

1-4 HRÁČI / 30 MINUT / VĚK 8+

MOZAIKA

Autor: Léo Baynaud

Ve hře **MOZAIKA** - Každý detail rozhoduje vytváříte harmonickou mozaiku z 9 karet obrázků. Využijte při tom své pozorovací a organizační schopnosti a nezapomeňte na špetku odvahy, protože riskovat ve správný čas se může vyplatit! Jen pozor, aby vám neunikly nějaké detaily. Rozdílné světy na obrázcích můžete propojit jen díky své kreativitě a vynalézavosti.

OBSAH



88 karet **obrázků**
(rub a líc)



52 karet **slov**
(rub a líc)



36 drahokamů

PRAVIDLA (2-4 hráči)

Cíl hry

Cílem hry je utvořit mřížku obrázků tak, aby v řádku či sloupci co nejvíce karet splňovalo zadání karet **slov**.

Na konci hry vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů!

Příprava hry

1. Zamíchejte karty **obrázků** a položte je lícem dolů doprostřed stolu jako dobírací balíček.
2. Stejně zamíchejte karty **slov**, vytvořte dobírací balíček a položte jej lícem dolů vedle balíčku karet **obrázků**.
3. Položte drahokamy na dosah všech hráčů.
4. Rozdejte každému hráči 3 karty **obrázků** jako počáteční ruku.
5. Otočte počet karet **slov** odpovídající **počtu hráčů + 1** (tj. 3 karty pro dva hráče, 4 karty pro tři hráče a 5 karet pro čtyři hráče) a položte je do řady doprostřed stolu.
Přečtěte nahlas název a popis každé karty.

Přehled hry

Každý hráč musí postupně vytvořit mřížku z 9 karet **obrázků** a 9 karet **slov** a snaží se dosáhnout co největšího počtu asociací mezi nimi.

Karty **obrázků** musí tvořit mřížku 3×3. Karty **slov** se naopak umísťují kolem mřížky na konce řad a sloupců (maximálně jedna karta **slova** na jeden konec).

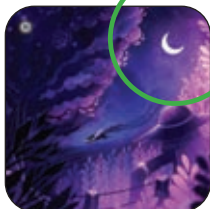
Jakmile je karta **slova** přiřazena k řadě nebo sloupci, získáte body za každou kartu **obrázku** v dané linii, která jí odpovídá.

Karta **obrázku** odpovídá kartě **slova**, pokud:

- (1) je dané slovo na obrázku alespoň jednou **viditelné**, nebo
- (2) **atmosféra** obrázku odpovídá kritériím karty **slova**.



1



*V této řadě musí obrázky zobrazovat viditelný motiv měsíce (skutečného nebo stylizovaného), aby odpovídaly kartě slova **Měsíc**.*

2



*V této řadě musí obrázky zobrazovat pohyb nebo akci, aby odpovídaly kartě slova **Dynamické**.*

Jak hrát

Hra se hraje na 9 kol.

V každém kole si hráči vyberou jednu kartu **obrázku** a jednu kartu **slova**, které přidají do své mřížky.

Průběh kola

1. Výběr karty obrázku

Všichni hráči si současně vyberou 1 kartu **obrázku** ze své ruky. Poté ji položí lícem dolů před sebe.

2. Odhalení karet **obrázků**

Všichni hráči současně otočí své karty **obrázků**. Pořadí hráčů pro další krok je určeno čísly v levém horním rohu těchto karet **obrázků** – **od nejnižšího po nejvyšší** (hráč s nejnižším číslem bude tedy začínat).

3. Tah hráče

a) Výběr karty slova

Vyberte si **1 kartu slova** z karet dostupných uprostřed stolu.

b) Plnění mřížky a bodování

Umístěte vybranou **kartu obrázku** a **kartu slova** kamkoli do své mřížky. Karta **slova** musí být umístěna na konec řady nebo sloupce (i když je zatím prázdný či ještě neobsahuje všechny karty **obrázků**).

Poznámka: Hrajte chytře a zvažte ponechání prázdných míst mezi kartami **obrázků** a kartami **slov**, do kterých později umístíte nejvhodnější karty **obrázků**, jež dokončí vaše řady a sloupce.

Jakmile umístíte kartu do své mřížky (ať už kartu **obrázku** nebo kartu **slova**), ihned aktualizujte své skóre umístěním nebo posunutím drahokamů na kartách **slov** (viz **Drahokamy a bodování** na další straně).

c) Dobrání nových karet

Poté, co umístíte svou kartu **obrázku** a kartu **slova**, máte dvě možnosti:

- můžete si ponechat zbývající 2 karty **obrázků** v ruce a dobrat si 1 novou kartu **obrázku**, nebo
- můžete z ruky odhodit zbývající 2 karty **obrázků** a dobrat si 3 nové karty **obrázků**.

