

1-4 JOUEURS / 30 MIN / 10+

# MOZAIK

*Un jeu de Léo Baynaud*

Dans *MozaiK*, construisez avec harmonie votre grille de 9 images en misant sur votre sens de l'observation, votre organisation et votre audace ! Avez-vous bien observé tous les détails ? Prendrez-vous les bons risques au bon moment ? Soyez curieux ! Tous ces mondes si différents ne pourront s'unir qu'avec votre créativité et votre ingéniosité !

## CONTENU



89 cartes **Image**



52 cartes **Mot**



36 gemmes

## RÈGLES DE 2 À 4 JOUEURS

### OBJECTIF

Associez un maximum d'images et de mots pour composer la meilleure grille possible. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points l'emporte !

### MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes **Image** et formez une pile face cachée au centre de la table.
2. Faites de même avec les cartes **Mot**.
3. Placez les gemmes à la disposition de tous.
4. Distribuez 3 cartes **Image** à chaque joueur, qui les place dans sa main.
5. Révélez et placez au centre de la table un nombre de cartes **Mot** égal au nombre de joueurs +1 : 3 mots à deux joueurs / 4 mots à trois joueurs / 5 mots à quatre joueurs. Lisez leur titre et leur description à haute voix.

## ■ PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur doit constituer sa grille de 9 images et de 9 mots en les associant au mieux. Les images doivent former un carré de 3x3 et les mots doivent être placés autour du carré, aux extrémités des lignes et des colonnes (un mot maximum par extrémité).



Lorsqu'un mot est associé à une ligne ou à une colonne de la grille, il rapporte des points pour chaque image qui lui correspond.

Une association est réussie lorsque ( **1** ) le mot est visible sur l'image au moins une fois, ou que ( **2** ) l'ambiance correspond aux critères du mot.



*Dans cette ligne, les images doivent posséder une lune visible (réelle ou représentée) pour s'associer avec la carte **Mot** « Lune ».*



*Dans cette ligne, les images doivent dégager une atmosphère dynamique (mouvements ou agitation) pour s'associer avec la carte **Mot** « Dynamique ».*

## ■ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 9 manches de jeu. Lors d'une manche, chaque joueur choisit une image et un mot qu'il place dans sa grille.

## ■ DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

### 1. Choix de l'image

Simultanément, chaque joueur choisit parmi les 3 images de sa main celle qu'il souhaite jouer durant cette manche, et la pose face cachée devant lui.

## 2. Révélation

Simultanément, les joueurs révèlent leur carte **Image**. L'ordre de jeu est déterminé par les numéros présents en haut à gauche de chaque image. On joue du plus petit au plus grand numéro (ainsi, le joueur qui possède l'image avec le plus petit numéro commence).

## 3. Tour d'un joueur

### a. Choix du mot

À son tour, le joueur choisit une carte **Mot** parmi celles disponibles au centre de la table.

### b. Mise à jour de la grille et des scores

Le joueur place sa carte **Image** et sa carte **Mot** où il veut dans sa grille. La carte **Mot** doit forcément être placée à une extrémité d'une ligne ou d'une colonne. Il est tout à fait possible de la placer au bout d'une ligne ou d'une colonne actuellement vide (qui ne possède pas encore d'image).

*Note 1 : Prévisualisez votre grille et pensez à laisser des espaces vides entre vos images et vos mots, pour pouvoir y insérer plus tard les images qui compléteront vos lignes et vos colonnes.*

*Note 2 : Dès qu'un joueur place une carte dans sa grille (que ce soit une image ou un mot), il met aussitôt ses points à jour en plaçant et déplaçant des gemmes sur ses cartes **Mot** (voir Gemmes & compte des points, page suivante).*

### c. Pioche

Une fois qu'un joueur a placé sa carte **Image** et sa carte **Mot**, il a 2 possibilités :

- Conserver les 2 images de sa main et piocher une troisième image pour la compléter.
- Défausser les 2 images de sa main pour en piocher 3 nouvelles. Chaque joueur possède sa propre défausse à côté de sa grille. À la fin de la partie, chaque paire de cartes défaussées par un joueur lui fait perdre 1 point.

