

Christof Tisch

# MOSAIX



# MOSAIX

D

Ein Würfel-Knobel-Spiel für 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren  
Spieldauer ca. 20 Minuten

## Spielmaterial

- 4 abwischbare Spielkarten (mit einem trockenen Tuch abwischbar)
- 4 Symbolwürfel • 4 Stifte • 1 Spielanleitung

## Ziel des Spieles

Abwechselnd würfelt jeweils **ein** Spieler mit den vier Würfeln, ordnet die Würfel zu einer Formation und **alle** Spieler tragen die Symbole dieser Formation in das Raster ihrer Spielkarte ein. Jeder versucht dabei, möglichst viele Gebiete von gleichen Symbolen zusammenzuführen, um in der Schlusswertung die meisten Punkte zu machen.

## Spielvorbereitungen (2 bis 4 Spieler)

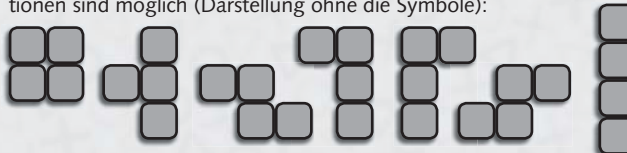
Jeder Spieler bekommt einen Stift und eine Spielkarte. **Es wird auf der farbigen Seite gespielt.** Ein Spieler wird ausgelost, er nimmt sich die vier Würfel und beginnt das Spiel.



## Spielablauf

### 1. Würfeln und Anordnen:

Der Spieler, der am Zug ist, würfelt mit den vier Würfeln. Dann legt er das Würfelresultat so hin, dass alle vier Würfel zusammenhängen. Die Anordnung der Symbole ist dabei frei wählbar. Folgende Formationen sind möglich (Darstellung ohne die Symbole):



### 2. Symbole eintragen

Nun tragen **ALLE SPIELER** die ausliegenden Symbole in das Raster auf ihrer Spielkarte ein.

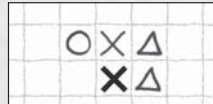
Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Die Formation der ausliegenden Symbole auf den Würfeln muss beim Eintragen beibehalten werden.

Beispiel: Würfelwurf



Spielkarte



- Man kann die Symbole an beliebiger Stelle in das Raster eintragen. Sie müssen nicht mit anderen Symbolen zusammenhängen.

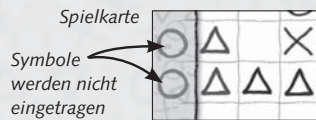
- Beim Eintragen darf die Formation auch gedreht werden. Zur besseren Übersicht dreht man die Würfel oder seine Spielkarte.

Beispiel: Würfelwurf um 90° gedreht Spielkarte



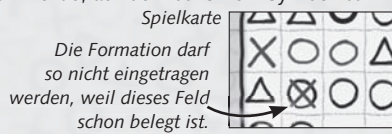
- Man muss nicht alle Symbole eintragen, **wenn** man die Formation so anordnet, dass manche Symbole über den Rand des Rasters hinausragen.

Beispiel: Würfelwurf



- Es ist nicht erlaubt, eine Formation einzutragen, wenn ein Symbol auf einem Feld landen würde, auf dem schon ein Symbol ist.

Beispiel: Würfelwurf



- Jeder Spieler muss mindestens ein Symbol pro Runde eintragen, wenn das möglich ist.

### Nächster Zug

Nun werden die Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser würfelt, ordnet die Würfel zu einer Formation und wieder tragen alle Spieler die Symbole ein, usw.

### Spielende

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem ein Spieler sein Raster komplett gefüllt hat oder für ihn keine Möglichkeit mehr besteht, weitere Felder zu füllen (z. B. weil diese isoliert sind). Nun folgt die Wertung. (Wertungsbeispiel: In das Feld \* kann nichts mehr eingetragen werden.)

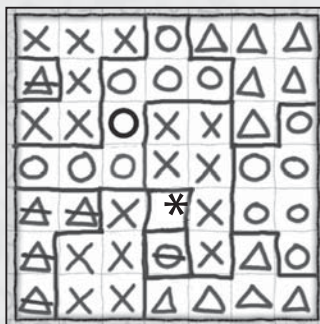
### Wertung

Jeder Spieler umrandet nun auf seiner Spielkarte die Gebiete mit gleichen Symbolen. Als Gebiet gelten waage- und senkrecht aneinander angrenzende Felder mit identischem Symbol. Das vorgedruckte Symbol zählt mit. Gleiche Symbole auf diagonal angrenzenden Feldern gelten nicht als verbunden. Besteht ein Gebiet aus weniger als 5 identischen Symbolen, werden diese Felder durchgestrichen.

