

mozaa

Mozaa bestaat uit 64 unieke kaarten die allemaal een eigen kleurencombinatie hebben. Doel van het spel is om punten te halen door vlakken te maken van één kleur. Je kunt een kaart aanleggen als de kleur aansluit met de kleur van de kaart of kaarten waaraan hij aangelegd wordt. Je kan een kleurvlak uitbreiden (voorbeeld a) of dichtmaken (voorbeeld b). Een kleurvak is dicht wanneer er geen kaart meer kan worden aangelegd. Er zijn dan dus geen open zijdes meer. Hoe groter een kleurvak is dat wordt dichtgemaakt, des te meer punten er worden verdiend. De speler met de meeste punten aan het eind wint het spel.

spelbegin

Alle kaarten liggen omgedraaid op tafel; dit is de voorraad. De kaart met de gekleurde achterkant (de startkaart) wordt als eerste open gelegd. De jongste speler mag vervolgens beginnen door een kaart uit de voorraad te pakken en deze aan te leggen bij de startkaart. Hierna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer je een kaart hebt gespeeld mag je alvast een nieuwe kaart pakken. Als je niet kunt aanleggen gaat de beurt over naar de volgende speler. Je houdt de kaart in dat geval net zo lang vast tot je wél kunt aanleggen. Iedere speler heeft dus altijd slechts één kaart in bezit.

Tip: je kan ook met drie kaarten in de hand spelen. Hierdoor wordt het spel iets moeilijker en wordt een goede tactiek belangrijker.

puntentelling

Wanneer een speler een kleurvlak afmaakt, krijgt deze daar net zoveel punten voor als de hoeveelheid kaarten waar het vlak uit bestaat. Een vlak van twee kaarten is dus 2 punten waard en een vlak van drie kaarten is 3 punten waard. Vlakken die uit vier of meer kaarten bestaan tellen echter dubbel. Een vlak van vier kaarten levert dus 8 punten op, een vlak van vijf kaarten is goed voor 10 punten, enzovoort. Soms kunnen met een kaart twee vlakken tegelijk afgemaakt worden. In dat geval telt de aangelegde kaart in beide vlakken mee (voorbeeld c). Als alle kaarten zijn gebruikt is het spel afgelopen en wint de speler met de meeste punten.

spelvariantie 1: kies een kleur

Aan het begin kiest iedere speler een van de vier kleuren als de eigen kleur. Daarna krijgt iedere speler drie kaarten. Wanneer één van de drie kaarten gespeeld wordt mag je direct een nieuwe kaart van de voorraad pakken. Je kan alleen punten scoren op kleurvlakken van je eigen kleur. Wanneer je een kleurvlak van een andere speler dichtmaakt krijgt geen van beiden de punten. Ook op de overige kleuren kunnen geen punten worden verdiend.

spelvariantie 2: vlakken claimen

In deze variant kunnen spelers een vlak in aanbouw claimen. Je doet dit door tijdens je beurt een pion (of een muntje/fiche) op dit vlak te leggen. Door een kleurvlak te claimen kan alleen jij er punten mee verdienen. Iedereen kan punten verdienen met het dicht maken van vlakken die niet geclaimd zijn. Een vlak kan slechts één keer worden geclaimd. Wanneer een andere speler jouw geclaimde vlak voltooit, krijg jij als eigenaar van het vlak de punten. De pion gaat terug naar de eigenaar, die deze opnieuw kan inzetten. Iedere speler krijgt vooraf twee pionnen die kunnen worden ingezet. Een claim kan niet ongedaan worden gemaakt. Wanneer twee geclaimde vlakken zich zo uitbreiden dat er één groot vlak ontstaat krijgen beide claimers de volle punten als dit vak wordt afgemaakt (voorbeeld d).

mozaa

Mozaa se compose de 64 cartes uniques, chacune ayant sa propre combinaison de couleurs. Le but du jeu est d'obtenir des points en réalisant des suites de la même couleur. Vous pouvez placer une carte si sa couleur s'accorde avec la couleur de la carte ou des cartes voisines. Vous pouvez développer une suite de couleur (exemple a) ou la compléter (exemple b). Une suite de couleur est complète quand on ne peut plus y placer de carte. Il n'y a alors plus de bords ouverts. Plus la suite de couleur que vous complétez contient de cartes, plus vous obtenez de points. Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie.

déroulement du jeu

Toutes les cartes sont placées face cachée sur la table et forment la pioche. La carte avec le dos coloré (la carte de départ) est retournée en premier. Le joueur le plus jeune commence par piocher une carte pour la placer à côté de la carte de départ. Puis c'est au tour du joueur suivant. Lorsque vous avez placé une carte, vous devez en piocher une autre. Si vous ne pouvez pas placer de carte, vous passez votre tour. Dans ce cas, vous conservez votre carte jusqu'à ce que vous puissiez la placer. Chaque joueur n'a donc toujours qu'une seule carte en main.

Suggestion: Vous pouvez également jouer avec trois cartes en main. Cette variante rend le jeu un peu plus difficile et demande plus de tactique.

calcul des points

Lorsqu'un joueur termine une suite de couleur, il gagne autant de points que le nombre de cartes qui constitue la suite de couleur. Une suite de deux cartes vaut 2 points et une suite de trois cartes vaut 3 points.

Cependant, les suites de quatre cartes ou plus comptent double. Une suite de quatre cartes vaut 8 points, une suite de cinq cartes vaut 10 points, etc. Il est parfois possible de compléter deux ou plusieurs suites simultanément avec une seule carte. Dans ce cas, le joueur de cette carte gagne les points des deux suites (exemple c). Lorsqu'il n'y a plus de cartes, le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

variante 1: choisissez une couleur

Au début du jeu, chaque joueur choisit sa propre couleur parmi les quatre couleurs. Chaque joueur prend ensuite trois cartes. Lorsque vous avez placé une des trois cartes, vous devez en piocher une nouvelle. Vous obtenez seulement les points des suites de votre propre couleur. Lorsque vous terminez une suite de couleur d'un autre joueur, personne n'obtient de points. On ne peut pas non plus gagner de points sur les couleurs restantes.

variante 2: réclamer des suites

Dans cette variante, les joueurs peuvent réclamer une suite incomplète. Pour ce faire, vous posez à votre tour un pion (ou une pièce/jeton) sur cette suite. En réclamant une suite de couleur, vous serez le seul à pouvoir gagner des points avec. N'importe quel joueur peut gagner des points en complétant des suites qui n'ont pas été réclamées. Une suite ne peut être réclamée qu'une seule fois. Si un autre joueur termine la suite que vous avez réclamée, c'est vous qui en obtenez les points. Le pion revient à son propriétaire, qui peut l'utiliser de nouveau. Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux pions qui peuvent être utilisés. Une réclamation ne peut pas être annulée. Lorsque deux suites réclamées se développent au point de n'en faire plus qu'une, les deux propriétaires gagnent chacun la totalité des points lorsqu'un joueur le termine (exemple d).