

MOZAIKA (MOSAIC)

Társasjáték 3-5 fő részére 10 éves kortól

Marcus Antonius munkáját látván letörölte homlokáról az izzadságot. Lehelyezte az utolsó lapot, a mozaik kész volt – de vajon elég jó is? Kipillantott az ablakon. A nap már a piramisok mögött járt; már fél nap eltelt, mióta Julius Caesar magához hívatta...

„Antonius, van számodra egy feladatod.” A vezér trónján ülve ropogtatta ujjperceit – ahogy mindig is tette, ha nyugtalanította valami.

„Fogadást kötöttem Kleóval. Tudod, kicsit kigúnyoltam a kultúrájukat, mivel évek óta semmi újat nem építettek. A szép homokváraik, a Szfinx a törött orrával – mikor is épültek azok? Megígértem neki, hogy tisztelettel adózom előtte, ha építet a kedvemért egy új palotát. És képzeld – beleegyezett... viszont adott egy feladatot is. El kell rendeznem egy különleges mozaikot...”

„Caesar felugrott a trónjából.

„Én, a nagy hadvezér, az élők és holtak legnagyobbika, rendezzek el egy mozaikot!” A hadvezér Antoniusra nézett.

„Nem, TE fogod ezt megtenni helyettem. Te fogod elrendezni ezt az átokozott mozaikot. És ne feledd: nem tévedhetsz.”

Mikor Marcus Antonius befejezte munkáját, egy apró, alig észrevehető rovar szállt a lapkákra. Nem tévedhetsz. Az izzadság lassan csorgott végig a gerincén...

„Még jó, hogy rám nem szállnak a legyek...”

I. BEVEZETŐ

A játék célja a lehető legszebb mozaik összeállítása. Ez nem egyszerű feladat, mivel a játékosoknak kevés pénz áll rendelkezésükre a mozaikok megvásárlásához. Szerencsére minden új elem hasznot hoz. A játékosok az eleganciára és szimmetriára töreksenek, melyet nem olyan könnyű elérni – néha egy-egy légy megtörheti a harmóniát...

II. MI VAN A DOBOZBAN?

- 120 mozaiklapka (108 + 12 extra)
- 60 érme
- 16 légyjelző
- 5 tábla
- 1 zsák
- szabálykönyv

III. ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok számától függően különböző számú mozaiklapkára lesz szükségünk – ezek jelölése a hátoldalukon látható. Négy játékos esetén 84 lapkára lesz szükség (mindegyik fajtából 7), mely azt jelenti, hogy 24 lapka visszakerül a dobozba (mindegyik fajtából 2). Három játékos esetén 60 lapkára lesz szükség, tehát 48 lapka (mindegyik fajtából 4) kerül vissza a dobozba.



A lapkák hátoldala – 3, 4 és 5 játékos

A kiválasztott lapkákat tegyük a játékhoz tartozó zsákba, az érmeiket pedig helyezzük az asztal közepére – ez fogja a bankot jelképezni. A legyeket a bank mellé helyezzük.

Minden játékos kap:

- 1 táblát, melyen a mozaikokat fogják elrendezni
- 10 érmét
- 4 véletlenszerű mozaiklapkát

A legfiatalabb játékos kezd, és magához veszi a mozaikok zsákját.

IV. JÁTÉKÁTTEKINTÉS

A Mozaika több körön át játszódik. Egy kör 5 fázisból áll:

1. Lapkák húzása
2. Licit és lapkák megvásárlása
3. Legyet a fősvénynek
4. Lapkák lehelyezése és bevétel begyűjtése
5. A kezdőjátékos cseréje

Megjegyzés:

Az első kör 1-3 fázisai kimaradnak – a játék az első mozaiklapka lehelyezésével, vagyis a 4. fázissal kezdődik.

1. Lapkák húzása

Az a játékos, akinél a lapkákat tartalmazó zsák van – a kezdőjátékos – annyi lapkát húz, ahány játékos van, plusz egyet.

Ezután a lapkákat az asztal közepére helyezi, hogy mindenki láthassa őket.

Példa: Ádám, Iza, Klaudia és Veronika játszik – vagyis összesen 4 fő. Veronika a legfiatalabb játékos, a játék elején ő kapta meg a zsákot, tehát ő fog 5 mozaiklapkát húzni.