Každý hráč má vedle své mřížky vlastní odhazovací balíček. Na konci hry **ztrácí** každý hráč **1 bod za každou dvojici karet** ve svém odhazovacím balíčku.

Poté pokračuje ve svém tahu další hráč v pořadí (od kroku **a) Výběr karty slova**).

PŘÍKLAD KOLA:

*K dispozici jsou tyto čtyři karty **slov**.*



*Každý hráč si vybere jednu kartu **obrázku** a položí ji před sebe lícem dolů.*

Agnes

Bruno

Cyrl



*Poté jsou všechny tyto karty **obrázků** současně odhaleny.*

Agnes

Bruno

Cyrl



*Agnes je prvním hráčem, protože její karta **obrázku** má nejnižší číslo.*

*Vybere si kartu **slova** Čas a umístí ji ke své mřížce. Poté umístí svou kartu **obrázku** do jiné řady, protože neodpovídá kartě **slova** Čas.*

*Následně si dobere novou kartu **obrázku**, aby měla v ruce opět tři karty.*

Nyní je na tahu Cyrl, poté Bruno.



Drahokamy a bodování

Existují tři úrovně obtížnosti karet **slov**, založené na tom, jak často se dané slovo vyskytuje na obrázcích. Každá úroveň obtížnosti má jiné bodové hodnoty.



Body se zaznamenávají na kartách **slov**. Čím více karet **obrázků** odpovídá kartě **slova** ve stejné řadě nebo sloupci, tím více bodů tato karta **slova** přináší.

Hráči používají drahokamy k zaznamenávání svého skóre během hry.

Během svého tahu, když hráč umístí kartu do své mřížky (kartu **obrázku** nebo **slova**), zkontroluje, zda vytvořil nové shody mezi kartami **obrázků** a kartami **slov** ve svých řadách a sloupcích. Poté umístí nebo přesune drahokamy na kartách **slov** tak, aby odpovídaly získaným bodům.

Při umístění karty obrázku: zkontrolujte, zda odpovídá kartám slov v její řadě **a** sloupci.

Při umístění karty slova: zkontrolujte, zda odpovídá kartám obrázků v její řadě **nebo** sloupci.

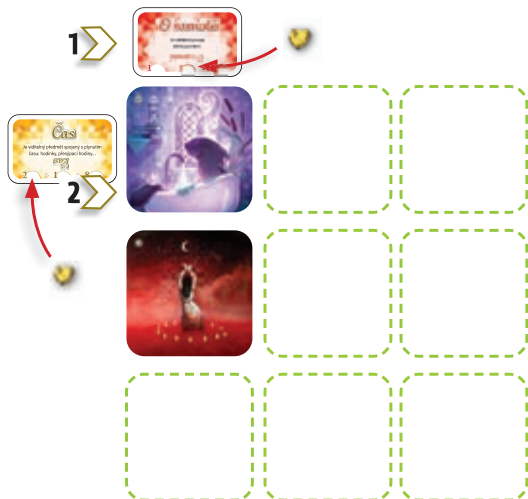
Za každou úspěšnou shodu hráč přesune svůj drahokam na odpovídající kartě **slova** a tímto způsobem získá další body, jak je uvedeno v příslušném poli.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ:

V dalším kole Agnes přidá kartu **slova** **Samotě** (1) a fialovou kartu **obrázku** (2).

Poté aktualizuje své skóre na obou kartách **slov**:

- karta **slova** **Čas** odpovídá fialové kartě **obrázku** (na polici jsou přesýpací hodiny), proto umístí drahokam na první pole této karty.
- karta **slova** **Samotě** odpovídá oběma kartám **obrázků** v tomto sloupci, proto umístí drahokam na druhé pole této karty.



Konec kola

Karta **slova**, kterou si žádný hráč nevybral, se odhodí na společný odhazovací balíček. Poté se opět otočí nové karty **slov** v **počtu hráčů + 1** (3 karty pro dva hráče, 4 pro tři hráče, 5 karet pro čtyři hráče). Jejich názvy a popisy přečtete nahlas.

Konec hry

Hra končí po devátém kole (kdy má každý hráč ve své mřížce 9 karet **obrázků** a 9 karet **slov**). Každý hráč ještě zkontroluje správné pozice drahokamů na svých 9 kartách **slov** a poté **sečte všechny bodové hodnoty** uvedené na těchto pozicích, aby získal své konečné skóre. Navíc každý hráč **ztrácí 1 bod za každou dvojici karet obrázků** ve svém osobním odhazovacím balíčku.

Hráč s nejvyšším konečným skóre vítězí!

