

MOZAIKA (MOSAİK)

Ein Spiel für 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren.

Marcus Antonius wischte sich den Schweiß von der Stirn und sah sich sein Werk an. Das letzte bunte Teil lag schon auf seiner Stelle und das Mosaik war fertig. Die Frage war nur, ob alles richtig zusammengesetzt wurde. Er blickte durch das Fenster hinaus. Die Sonne wanderte schon hinter die Pyramiden. Es ging gerade ein halber Tag vorüber, seitdem ihn der große Julius zu sich gerufen hatte... „Antonius, ich habe einen Auftrag für dich“.

Der Führer saß in seinem Thronstuhl und knackte mit seinen Fingergelenken, was er immer zu tun pflegte, wenn er etwas nervös wurde. „Ich wettete mit Kleo...“. Cäsar gab seiner Kleopatra oft diesen Spitznamen. „... Ich spottete über die Pseudokultur Ägyptens und über die Tatsache, dass sie seit Jahren nichts Neues gebaut hat. Dieser Sandbau, die Sphinx mit abgebrochener Nase, wann war das nochmal? Ich sagte ihr: Wenn du für mich einen neuen Palast baust, dann bringe ich dir eine Huldigung dar. Und stell dir vor, sie willigte ein... Aber sie hatte auch eine Aufgabe für mich. Ich solle ein Mosaik für sie zusammenlegen.“

Caesar fuhr von dem Thronstuhl auf.

„Ich, der vornehmste Herrscher, der Allergrößte unter Lebenden und Toten, ich soll ein Mosaik für sie zusammenlegen?“. Der Herrscher blickte Antonius an: „Nein! Du, Antonius, vollbringst diese Aufgabe für mich. Du legst das verdammte Mosaik zusammen. Mach es mir nur so, dass...“.

Marcus Antonius tat wie ihm geheißen war und fing damit an, das Mosaik zusammenzubauen. Plötzlich setzte sich jedoch eine kleine Fliege auf das Mosaik.

„Warte, warte mal. Wie soll ich noch mal das Mosaik zusammenlegen?“.

Die Schweißtropfen fingen an ihm den Rücken herunterzulaufen. Er erinnerte sich jedoch an folgende Worte:

„... nur mach es mir so, dass sich keine Fliege darauf setzt!“*

* Im Polnischen benutzt man die umgangssprachliche Redewendung „ze mucha nie siada“ (wörtlich ins Deutsche: dass sich keine Fliege darauf setzt!) mit der Bedeutung: es wurde etwas so gut gemacht, dass man da keine Einwände haben kann. Da sich diese Redewendung direkt auf die Fliegenmarken im Spiel bezieht, beschlossen wir es direkt zu übersetzen.

I. EINFÜHRUNG

In dem Spiel versucht jeder Teilnehmer das schönste Mosaik zu legen. Dies ist gar nicht so eine leichte Aufgabe, da das Geld, welches den Spielern zur Verfügung steht, sehr knapp ist, und jedes Element des Mosaiks zudem ziemlich kostspielig ist. Zum Glück wird man für jedes passende Teil des Mosaiks belohnt. Ziel des Spieles ist es, das eleganteste und symmetrischste Mosaik zu bauen. Bedauerlicherweise gelingt dies nicht immer. Manchmal entsteht auf diese Weise sogar ein Mosaik, auf dem noch nicht einmal die Fliegen sich hinzusetzen getrauen.

II. WAS FINDEN WIR IN DER SCHACHTEL?

- 120 Mosaikkärtchen (108 + 12 vorrätige)
- 60 Münzen
- 16 Fliegenmarker
- 5 Spielpläne
- 1 Beutel
- Spielregel

III. SPIELVORBEREITUNG

Die Anzahl der Mosaikteile, die bei einer Partie verwendet wird, ist von der Zahl der Spieler abhängig. Die Mosaikkärtchen sind entsprechend auf der Rückseite markiert. Für ein Vierpersonenspiel werden 84 Mosaikkärtchen verwendet (7 Kärtchen jeder Sorte). Die überzähligen 24 Kärtchen (2 Kärtchen von jeder Sorte) werden dann zurück in die Schachtel gelegt. Bei 3 Spielern werden hingegen 60 Mosaikkärtchen verwendet und 48 Kärtchen kommen in die Schachtel zurück.