Jeder Spieler zählt für jedes Symbol, wieviele zusammenhängende **Gebiete** er hat, die aus **mindestens 5 Felder** bestehen. Er trägt die Gebietsanzahl in die erste Spalte des Wertungskastens ein. Dann zählt er die **Gesamtzahl der Felder dieser Gebiete** und trägt sie in die zweite Spalte ein. Felder in Gebieten, die kleiner als 5 Felder sind, zählen nicht mit.

Gebietsanzahl und Feldanzahl werden multipliziert und die drei Ergebnisse zu einer Gesamtpunktzahl addiert. Wer insgesamt die höchste Punktzahl hat, gewinnt.



Endstand



Auswertung

	☐+	☐	
○	2	x	14 = 28
△	2	x	11 = 22
X	3	x	17 = 51
			101

### 1 Solo-Variante

Man spielt auf einer der grauen Karten-Rückseite nach den normalen Regeln. Der Spieler darf jedoch nur **acht** Mal Würfel am Rand wegfallen lassen. Jedes Mal wenn er ein bis drei Symbole **nicht** einträgt, streicht er für jedes Symbol ein Kästchen auf der Soloskala über dem Raster ab (  ). Will der Spieler beim Eintragen einer Formation Symbole weglassen, darf er dies nur, wenn noch mindestens so viele Felder auf der Skala frei sind. Sind alle Felder der Skala gestrichen, muss er immer alle Symbole eintragen. Ist das nicht mehr möglich, endet das Spiel. Der Spieler kann das Spiel auch jederzeit beenden. Es wird nach den normalen Regeln abgerechnet –zusätzlich zählt jedes freie Feld auf der Soloskala 1 Punkt (diese Punkte werden hier  eingetragen und zu den restlichen dazugezählt).

Ab 120 Punkten ist das Solospiel gewonnen, 130 Punkte und mehr sind Extraklasse.

# MOSAIX

F

Un casse-tête de dés pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans  
Durée : environ 20 minutes

## Le matériel

- 4 tableaux essuyables (essuyer avec un tissu sec)
- 4 dés de symboles • 4 crayons • 1 règle du jeu

## But du jeu

À tour de rôle, à chaque fois **un** joueur lance les quatre dés et les arrange pour créer une combinaison. Puis, **tous** les joueurs inscrivent les symboles de cette combinaison dans la grille de leur tableau. On essaie de former autant de zones de symboles identiques que possible pour obtenir le maximum de points lors du compte final.

## Les préparatifs (2 à 4 joueurs)

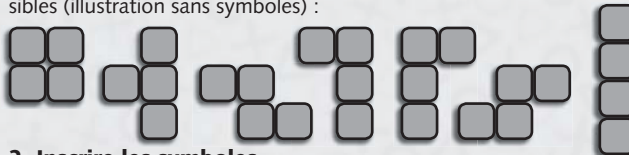
Chaque joueur reçoit un crayon et un tableau. **On utilise le côté coloré du tableau.** On tire au sort pour désigner le premier joueur. Celui-ci prend les quatre dés et commence.



## Déroulement de la partie

### 1. Lancer les dés et les arranger

Le joueur dont c'est le tour lance les quatre dés. Ensuite, il arrange les dés de manière à ce que les quatre dés se touchent. Il est libre de choisir l'arrangement des dés. Les combinaisons suivantes sont possibles (illustration sans symboles) :



### 2. Inscrire les symboles

Maintenant, **tous les joueurs** inscrivent les symboles obtenus dans la grille de leur tableau.

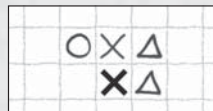
Ils doivent observer les règles suivantes :

- Lors de l'inscription, on ne doit pas changer la combinaison des symboles exposés.

Exemple : jet de dés



tableau



- On peut inscrire les symboles à n'importe quel endroit de la grille. Ils ne doivent pas forcément avoisiner d'autres symboles.

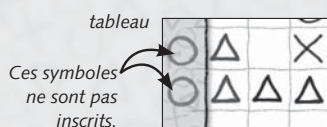
- Lors de l'inscription, on peut tourner la combinaison. Pour une meilleure vue d'ensemble, on tourne la combinaison de dés ou son tableau.