V případě shody vítězí hráč, který **odhodil méně karet**. Pokud remíza přetrvává, vítězí hráč, který má **více „dokonalých“ řad a sloupců** (tj. řad nebo sloupců, ve kterých všechny 3 karty **obrázků** odpovídají kartě **slova**).

Pokud remíza přetrvává i poté, hráči vítězství sdílí.

PŘÍKLAD závěrečného bodování



Se svými kartami **obrázků**
a kartami **slov** má Agnes 29 bodů.
Protože odhodila 4 karty **obrázků**,
ztrácí 2 body.
Její konečné skóre je tedy 27 bodů.

– REŽIM PRO JEDNOHO HRÁČE –

■ Příprava

1. Zamíchejte karty **obrázků** a karty **slov** a vytvořte dva samostatné balíčky lícem dolů.
2. Položte 7 drahokamů vedle sebe (představují vaši zásobu) a zbývající drahokamy položte jinam na stůl (představují obecnou zásobu).
3. Doberte si 3 karty **obrázků**, které tvoří vaši ruku.
4. Otočte 3 karty **slov** lícem nahoru do prostředu stolu.

■ Jak hrát

Cíl hry je stejný jako ve hře více hráčů: na konci hry musíte vytvořit co nejvíce harmonickou mřížku 3x3 s 9 kartami **obrázků** a kartami **slov** umístěnými na koncích řad a sloupců.

Budete však muset spotřebovávat drahokamy, abyste mohli provádět akce, svou zásobu proto spravujte pečlivě.

Pokud vám dojdou drahokamy dříve, než vyplníte svou mřížku, hra okamžitě končí.

■ Délka hry

Hra se hraje maximálně na **9 tahů**, protože v každém tahu musíte do své mřížky umístit jednu kartu **obrázku** a alespoň jednu kartu **slova**.

■ Průběh hry

a) Výběr karty obrázku

Vyberte si jednu kartu **obrázku** ze své ruky a přidejte ji do své mřížky na místo podle své volby.

b) Nákup karet slov

V každém tahu musíte koupit alespoň jednu kartu **slova**, a pokud chcete, můžete si koupit i další z těch, které zůstaly.

Abyste koupili kartu **slova** a přidali ji do své mřížky, musíte zaplatit 1 drahokam ze své zásoby za každou zakoupenou kartu. Kartu **slova** umístěte kolem své mřížky a položte na ni drahokam (slouží k zaznamenání bodů).

Kdykoliv kdy karta **slova** ve vaší mřížce bude odpovídat všem 3 kartám **obrázků** ve své řadě nebo sloupci, okamžitě získáte jeden drahokam z obecné zásoby a přidáte si jej do své zásoby.

Poznámka: Pokud karta **slova** neodpovídá žádné kartě **obrázku**, položte drahokam na kartu mimo pole s bodovými hodnotami.

Důležité: Pokud během svého tahu nemůžete koupit kartu **slova**, protože už nemáte žádné drahokamy ve své zásobě, **hra okamžitě končí**. Stále si však spočítáte své body – nejedná se o porážku, ale o předčasně ukončení hry.

c) Konec tahu

Na konci tahu odhodte zbývající karty **slov** uprostřed stolu a otočte 3 nové karty **slov**.

Poté si doberte 1 kartu **obrázku**, abyste měli v ruce opět 3 karty.

Zvláštní akce: obnova ruky

Kdykoli během hry můžete zaplatit 1 drahokam ze své zásoby, odhodit všechny karty **obrázků** ze své ruky a dobrot si tak 3 nové karty **obrázků**.

■ Konec hry

Na konci devátého tahu hra končí. Ve své mřížce nemůžete mít více než 9 karet, ale můžete mít až 12 karet **slov**. Spočítejte své skóre sečtením bodových hodnot uvedených pod drahokamy umístěnými na kartách **slov**.

Každý zbývající (nevyužitý) drahokam ve vaší zásobě má hodnotu 1 bodu navíc.

(Pokračování na další straně)

Bodovací stupnice

Chcete vědět, zda je vaše mřížka jasným úspěchem, nebo naprostou katastrofou? Zkontrolujte své skóre podle naší stupnice!

Vyfoťte svou mřížku, sdílejte svůj úspěch na sociálních sítích a nezapomeňte nás označit! [@tlamagames](#)

- 0–30 bodů** Au! To musela být smůla. Zkuste to ale určitě znovu!
- 30–39 bodů** Je tu potenciál. Začíná to nabírat obrátky!
- 40–45 bodů** Dobrá práce! Je to skvělý pocit, když do sebe všechno zapadne, že?
- 46–50 bodů** Páni! Hrajete v první lize.
- 50+ bodů** Neuvěřitelné, gratulujeme! Patříte mezi špičku.

