

Christof Tisch

MOSAIX



MOSAIX

E

Un rompecabezas de dados para 1 a 4 jugadores
a partir de los 8 años de edad

El contenido

- 4 tablas lavables (se pueden lavar con un pañuelo seco)
- 4 dados de símbolos
- 4 lápices
- 1 regla del juego

Objetivo del juego

A turnos, cada **uno** de los jugadores lanza los cuatro dados y coloca los dados para crear una figura. A continuación, **todos** los jugadores inscriben los símbolos de esta figura en la cuadrícula de su tabla. Cada jugador intenta crear tantas zonas de símbolos idénticos como sea posible para obtener muchos puntos al final de la partida.

Los preparativos (de 2 a 4 jugadores)

Cada jugador recibe un lápiz y una tabla. **Se juega con la cara coloreada de la tabla.** Se echa a suerte qué jugador recibe los cuatro dados y comienza la partida.



Desarrollo del juego

1. Lanzar los dados y alinearlos

El jugador que tiene el turno lanza los cuatro dados. Después, coloca los dados de manera que estén unidos. Puede elegir libremente la alineación de los símbolos. A continuación se muestran posibles figuras (ilustración sin símbolos):

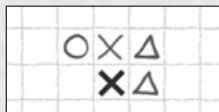


2. Inscribir los símbolos

Ahora, **todos los jugadores** inscriben los símbolos de la figura en la cuadrícula de su tabla. Se deben tener en cuenta las siguientes reglas:

- Se tiene que conservar la figura elegida de los símbolos que han salido al tirar los dados.

Ejemplo: lanzamiento de dados tabla

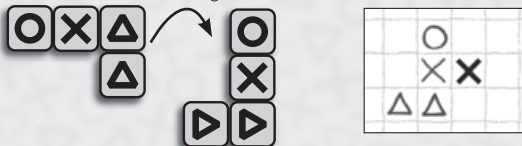


- Se puede inscribir los símbolos en cualquier lugar de la cuadrícula. No deben unirse a otros símbolos.

- Cuando un jugador inscribe la figura, también puede girarla. Para una mejor visión de conjunto, se gira o bien los dados o bien la tabla.

Ejemplo: lanzamiento de dados giro de 90°

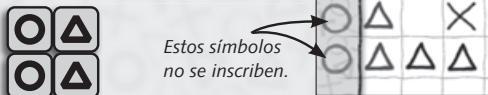
tabla



- No se debe inscribir todos los símbolos si se coloca la figura de tal manera que algunos de los símbolos sobresalen del borde de la cuadrícula.

Ejemplo: lanzamiento de dados

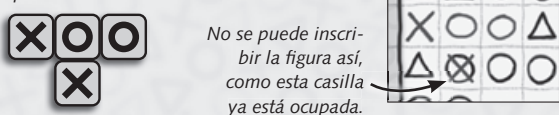
tabla



- No está permitido inscribir una figura cuando uno de los símbolos se encuentre en una casilla que ya está ocupada.

Ejemplo: lanzamiento de dados

tabla



- Cada jugador tiene que inscribir al menos un símbolo por turno, si es posible.

Siguiente turno

Se entregan los dados al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Éste lanza los dados y los alinea para crear una figura. Después, todos los jugadores inscriben los símbolos, etcétera.

Final de la partida

La partida se termina después del turno en el que un jugador completa su cuadrícula o bien no puede llenar más casillas (por ejemplo, porque están aisladas). Ahora, se procede al recuento de puntos. (Ejemplo de recuento: no se puede inscribir ningún símbolo en la casilla *.)

Recuento de puntos

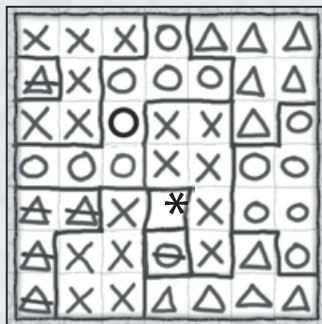
Cada jugador enmarca en su tabla las zonas con símbolos idénticos. Una zona se compone de casillas con el mismo símbolo que lindan horizontal o verticalmente. El símbolo ya imprimido también cuenta. Los símbolos idénticos en casillas que lindan sólo en diagonal no se incluyen. Si una zona se compone de menos de cinco símbolos idénticos, se borran las casillas correspondientes.

Cada jugador cuenta para cada símbolo cuántas zonas continuas posee que se componen de al menos cinco casillas. Anota este número en la primera columna del cuadro de recuento. A continuación, cuenta el número total de casillas de estas zonas y lo anota en la segunda columna. No se contabilizan las casillas de las zonas que tienen menos de cinco casillas.

A continuación, se multiplica el número de zonas por el número de casillas. Después se suman los tres resultados. Gana la partida el jugador que tiene el mayor número de puntos en total.


resultado final


recuento de puntos



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

1 Variante para un solo jugador

Se juega con la cara gris de la tabla según las reglas de la partida normal. No obstante, el jugador puede omitir símbolos en el borde de la cuadrícula sólo ocho veces. Cada vez que no inscriba de uno a tres símbolos, debe tachar para cada símbolo una casilla de la escala situada en la parte superior de la cuadrícula .

Si el jugador quiere omitir símbolos, sólo puede hacerlo si hay aún suficientes casillas libres para tachar. Si se han tachado todas las casillas de la escala, la partida se termina. Por supuesto, el jugador puede terminar la partida en cualquier momento. Se aplican las reglas del juego de base para el recuento de puntos. Además, el jugador recibe un punto por cada casilla libre de la escala (se anotan estos puntos en esta casilla  y se suman al resultado final).

A partir de 120 puntos se ha ganado la variante para un solo jugador; con 130 puntos o más es genial!

Autor/diseño gráfico: Christof Tisch | **Traducción:** Birgit Irgang

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)