

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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.

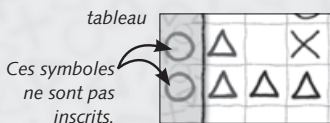
- Lors de l'inscription, on peut tourner la combinaison. Pour une meilleure vue d'ensemble, on tourne la combinaison de dés ou son tableau.

Exemple : jet de dés déplacement de 90 ° tableau



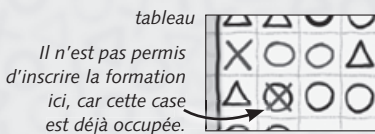
- On n'est pas forcé d'inscrire tous les symboles si on dispose la combinaison de manière à ce que certains symboles dépassent du bord du tableau.

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 *).

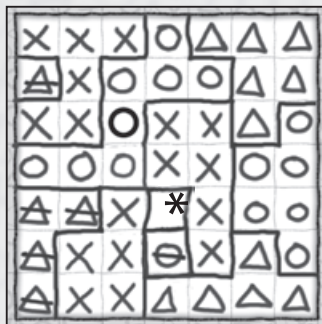
L'évaluation

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

	⊞+	□	
○	2	x	14 = 28
△	2	x	11 = 22
×	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

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)