorze, mają takie same symbole, lub też zgadza się i jedno i drugie, czyli są w tym samym wzorze), za ten kwadrat również naliczane są punkty zwycięstwa (PZ).

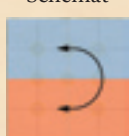
A jeśli siadła mucha?

Jeśli na żetonach wchodzących w skład danego układu kafelków znajdują się muchy, tracimy PZ w liczbie równej liczbie much. Nigdy jednak nie możemy otrzymać za układ punktów ujemnych! Każdy wynik mniejszy od zera traktujemy jako 0 PZ. Jeśli mucha znajduje się na żetonie wchodzącym w skład kilku wzorów, to odliczamy punkty od sumy należącej się za każdy wzór. Na końcu instrukcji dołączono przykład obliczania punktów zwycięstwa.

Premie za symetrię

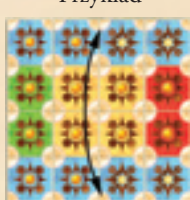
Jeśli żetony są ułożone w symetryczny wzór, gracz może również otrzymać premię za symetrię w postaci dodatkowych punktów zwycięstwa (PZ). Tę premię możemy otrzymać tylko wówczas, gdy żetony po obu stronach mają ten sam wzór (to znaczy, że zgadza się zarówno ich kolor, jak i zamieszczone na nich symbole). Występują 4 rodzaje symetrii.

Schemat

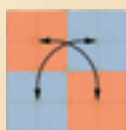


Pionowa lub pozioma – gracz otrzymuje 12 PZ

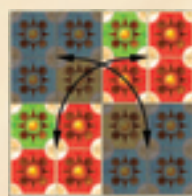
Przykład



Skośna – gracz otrzymuje 8 PZ



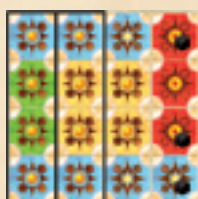
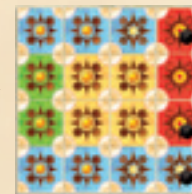
Środkowa – gracz otrzymuje 12 PZ



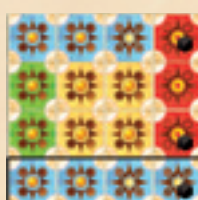
Uwaga! Muchy nie są brane pod uwagę w przypadku premii za symetrię.

VI. PRZYKŁADOWA PUNKTACJA GOTOWEJ MOZAIKI

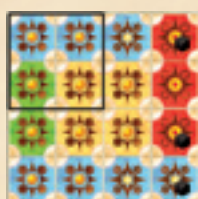
Poniższy rysunek przedstawia mozaikę, jaką znaleźliśmy na planszy Adama po zakończeniu 16 tury, przed rozpoczęciem zliczania punktów zwycięstwa. Zobaczmy, ile Adam otrzyma PZ za swoją mozaikę.



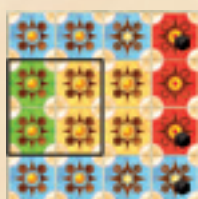
Za każdą pionową linię żetonów z tymi samymi symbolami (ale nie w tym samym kolorze!) Adam otrzymuje po 2 PZ. Łącznie 4 punkty zwycięstwa (4 PZ) za dwa układy.



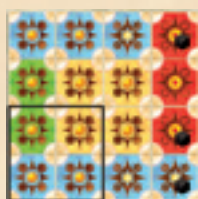
Za poziomą linię żetonów w tym samym kolorze Adam otrzymuje 2 PZ minus 1 PZ za muchę, czyli końcowa różnica wynosi 1 PZ.



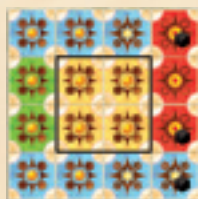
Następnie Adam otrzymuje 2 PZ za 4 żetony oznaczone tymi samymi symbolami ułożone w kwadrat.



Kolejny kwadrat 4 żetonów oznaczonych tymi samymi symbolami i kolejne 2 PZ na koncie Adama.



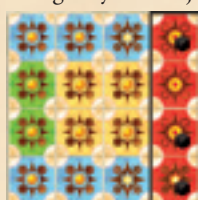
Jeszcze raz 4 żetony oznaczone tymi samymi symbolami ułożone w kwadrat i kolejne 2 PZ.



4 PZ za żetony o tym samym wzorze (kolorze i symbolu) ułożone w kwadrat.

W sumie Adam zdobył 15 PZ. Dwie muchy znajdujące się po prawej stronie mozaiki (górną i środkową) nie miały wpływu na punktację.

A mogło być inaczej...



Adam mógł jednak nabyć inne żetony mozaiki. Na rysunku po lewej przedstawiono sytuację podobną do powyższej. Żeton znajdujący się w prawym dolnym narożniku planszy jest jednak czerwony, a nie niebieski.

Na planszy powstaje linia warta 2 punkty zwycięstwa (gdyż zawiera 4 żetony w tym samym kolorze). Niestety, w obrębie układu znajdują się 3 muchy, co oznacza stratę 3 PZ. Ponieważ żaden układ nie może przynosić punktów ujemnych, Adam otrzymałby za oznaczony układ 0 PZ.

PODZIĘKOWANIA AUTORA:

Dla Izzy, Klaudii, Weroniki, Roberta i Żanety Podsiadło, Jacka Nowaka, Michała Bażyńskiego i Michała Stajszczaka, Huberta Spali za testowanie. Dodatkowe podziękowania dla Jacka za pomysł z leżącymi muchami na planszy i Michała S. za nadmiarowy żeton. Dziękuję również Łukaszowi Pogodzie za pomoc w zredagowaniu instrukcji.

MOZAIKA

Autor: Adam 'Folko' Kałuża

Producenci: Michał 'Puszon' Stachyra, Maciej 'Sqva' Zasowski

Oprawa graficzna: Marcin 'Andrew' Gręźlikowski

Okładka: Michał 'Zielu' Zieliński

Skład instrukcji: Szymon 'neishin' Szweda

Skład gry: Maciej 'Sqva' Zasowski

Wydawca: Kuźnia Gier

© 2008 Adam Kałuża

© 2008 Kuźnia Gier