Exemple : jet de dés déplacement de 90° tableau



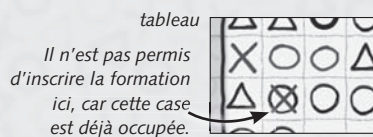
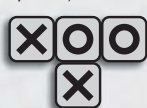
- On n'est pas forcé d'inscrire tous les symboles si on dispose la combinaison de manière à ce que certains symboles dépassent du bord du tableau.

Exemple : jet de dés



- Il n'est pas permis de faire se superposer deux symboles sur une même case.

Exemple : jet de dés



- Chaque joueur doit inscrire au moins un symbole par tour, si c'est possible.

#### Tour suivant

Maintenant, on fait passer les dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci lance les dés et les arrange pour former une combinaison. Ensuite, tous les joueurs inscrivent les symboles dans leur grille, et ainsi de suite.

#### Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a complété sa grille ou qu'il ne peut plus remplir de cases (par exemple parce qu'elles sont isolées). Ensuite, on procède à l'évaluation. (Exemple d'une évaluation : on ne peut plus inscrire de symbole dans la case \*).

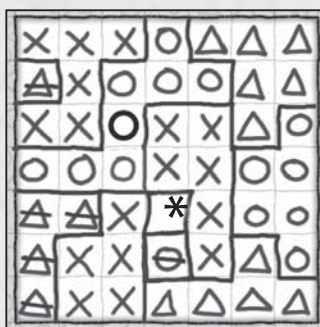
#### L'évaluation

Chaque joueur entoure sur son tableau les zones de symboles identiques. Une zone est un ensemble de cases de mêmes symboles qui se touchent horizontalement ou verticalement. Le symbole imprimé compte aussi. Des symboles identiques attenants diagonalement ne comptent pas. Si une zone se compose de moins de 5 symboles identiques, on raye les cases correspondantes.

Chaque joueur compte pour chaque symbole ses **zones** continues comprenant **au moins 5 cases**. Il inscrit le nombre de zones dans la première colonne du tableau d'évaluation. Ensuite, il compte le nombre total de cases de ces zones et l'inscrit dans la deuxième colonne. Les cases des zones qui se composent de moins de 5 cases ne comptent pas.

Ensuite, on multiplie le nombre de zones par le nombre de cases. Puis, on additionne les trois résultats pour obtenir le total. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

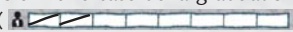

résultat définitif



compte final

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

### 1 Variante pour un seul joueur

On utilise le côté verso gris et on observe les règles de la partie normale. Mais le joueur ne peut laisser tomber une partie des dés que **huit fois**. Chaque fois qu'il n'inscrit pas un, deux ou trois symboles, il raye – par symbole – une case de la graduation qui se trouve au-dessus de la grille (  ). Si le joueur veut laisser tomber des symboles d'une combinaison, il ne peut le faire que s'il y a encore assez de cases libres à rayer sur la graduation. A partir du moment où toutes les cases sont rayées, on doit à chaque fois inscrire tous les symboles. Si ce n'est plus possible, la partie se termine. Néanmoins, le joueur peut terminer la partie à n'importe quel moment. L'évaluation suit les règles de la partie normale. En outre, chaque case libre de la graduation compte 1 point. (On inscrit ces points ici  et on les additionne aux autres points.)

À partir de 120 points, on gagne la variante pour un seul joueur ; 130 points et plus sont une brillante performance !

Auteur / graphisme : Christof Tisch | Traduction : Birgit Irgang

# MOSΔIX



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.



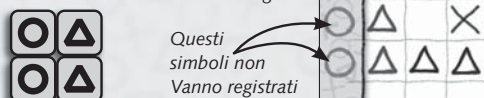
- Per registrare i simboli potete anche girare l'intera formazione. Per essere più chiaro potete o girare i dadi o la vostra carta da gioco.

*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.