Rückseite des Mosaikkärtchens - 3, 4 und 5 Spieler

Die Mosaikkärtchen werden in den beigefügten Beutel gegeben. Die Münzen werden in der Mitte des Spieltisches plaziert – sie bilden die Bank. Daneben werden die „Fliegenmarker“ gelegt. Jeder Spieler bekommt:

- einen Spielplan auf dem das Mosaik entstehen wird,
 - 10 Münzen,
 - 4 ausgeloste Mosaikkärtchen
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und nimmt den Beutel mit den Mosaikkärtchen.

IV. SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft in Runden, wobei jede Runde wiederum aus 5 Phasen besteht:

1. Auslosung der Mosaikkärtchen.
2. Versteigerung und Ankauf von Mosaikkärtchen.
3. Eine „Fliege“ für den „Geizkragen“.
4. Einsetzen der Mosaikkärtchen und die Belohnung.
5. Zu Beginn einer neuen Runde wechselt der Startspieler.

Achtung!

In der ersten Runde werden die Phasen 1, 2 und 3 nicht durchgeführt. Das Spiel beginnt mit der 4. Phase, also mit dem Einsetzen des ersten Mosaikkärtchens.

1. Auslosung der Mosaikkärtchen

Der Startspieler zieht so viele Mosaikkärtchen aus dem Beutel, wie Personen an dem Spiel teilnehmen plus ein Zusätzliches.

Die ausgelosten Mosaikkärtchen werden so ausgelegt, dass jeder Spieler sie gut betrachten kann.

Beispiel: Es spielen Adam, Iza, Klaudia und Veronika, also insgesamt 4 Spieler. Somit werden 5 Mosaikkärtchen aus dem Beutel ausgelost. In der ersten Runde tut dies Veronika, da sie die jüngste Spielerin und somit der Startspieler ist.

2. Versteigerung und Ankauf

Jetzt beginnt die Versteigerung der Mosaikkärtchen. Jeder Teilnehmer entscheidet sich geheim, wie viele Münzen er für ein Mosaikkärtchen ausgeben möchte. Hierzu nimmt er verdeckt einen beliebigen Geldbetrag (= sein Gebot) in die Hand. Gleichzeitig öffnen nun alle Spieler ihre Hände und zeigen den Mitspielern ihr Gebot.

Derjenige Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, darf als Erster ein Mosaikkärtchen von der Auslage nehmen. Dann ist der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot an der Reihe, gefolgt von den Spielern, welche weniger geboten haben.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt.



Beispiel: Es spielen Adam, Iza, Klaudia und Veronika, welche in dieser Reihenfolge ebenso am Tisch Platz genommen haben. Veronika ist die Startspielerin.

Es kommt zur Versteigerungsphase. Alle Spieler bieten verdeckt in der geschlossenen

Hand einen Geldbetrag. Auf ein Zeichen, zeigen alle gleichzeitig ihr Gebot. Adam's Angebot beläuft sich auf 2 Münzen. Veronika hat 4 Münzen geboten. Iza und Klaudia haben hingegen jeweils nur 3 Münzen in ihrer Hand. Da Veronika am meisten bezahlt hat, darf sie als erste ein Mosaikkärtchen wählen. Iza und Klaudia haben dasselbe Gebot abgegeben. Iza sitzt jedoch im Uhrzeigersinn näher am Startspieler (= Veronika) und ist somit als zweite an der Reihe. Dann ist Klaudia dran und zuletzt kommt Adam, der am wenigsten geboten hat.

Es ist erlaubt eine leere Hand zu zeigen (also ohne Münzen).

Natürlich ist es fast sicher, dass dieser Spieler die Versteigerung verliert und als letzter ein Mosaikkärtchen wählt, es sei denn, mehrere Spieler tun dasselbe. In diesem Fall wird wie bei jedem anderen Gleichstand verfahren. Die Spieler wählen die Mosaikkärtchen reihum, beginnend mit dem Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum Startspieler sitzt.

Jeder Spieler sollte nun nach der Versteigerungsphase vier Mosaikkärtchen im Vorrat haben.