ILUSTRÁTOŘI

MOZAİKA – Každý detail rozhoduje oslavuje všechny ilustrátory, kteří v průběhu poslední dekády ilustrovali hry původního vydavatele Blam!. Níže najdete seznam ilustrátorů a čísla karet obrázků, které ilustrovali.

Ann&Seb 4	Clément Hérault 22
Clara Bernon 64	Anne Heidsieck 71
Guillaume Bernon 2, 9, 10, 14, 31, 32, 35, 37, 43, 46, 49, 60, 78, 83	Maria Aparicio 86
Laura Bevon 55	Aline Kirmann 11, 56
Chanh Bui 5	Nathan Krier 87
Sébastien Caiveau 21, 34, 39, 50, 59	Jeanne Landart 3, 6, 16, 17, 33, 69, 70
Maud Chalmel 8, 29, 65	Gaétan Noir 77
Manon Chassagne 41	Audrey Marcaggi 26
Camille Chaussy 79	Maxime Morin 80
Claire Conan 23	Thomas Prevel 54
Crocotame 52	Steevo 72
Vincent Delafontaine 88	Noemi Tedeschi 44, 66
Suzanne Demontrond 13, 15, 24, 25, 36, 38, 42, 58, 63, 74, 76	Eliot Trouttet 84
Axel Elie 1, 47	Audrey Vellard 12, 18, 19, 30, 40, 48, 51, 53, 67
David Fromentin 27, 57, 62	Thierry Vizzaccaro/Tieri 85
Florian Grondin 73	Shan Zhu 82
Julie Gruet 7, 20, 28, 45, 61, 68, 75, 81	

POROZUMĚNÍ SLOVŮM

a diskuze

Ve hře *MOZAICA* – Každý detail rozhoduje se mohou některá slova stát předmětem diskuzí a odlišných interpretací mezi hráči, protože na stejný vizuální prvek nebo motiv mohou mít různé názory.

Neshoda

Když hráč umístí kartu **obrázku** do své mřížky, může být jeho asociace s kartou **slova** ostatními hráči zpochybněna. Všichni hráči o ní mohou diskutovat a pokud s napadenou asociací **souhlasí alespoň jeden další hráč**, je asociace platná.

Pokud s asociací **nesouhlasí žádný další hráč**, asociace platná není a vlastník karty **obrázku** smí upravit její umístění. Hráč může přesunout svou kartu **obrázku** na jiné místo a vyhodnotit tak jinou kartu **slova**, než kterou měl původně na mysli.

Hráči se mohou při výběru karty **obrázku** rozhodnout pokusit se o neobvyklou asociaci, ovšem s rizikem, že bude zpochybněna.

Dvojí významy

Některá slova mají více významů, se kterými si můžete různě pohrát. Například „zuby“ lze najít v ústech postavy, ale zuby může mít také ozubené kolo nebo vroubkovaný nůž. Bavte se hledáním těchto dvojitých významů! (Výjimky pro konkrétní slova viz níže.)

Specifické významy slov

- Postavy** (*O samotě, Dvojice, Skupina, Bez postavy, Žáda, Stejleť*): Vyobrazená postava může být člověk, zvíře nebo nějaká bytost, která je na kartě **naživu** a je dostatečně viditelná, aby byla považována za postavu.
- Barvy** (*Modrá, Zelená, Červená, Fialová/Růžová, Žlutá/Oranžová*): Barva je platná bez ohledu na to, kde se na obrázku nachází, a bez ohledu na její odstín (například světle zelená, tmavě zelená, bledě zelená atd.). Pokud jsou mezi hráči osoby s poruchou barevného vidění, vraťte tyto karty **slov** před začátkem hry zpět do krabice a nepoužívejte je.
- Oheň**: Slunce, nezapálená svíčka nebo střelná zbraň **nemohou** být považovány za „oheň“, protože není viditelný žádný plamen.
- Hvězda**: Slunce **nemůže** být považováno za hvězdu (protože existuje karta **slova Slunce**). Celebrita také nemůže být považována za hvězdu.
- Klobouk/Čepice**: Helma **nemůže** být považována za klobouk (protože existuje karta **slova Helma/Maska**). Veškeré ostatní pokrývky hlavy mohou být považovány za „klobouk/čepici“.
- Voda**: Mrak **nemůže** být považován za vodu, ale sníh nebo led ano.

Autoři

Autor: Léo Baynaud

Vydavatelské vedení: Simon Villiot

Umělecké vedení: Claude Lucchini

Produktový marketing a B2B vztahy: David Lajarge

Komunikace: Salomé Lasbroas

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Miroslav Tlamicha

Korektury: Pavel Skalický, Eliška Schmucková,

Tomáš Tvrdlý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

TLAMA
games

BLAM!