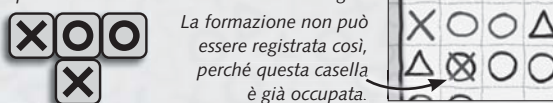
*Esempio: Lancio dei dadi Carta da gioco*



*Questi simboli non vanno registrati*

- 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*



*La formazione non può essere registrata così, perché questa casella è già occupata.*

- 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**

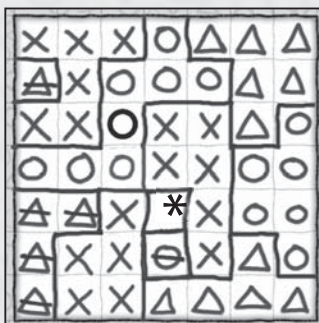
Il gioco termina alla fine del turno in cui almeno un giocatore avrà riempito completamente il suo reticolo, oppure non esisterà più nessuna possibilità per lui di compilare le sue caselle restanti (p. es. perché tali sono isolate). Passate quindi alla valutazione. (*Esempio di valutazione: nella casella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

	▣+		□	
○	2	x	14	= 28
△	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

# 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 afwissbare speelkaarten (afwissbaar 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)

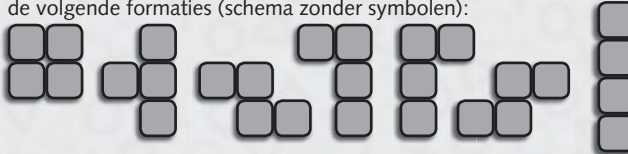
Elke speler krijgt een pen en een speelkaart. Er wordt op de kleurige kant gespeeld. Een speler wordt door het lot bepaald. Hij neemt de vier dobbelstenen en begint het spel.



## 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*

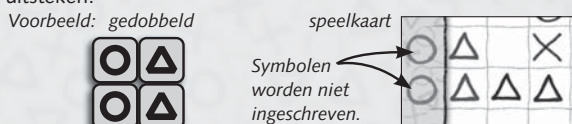


- Je kunt de symbolen op een willekeurige plek in het raster schrijven. Ze hoeven niet direct naast andere symbolen te zitten.

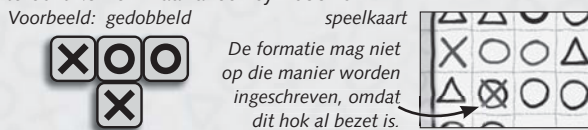
- Bij het invullen mag je formatie ook draaien. Draai voor een beter overzicht de dobbelstenen of je speelkaart.



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



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

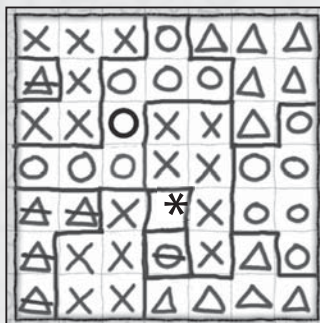
Het spel is afgelopen zodra een speler zijn raster volledig kon vullen of er voor hem geen mogelijkheid meer is om hokken te vullen (bijv. omdat deze geïsoleerd zijn). Nu worden de punten geteld. (Voorbeeld voor puntentelling: In het hok \* kan niets meer worden ingevuld.)

### 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

	+			
○	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

# MOSAIX

GB

A brain-teaser with dice for 1 to 4 players aged 8 years and up.  
Duration: about 20 minutes

## Contents

- 4 washable boards (You can wipe them with a dry cloth.)
- 4 symbol dice • 4 pens • 1 set of playing instructions

## Aim of the game

In turns, **one** player rolls the four dice, arranges a formation with them and **all** players fill the symbols of this formation in the grid of their board. Players try to assemble numerous areas with as many spaces of the same symbol as possible in order to get the most points at the end of the game.

## Preparations (2 to 4 players)

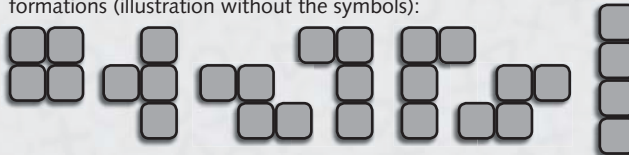
Each player receives a pen and a board. **Use the coloured side of the board.** Determine a starting player who takes the four dice and begins.



## How to play

### 1. Roll the dice and arrange them

The player whose turn it is rolls the four dice. Then he arranges the dice so that all four dice are connected. He can freely choose the arrangement of the symbols. The player can build one of the following formations (illustration without the symbols):



### 2. Fill in the symbols

Now, all players fill the displayed symbols in their board's grid. In doing so, they have to observe the following rules:

- The formation of the displayed symbols on the dice must remain the same.

Example: *cast of dice*

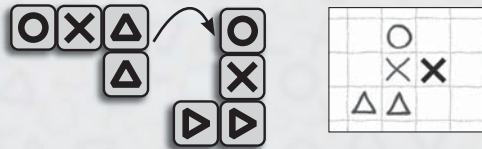
*board*



- Players may fill the symbols in any place of the grid. They do not have to be connected with other symbols.