2. Licit és lapkák megvásárlása

Most a játékosok licitálni kezdenek. A játékosok titokban eldöntik, hogy hány érmét szeretnének költeni, majd azokat a markukba rejtik. Ezután kinyújtják a karjukat és érmeiket egyszerre fedik fel.

Az a játékos választhat elsőként a mozaikokból, amelyik a legtöbbet kínálta. A második legtöbb érmét kínáló játékos lesz a következő, majd a harmadik, stb., míg minden játékos nem kapott egy lapkát.

Ha két vagy több játékos ugyanazt az összeget ajánlotta fel, az fog közülük először választani, aki az óramutató járása szerint közelebb van a kezdőjátékoshoz.

Példa: Ádám, Iza, Klaudia és Veronika játszanak, és ilyen sorrendben is ülnek az asztal körül. Veronika a kezdőjátékos. Megkezdődik a licit fázisa. A résztvevők érmeiket a markukba rejtik. A játékosok egy megbeszélte jelre egyszerre felfedik az elkölteni kívánt érmeiket.



Ádám 2 érmét kínál, Veronika 4-et, míg Iza és Klaudia 3-at. Mivel Veronika kínálta a legtöbbet, ő választhat először lapkát. Iza és Klaudia közt döntetlen alakult ki. Iza közelebb ül az óramutató járása szerint a kezdőjátékoshoz, mivel Veronikától balra ül és csak egy játékos van köztük, míg Klaudia és közte két játékos ül. Ezért Iza fogja a második lapkát kiválasztani, Klaudia a harmadikat és Ádám – aki a legkevesebbet kínálta – a negyediket.

Egy játékos üres kézzel is fogadhat – vagyis érmék nélkül. Természetesen elég valószínű, hogy ennek köszönhetően elveszti majd a licitet, és ő fog utoljára választani – hacsak több játékos nem dönt hasonlóképpen. Ebben az esetben ugyanaz a helyzet, mint minden más döntetlen helyzetben: az érmék nélkül fogadó játékosok közül az választ először, aki a kezdőjátékostól balra a legközelebb ül. A licit fázist követően minden játékosnak 4 lapkával kell rendelkeznie.

3. Legyet a fősvénynek
Az a játékos, aki a legkevesebb összeggel licitált, kap büntetésből egy legyet. Ez a fázis a játékosok számától függően különböző időpontokban kerül játékba:

- 5 játékos – a 2. körtől kezdve
- 4 játékos – a 3. körtől kezdve
- 3 játékos – a 4. körtől kezdve

Döntetlen esetén a légy ahhoz a játékoshoz kerül, aki az óramutató járása szerint a legmesszebb ül a kezdőjátékostól.

Példa (folytatás): Mivel a fenti helyzetben Ádám választott utoljára lapkát, ő kap egy legyet.

A licit után az asztalon maradt lapka visszakerül a készletbe (a zsákba).

4. Lapkák lehelyezése és bevétel begyűjtése

Miután mindenki vásárolt egy mozaiklapkát, a játékosok négy lapkájukból egyet a táblájukra helyeznek. A lapkát a tábla bármely üres mezőjére helyezhetjük. A már lehelyezett lapkák nem mozgathatóak és nem is dobhatjuk el őket.

Bevétel

A játékosok abban a pillanatban kapnak pénzt lapkájuk lehelyezéséért, amint az legalább egy oldalával egy másik lapkához ér. Ebben a helyzetben a következő fizetéseket kaphatjuk:

- 1 érme minden azonos színű, élszomszédos lapkáért
- 1 érme minden azonos szimbólumú, élszomszédos lapkáért
- 2 érme minden azonos mintázatú, élszomszédos lapkáért (azonos szín és azonos szimbólum)

Ha a lapka színe vagy szimbóluma egyik szomszédos lapkáéval sem egyezik meg, nem jár érte bevétel. Ugyanez a helyzet, ha a lapkák csak átlósan érintkeznek.

Példa: Ádám a táblán pirossal jelölt lapkát

helyezte le. Ezért a lépéséért 4 érmét kap:

2-t a felső szomszédos lapkáért, mellyel

azonos a lapkája színe és szimbóluma,

1-et a baloldali lapkáért (mellyel azonos

a szimbóluma) és 1-et a jobboldali

lapkáért (mellyel azonos a színe). A bal

felső sarokban látható lapkáért semmit

sem kap, mivel annak egyik éle sem szomszédos a lehelyezett lapkával.