3. Eine „Fliege“ für den „Geizkragen“

Der Spieler, der bei der Versteigerung am wenigsten angeboten hat, bekommt nun als Strafe eine Fliege.

Diese Phase ist von der Spielerzahl abhängig.

Die Zuteilung der Fliege beginnt unterschiedlich bei 3, 4 oder 5 Spielern, und erfolgt:

- bei 5 Spielern ab der zweiten Runde und dann in den nächsten Runden weiter,
- bei 4 Spielern ab der dritten Runde und dann in den nächsten Runden weiter,
- bei 3 Spielern ab der vierten Runde und dann in den nächsten Runden weiter.

Bei Gleichstand wird die Fliege dem Spieler zugeteilt, der im Uhrzeigersinn am weitesten von dem Startspieler entfernt sitzt.

Beispiel: Adam hat als letzter sein Mosaikkärtchen von der Auslage genommen, und deshalb muss er auch die Fliege nehmen.

Das Mosaikkärtchen, das nicht genommen wurde und immer noch in der Auslage liegt, wandert zurück in den Beutel.

4. Einsetzen der Mosaikkärtchen und die Belohnung

Nachdem die Spieler ihre Mosaikkärtchen eingekauft haben, legen sie jetzt ein Mosaikkärtchen (eins von vier aus dem Spielvorrat) auf ihre Spielflächen. Dieses Kärtchen darf auf jedes freie Feld der Spielfläche gelegt werden. Ein einmal bereits gelegtes Mosaikkärtchen darf man nicht mehr verschieben oder zurücknehmen.

Belohnung

Für ein hingelegtes Plättchen bekommt man nun Münzen, jedoch nur wenn es in diesem Moment mit einer seiner Kanten ein anderes Kärtchen berührt. In diesem Fall ist folgende Auszahlung möglich:

- 1 Münze für jedes benachbarten Mosaikkärtchen der gleichen Farbe,
- 1 Münze für jedes benachbarten Mosaikkärtchen mit dem gleichen Symbol,
- 2 Münzen für jedes benachbarten Mosaikkärtchen mit dem gleichen Muster (=gleiche Farbe und gleiches Symbol) Wenn ein benachbartes Mosaikkärtchen eine andere Farbe oder ein anderes Symbol hat, gibt es keine Belohnung. Eine diagonale Nachbarschaft (also Mosaikkärtchen berühren sich nur mit ihren Ecken) zählt nicht!

Beispiel: Adam plazierte auf seiner Spielfläche das rot gekennzeichnete Mosaikkärtchen. Er bekommt dafür 4 Münzen: 2 Münzen für das benachbarte Kärtchen oben (in der gleichen Farbe und mit dem gleichen Symbol), 1 Münze für das Mosaikkärtchen auf der linken Seite (das gleiche Symbol) und eine für das Kärtchen auf der rechten Seite (die gleiche Farbe).

Für das Mosaikkärtchen in der linken oberen Ecke bekommt er nichts, da die Kärtchen sich nicht mit ihren Seiten berühren.



Eine Fliege platzieren

Der Spieler, der gerade eine Fliege bekommen hat, muss sie jetzt auf einem beliebigen Mosaikkärtchen platzieren. Auf einem Kärtchen darf nur eine Fliege platziert werden!

Wechsel des Startspielers

Wenn alle Spieler auf ihren Spielplänen ein Mosaikkärtchen hingelegt haben, gibt der Startspieler den Beutel seinem linken Nachbar weiter. Er wird der neue Startspieler.

V. SPIELEUDE

Das Spiel endet nach 16 Runden, wenn alle Spieler ihre Mosaiken beenden, also wenn die Spielpläne voll mit Mosaikkärtchen bedeckt sind.

Es können sowohl Mosaikkärtchen als auch Münzen im Vorrat übrig bleiben.

Die Spieler werten jetzt jeweils ihr Mosaik laut den untenstehenden Regeln und zählen ihre Siegpunkte (SP) nach. Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dem das meiste Geld übrig geblieben ist.

Bonus für die Sparsamen

Für jeweils 5 Münzen, die übrig geblieben sind, bekommt man 1 SP.