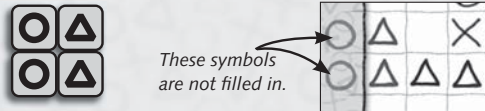
- While filling in the symbols, players may also rotate the formation. To keep track of things, they turn the dice formation or their board.

Example: cast of dice rotated through 90° board



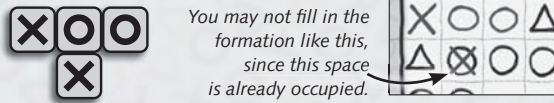
- Players are not forced to fill in all the symbols, if the formation is arranged so that some symbols jut over the grid's margin.

Example: cast of dice



- It is not allowed to fill in a formation if a symbol would have to be entered into a space that is already occupied.

Example: cast of dice



- Each player must fill in at least one symbol per round, if it is possible.

### Next round

The next player in a clockwise direction receives the dice and rolls them. He arranges them in a formation before all players fill the symbols in their grid, and so on.

### End of the game

The game is over after the round in which the first player has completed his grid or has no more possibilities to fill in symbols – for example since the remaining spaces are isolated. Now, players proceed to the scoring. (Example for scoring: You may not fill anything in the space \*.)

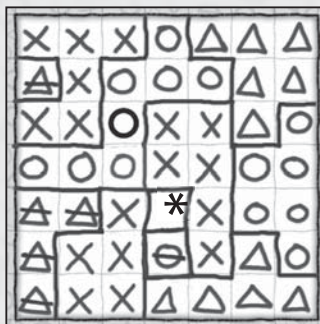
### Scoring

Each player encircles on his board all the areas with identical symbols. An area comprises spaces with the same symbol that adjoin each other horizontally or vertically. The pre-printed symbol is included. Identical symbols in spaces that adjoin only diagonally do not count. If an area consists of less than 5 identical symbols, players cross out these spaces.

For each symbol, players count the number of **areas** that consist of **at least 5 spaces**. They fill the number of areas in the first column of the scoring table. Then they count the **total number of spaces in these areas** and fill it in the second column. Spaces in areas consisting of less than 5 spaces are not considered.

Players multiply the number of areas with the total number of spaces and add up the three symbols' results. The player with the highest overall score wins the game.

Final result



Scoring

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

### 1 Variation for a single player

Use the grey back of one board and observe the rules for the basic game. However, you may only leave out dice on the board's margin **eight times**. Whenever you do **not** fill in one to three symbols, you cross out one space of the solo scale above the grid for each symbol ( ). You may only leave out symbols of a formation, if there is still an equivalent number of spaces on the scale. When all spaces of the scale are crossed out, you must always fill in all symbols. If this is not possible any more, the game is over. You may also end the game anytime. You score points according to the basic rules. In addition, each empty space of the solo scale is worth 1 point. (These points are filled in this scoring space and added up with the other points.)

From 120 points on, the solo game is won. And 130 points are really super!

Author/Graphic design: Christof Tisch Translation: Birgit Irgang



# 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):

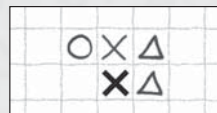


### 2. Inscribir los símbolos

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.

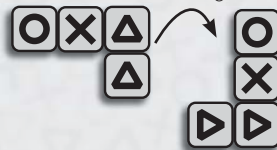
Ejemplo: lanzamiento de dados    tabla



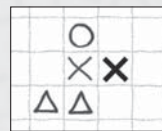
- Se puede inscribir los símbolos en cualquier lugar de la cuadrícula. No deben unirse a otros símbolos.

- 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

Estos símbolos no se inscriben.



- 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

No se puede inscribir la figura así, como esta casilla ya está ocupada.



- 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

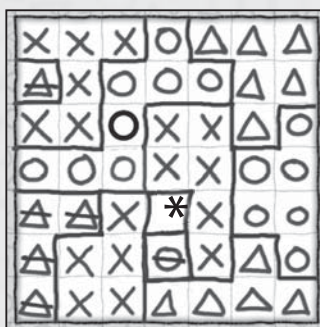
Cada jugador enmarca en su tabla las zonas con símbolos idénticos. Una zona se compone de casillas con el mismo símbolo que lindan horizontal o verticalmente. El símbolo ya imprimido también cuenta. Los símbolos idénticos en casillas que lindan sólo en diagonal no se incluyen. Si una zona se compone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



○	2	x	14	=	28
△	2	x	11	=	22
×	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)