Egy légy lehelyezése

Ennek a fázisnak a végén annak a játékosnak, aki a legyet kapta, le kell helyeznie azt táblája egyik mozaiklapkájára. Egy lapkán csak egy légy lehet!

5. A kezdőjátékos cseréje

Miután minden játékos lehelyezett egy lapkát a mozaikjához, a kezdőjátékosnak tovább kell adnia a zsákot a tőle balra ülő következő játékosnak. A következő körben ez a játékos lesz a kezdőjátékos.

Példa: Miután mindenki lehelyezte a lapkáját, Veronika továbbadja a zsákot Ádámnak, aki a baloldalán ül.

V. A JÁTÉK VÉGE

A játék 16 kör után ér véget, amikor minden játékos befejezte a mozaikját, és táblája minden mezője betelt.

A játékosok kezében és a bankban maradhat néhány lapka. Ekkor a játékosok a következő szabályok szerint összesítik a mozaikjaikért járó győzelmi pontjait (GyP). A legtöbb pontot elért játékos lesz a győztes. Ha a játék döntetlen eredménnyel ér véget, az a játékos győz, akinek több érmeje van.

Takarékosságért járó bónusz

A játék végén minden 5 érmeért 1 GyP jár.

Győzelmi pontok a lapkák elhelyezkedéséért

A mozaiklapkák különböző elhelyezkedéséért és kombinációjáért további győzelmi pontok járnak.

VONAL

Minden négy, azonos tulajdonságú lapkából álló, vízszintesen, függőlegesen vagy



átlósan elhelyezkedő vonalért a következők járnak:

- 2 GyP, ha a négy lapka színe azonos, de különböző szimbólumúak
- 2 GyP, ha a négy lapka szimbóluma azonos, de különböző színűek
- 4 GyP, ha azonos a mintázatuk (azonos a színük és a szimbólumuk)

Az átlós vonalban elhelyezkedő lapkák a képen látható módon rendeződhetnek egy vonalba, a bal alsó sarokból kiindulva, vagy ellenkező irányban – a bal felső sarokból kiindulva.

NÉGYZET

Minden négy, azonos tulajdonságú lapkából álló közepén, a tábla szélén vagy a tábla egyik sarkában elhelyezkedő négyzetért a következő győzelmi pontok járnak:

- 2 GyP, ha a négy lapka színe azonos, de különböző szimbólumúak
- 2 GyP, ha a négy lapka szimbóluma azonos, de különböző színűek
- 4 GyP, ha azonos a mintázatuk (azonos a színük és a szimbólumuk)

KOMBINÁCIÓK

Ha két elrendezés fedésben van, például két vonal keresztezi egymást, a játékos mindkét vonalért

megkapja a GyP-t (a vízszintesért és a függőlegesért is). Egy négyzet is fedésben lehet egy vagy több vonallal – ebben az esetben minden lehetséges kombinációért megkapjuk a győzelmi pontokat.

Példa: A pirossal jelölt függőleges vonal lapkái azonos mintázatiúak (tehát 4 GyP-t érnek), a kék vízszintes vonal lapkái pedig azonos színűek (tehát 2 GyP-t érnek). Ezért a játékos összesen 6 GyP-t kap.



Ha átlós vonalak kereszteződnek (ahogy a fenti ábrában), a játékos extra GyP-t kaphat a tábla közepén lévő lapkákért (a zölddel bekeretezett, A-val jelölt területért). Ha a négy középső lapka bármilyen kombinációba rendeződik (azonos színű, azonos szimbólumú vagy mintázatú lapokból áll), a játékos a négyzetért is kap GyP-t.

Mi van, ha légy szállt a mozaikra?

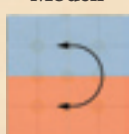
Ha egy kombináción legyek találhatóak, a játékos annyival kevesebb GyP-t kap érte, ahány légy azon a kombináción látható. A pontlevonás után a végeredmény azonban nem lehet negatív. Minden nulla alatti eredményt 0 GyP-ként kezelünk. Ha egy lapkán lévő légy több kombinációnak is része, a játékos mindegyik kombinációjáért megkapja a büntetőpontokat.

A szabálykönyv végén található egy példa a játék végi elszámolásra.