Siegpunkte für die Struktur auf dem Mosaik

Siegpunkte bekommt man für die verschiedenen Strukturen und Kombinationen der Mosaikkärtchen.

EINE LINIE

Für jeweils vier ähnliche Mosaikkärtchen, die in einer Linie liegen - senkrecht, waagrecht oder schräg bekommt man:

- 2 SP, wenn alle Mosaikkärtchen die gleiche Farbe haben, aber verschiedene Symbole,

- 2 SP, wenn alle Mosaikkärtchen die gleichen Symbole haben, aber verschiedene Farben,

- 4 SP, wenn alle Mosaikkärtchen das gleiche Muster haben (die gleiche Farbe und die gleiche Symbole).

Die Mosaikkärtchen, die eine diagonale Linie bilden, dürfen sowohl vom linken unteren Eckstück bis zum rechten oberen Eckstück liegen als auch umgekehrt, vom linken oberen Eckstück bis zum rechten unteren Eckstück (siehe das Bild).

EIN QUADRAT

Für jeweils vier ähnliche Mosaikkärtchen, die in der Mitte des Spielplanes oder seitlich (oben, unten) ein Quadrat bilden, bekommt man:

- 2 SP, wenn alle Mosaikkärtchen die gleiche Farbe haben aber verschiedene Symbole,

- 2 SP, wenn alle Mosaikkärtchen die gleiche Symbole haben aber verschiedene Farben,

- 4 SP, wenn alle Mosaikkärtchen das gleiche Muster haben (die gleiche Farbe und die gleiche Symbole).

DIE KOMBINATIONEN

Wenn zwei Strukturen aufeinander liegen bzw. ineinander übergehen, zum Beispiel zwei Linien sich durchkreuzen, bekommt man die Summe der SP, die man für beide Linien (für die senkrechte Linie und für die waagerechte Linie) bekommen hätte. Es ist auch eine Durchkreuzung eines Quadrats durch eine oder mehrere Linien möglich. Alle möglichen Kombinationen werden gewertet und die Siegpunkte aufsummiert.

Beispiel:

Die rot gekennzeichnete Linie umfasst Mosaikkärtchen mit dem gleichen Muster und ist 4 SP wert. Zudem umfasst die blau gekennzeichnete Linie Mosaikkärtchen in der gleichen Farbe und ist somit 2 SP wert. Der Spieler bekommt demnach 6 SP.

In dem Fall, in dem sich diagonale Linien kreuzen (wie auf dem Bild oben), kann man zusätzliche SP für die Struktur der Kärtchen in der Mitte des Spielplanes bekommen (in dem grün gekennzeichneten Bereich mit der Buchstabe „A“). Bilden 4 Kärtchen im Zentrum eine bestimmte Struktur (sie haben die gleiche Farbe und -oder- das gleiche Symbol), werden für dieses Quadrat auch SP zugeteilt.

Und wenn auf einem Mosaikkärtchen eine Fliege sitzt?

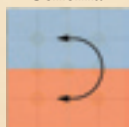
Wenn auf den Kärtchen, die eine Struktur bilden, mehrere Fliegen sitzen, verliert man Siegpunkte, die der Zahl der Fliegen entspricht. Man bekommt nie Minuspunkte! Würde man so viele Minuspunkte bekommen, dass man unter den Wert 0 fallen würde, so werden diese zusätzlichen Minuspunkte ignoriert und man bleibt bei 0 SP stehen.

Am Ende dieser Anleitung sind Beispiele für die Berechnung der Siegpunkte beigefügt.

Ein Bonus für die Symmetrie

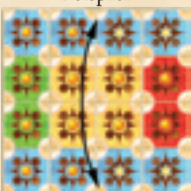
Wenn die Mosaikkärtchen in eine symmetrische Struktur gelegt werden, kann man auch einen Bonus für diese Symmetrie bekommen. Diesen Bonus kann man aber nur dann bekommen, wenn alle Mosaikkärtchen auf den beiden Seiten das gleiche Muster haben (also die gleiche Farbe und das gleiche Symbol). Es gibt 4 Arten der Symmetrie.