### EXEMPLE

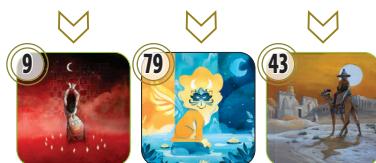
4 cartes **Mot** sont disponibles :



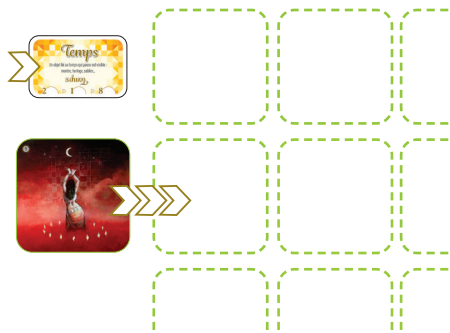
Chaque joueur choisit une carte **Image** et la pose face cachée devant lui :



Puis les cartes sont révélées :



Léo joue en 1<sup>er</sup>. Il choisit la carte **Mot** « Temps » et la positionne autour de sa grille. Puis, il place son image dans une autre ligne, car elle ne s'associe pas au mot « Temps ». Il pioche ensuite une nouvelle carte **Image** pour avoir de nouveau 3 cartes **Image** en main. C'est maintenant à Alain de jouer, puis ce sera à Marine.



## GEMMES & COMPTE DES POINTS

Les points sont comptabilisés sur les cartes **Mot**. Plus un mot est associé à des images dans sa ligne ou sa colonne, plus il rapporte de points.

Il existe 3 niveaux de cartes **Mot**, en fonction de leur rareté d'apparition sur les images :



Chaque joueur dispose de gemmes pour garder le compte de ses points au fur et à mesure de la partie.

Lors de son tour, dès qu'il place une carte dans sa grille, le joueur vérifie s'il crée ou non des associations entre ses images et les mots qui sont présents dans ses lignes et colonnes, puis il place ou déplace ses gemmes pour l'indiquer.

**Quand on place une image :** on vérifie si elle s'associe avec les mots dans sa ligne et sa colonne.

**Quand on place un mot :** on vérifie s'il s'associe avec les images dans sa ligne ou sa colonne.

À chaque association réussie, le joueur place ou déplace sa gemme sur la carte **Mot**, faisant ainsi grimper ses points, indiqués dans la case correspondante.

### EXEMPLE

À la manche suivante, Léo ajoute le mot « Seul » ( **1** ) et l'image avec l'otarie ( **2** ).

Il met à jour ses points sur les deux cartes **Mot**. Le mot « Temps » s'associe à l'image avec l'otarie (il y a un sablier sur l'étagère) : il place donc une gemme sur la première case de la carte.

Le mot « Seul » s'associe aux 2 images : il place donc une gemme sur la deuxième case de la carte.



## FIN DE MANCHE

Défaussez au centre de la table le mot qui n'a pas été choisi par les joueurs et révélez de nouveaux mots (3 mots à deux joueurs, 4 mots à trois joueurs, 5 mots à quatre joueurs). Lisez-les à haute voix.

## FIN DE PARTIE

À l'issue de la neuvième manche (lorsque chaque joueur possède 9 images et 9 mots dans sa grille), la partie est terminée.

Chaque joueur compte son score en regardant les gemmes présentes sur les mots de sa grille et fait la somme de ses points.

Chaque joueur retire 1 point de son score pour chaque paire de cartes **Image** présente dans sa défausse.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, celui qui a défaussé le moins de cartes remporte la partie ! Si l'égalité persiste, c'est celui qui possède le plus de lignes et de colonnes parfaites (les 3 images s'associent avec un mot) qui remporte la partie !