Bónusz a szimmetriáért

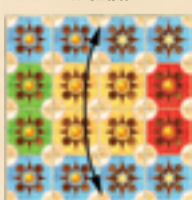
Ha a lapkák elhelyezése szimmetrikus, a játékos a szimmetriáért is kaphatnak bónuszokat – plusz győzelmi pontokat. Ezt a bónuszt akkor kaphatjuk meg, ha a lapkák mindkét oldalán azonos mintázatúak (azonos színűek és szimbólumúak). Négyféle szimmetria lehetséges.

Modell



Vízszintes vagy függőleges – a játékos 12 GyP-t kap.

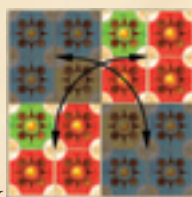
Példa



Átlós – a játékos 8 GyP-t kap.



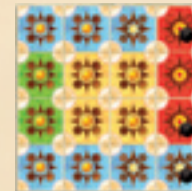
Központi – a játékos 12 GyP-t kap.



Megjegyzés: A legyek nem befolyásolják a szimmetriáért járó bónuszokat.

VI. EGY TELJES MOZAIK PONTSZÁMÍTÁSA

Az alábbi képen Ádám mozaikját láthatjuk a 16. kör után, de a győzelmi pontok kiszámítása előtt. Lássuk, hány GyP-t kap Ádám ezért a mozaikért.



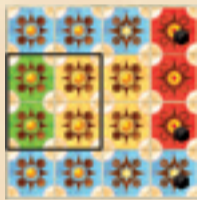
Ádám 2 GyP-t kap minden függőleges vonalba rendezett, azonos szimbólumú lapkákért (melyek színe nem azonos!). A két vonalért összesen 4 GyP-t kap.



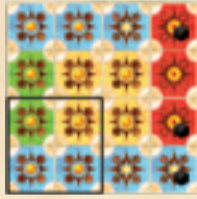
Az azonos színű lapkák vonaláért Ádám 2 GyP-t kapna, de a légy miatt 1 GyP-t levonunk tőle, így 1 GyP-t kap.



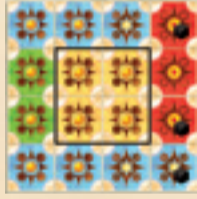
Ezután Ádám 2 GyP-t kap a 4 azonos szimbólumú lapkákért, melyek egy négyzetet alkotnak.



Itt egy másik négyzet 4 azonos szimbólumú lapkából, melyért Ádám újabb 2 GyP-t kap.



Az újabb 4 azonos szimbólumú lapka ismét egy négyzetet hoz létre, mely összesen 2 GyP-t biztosít.



Az azonos mintázatú (színű és szimbólumú) lapkából álló négyzetért 4 GyP-t kap.

Ádám összesen 15 GyP-t kap.

Az utolsó oszlop felső két legye nem volt befolyással a mozaikok pontozására.

De másként is lehetett volna...



Ádám más lapkákat is vehetett volna. A baloldali képen egy olyan helyzetet látunk, mely hasonlít a felső példához. Itt azonban a jobb alsó sarok lapkája kék helyett piros. A táblán van egy két pontot érő vonal (4 azonos színű lapkából). Sajnos azonban 3 légy ül rajta, ezért 3 GyP-t veszítene. Mivel a pontértékek nem lehetnek negatívak, Ádám ezért az elrendezéséért 0 GyP-t kapott volna.

Külön köszönet:

Izának, Klaudiának, Weronikának, Robertnek és Žaneta Podsiadlonak, Jacek Nowaknak, Michał Bażyński, Michał Stajszczaknak és Hubert Spalanak a játéktesztelésért. További köszönet Jaceknek a legyek ötletéért és Michał S.-nek az extra lapkákért. Szeretném megköszönni Łukasz Pogoda segítségét a szabályok szerkesztésében.

MOZAIKA

Játéktervező: Adam 'Folko' Kałuża

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

Grafika: Marcin 'Andrew' Gręzlikowski

Borítótér: Michał 'Zielu' Zieliński

Angol változat: Barbara Giecold-Bochenek, Michał Bochenek

Kiadta: Kuźnia Gier

© 2008 Adam Kałuża © 2008 Kuźnia Gier

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékolt megbízásából: X-ta Lektorálta: Artax