Schema

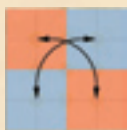


Senkrecht oder waagrecht - der Spieler bekommt 12 SP

Beispiel



Schräg - der Spieler bekommt 8 SP



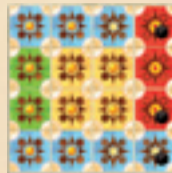
Zentralliegend - der Spieler bekommt 12 SP



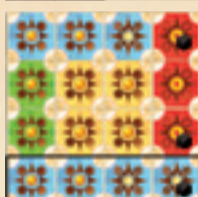
Achtung! Die Fliegen werden bei diesem Bonus nicht berücksichtigt.

VI. BEISPIELE FÜR DIE PUNKTWERTUNG EINES FERTIGEN MOSAIK

Das untenstehende Bild zeigt ein Mosaik, das wir auf Adams Spielplan nach der 16. Runde gefunden haben. Wir werden sehen wie viele Punkte er dafür gewinnt.



Für jede senkrechte Linie der Mosaikkärtchen mit den gleichen Symbolen (also nicht in der gleichen Farbe!) bekommt er jedes Mal 2 SP. Insgesamt 4 SP für zwei Strukturen.



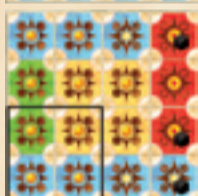
Für waagerechte Linie der Mosaikkärtchen in der gleichen Farbe, bekommt er 2 SP, minus 1 SP für die Fliege. Insgesamt 1 SP.



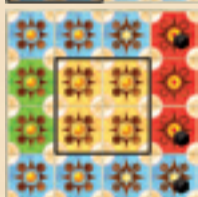
Dann bekommt er 2 SP für die 4 Mosaikkärtchen mit den gleichen Symbolen, die ein Quadrat bilden.



Das folgende Quadrat mit den gleichen Symbolen bringt weitere 2 SP.

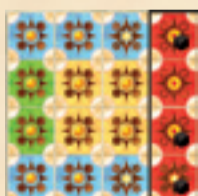


Und noch mal 4 Kärtchen mit den gleichen Symbolen bringen Adam 2 SP.



4 SP gibt es für die Kärtchen mit dem gleichen Muster (die Farbe und Symbol), welche als ein weiteres Quadrat platziert wurden. Die 2 Fliegen die sich in der rechten unteren Ecke des Mosaiks befanden, haben keinen Einfluss auf das Endergebnis. **Adam hat insgesamt 15 Siegpunkte erobert.**

Es hätte auch anders sein können ...



Adam hätte auch andere Mosaikkärtchen erwerben können. Auf dem Bild links wurde eine ähnliche Situation wie oben dargestellt. Das Kärtchen in der rechten unteren Ecke ist aber rot und nicht blau. Auf der Spieltafel entsteht eine Linie die 2 SP wert ist (da sie 4 Kärtchen der gleichen Farbe umfasst). Leider befinden sich in dem Bereich dieser Struktur 3 Fliegen, was einen Verlust von 3 SP bedeutet. Da eine Struktur keine Minuspunkte bringen kann, bekäme Adam für diese Struktur 0 SP.

Herzlichen Dank an: Iza, Klaudia, Veronika, Robert i Żaneta Podsiadło, Jacek Nowak, Michał Bażyński i Michał Stajszczak, Hubert Spala für die Testspiele. An Jacek für die Idee mit den Fliegen, an Michał S. für das über-schüssige Kärtchen. Ich danke auch dem Lukasz Pogoda für die Hilfe bei der Verfassung dieser Spielanleitung.

MOZAIKA

Autor: Adam 'Folko' Kałuża
Produktion: Michał 'Puszon' Stachyra, Maciej 'Sqva' Zasowski
Bilder: Marcin 'Andrew' Grzlikowski
Umschlag: Michał 'Zielu' Zieliński
Übersetzung: Aleksander „Al“ Pala
Übersetzung der Einführung und Hilfe bei der Verfassung der deutschen Spielanleitung: Marcin „pomimo“ Szrama
deutsche Korrektur: Mario „Braz“ Steigerwald.
Verleger: Kuźnia Gier
© 2008 Adam Kałuża
© 2008 Kuźnia Gier