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

## EXEMPLE de décompte

The example shows a 4x4 grid of cards. Each card has a title, a small illustration, and a score. The cards are:

- Seul**: score 3
- Moustache**: score 8
- Temps**: score 8
- Feuille**: score 4
- Feu**: score 8
- Jour**: score 4
- Imaginaire**: score 4
- Rouge**: score 4

*Avec ses cartes **Image et Mot**, Léo a 29 points. Comme il a défaussé 4 cartes, il perd 2 points. Son score final est donc de 27 points.*



## MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes **Image** et les cartes **Mot**, puis formez 2 piles face cachée.
- Placez 7 gemmes à côté de vous (elles représentent votre stock) et placez les gemmes restantes à un autre endroit sur la table (elles représentent la réserve).
- Piochez 3 cartes **Image** pour constituer votre main de départ.
- Révélez 3 cartes **Mot** au centre de la table.

## PRINCIPE DU JEU

L'objectif est le même qu'en multijoueur : constituer une grille harmonieuse de 9 images qui forment un carré de 3x3 avec des mots aux extrémités des lignes et des colonnes.

Le déroulement de la partie est spécial, puisqu'il faut consommer des gemmes pour effectuer des actions (récupérer des mots ou défausser des images), et gérer son stock.

Si vous vous trouvez à court de gemmes avant d'avoir complété votre grille, la partie s'arrête prématurément !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 9 tours de jeu maximum, puisque vous placez obligatoirement une image et au moins un mot par tour dans votre grille.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

### a. Choix de l'image

Choisissez une image de votre main et ajoutez-la à votre grille à l'emplacement de votre choix.

### b. Achat des mots

Vous devez obligatoirement récupérer au moins un mot à chaque tour, et pouvez en récupérer plus parmi ceux restants si vous le souhaitez.

Pour récupérer un mot et l'ajouter à votre grille, vous devez dépenser une gemme de votre stock : placez la carte **Mot** autour de votre grille, puis la gemme sur cette carte (afin de compter les points).

Dès qu'une carte **Mot** dans votre grille s'associe avec les 3 images de sa ligne ou colonne, récupérez aussitôt une gemme de la réserve et ajoutez-la à votre stock personnel.

*Note : Tant que le mot ne s'associe à aucune image, placez la gemme sur la carte en dehors des cases qui symbolisent les points.*

*Important : Si vous ne pouvez acheter aucune carte **Mot** pendant votre tour, car vous ne possédez plus de gemme dans votre stock, alors la partie s'arrête aussitôt. Comptez néanmoins votre score, car ce n'est pas considéré comme une défaite, mais comme une fin prématurée.*

### c. Fin de tour

À la fin du tour, défaussez les mots restants au centre de la table et révélez-en 3 nouveaux.

Piochez également une image pour compléter votre main.

### Action spéciale : renouveler sa main

À tout moment pendant la partie, vous pouvez dépenser une gemme de votre stock pour défausser toutes les images de votre main et en piocher 3 nouvelles.

## ■ FIN DE PARTIE

À l'issue du neuvième tour de jeu, la partie s'arrête. Vous ne pouvez donc pas aller au-delà de 9 images dans votre grille, mais il est possible de posséder jusqu'à 12 mots. Comptez votre score en faisant la somme des points des gemmes placées sur vos cartes **Mot**.

Les gemmes restantes dans votre stock (non utilisées) vous rapportent chacune 1 point bonus.

## ■ BARÈME DES POINTS

Vous voulez savoir si votre grille est une franche réussite ou une véritable catastrophe ? Évaluez votre score selon notre barème !

**- de 30 points** Aië... On va dire que c'est la faute à pas de chance... La prochaine sera meilleure !

**Entre 30 et 39 points** Il y a de l'idée... Ça commence à ressembler à quelque chose !

**Entre 40 et 45 points** Vraiment pas mal ! C'est satisfaisant quand sa s'emboîte bien, pas vrai !?

**Entre 46 et 50 points** Wow ! Alors là, tu joues dans la cour des grands, respect.

**+ de 50 points** Incroyable, bravo, tu rejoins l'élite ! Prends ta grille en photo et tague-nous sur les réseaux sociaux pour partager cet exploit !

## LES ILLUSTRATEURS

*On ne s'était pas dit « rendez-vous dans 10 ans », mais Mozaïk a été une occasion formidable de mettre à l'honneur tous ceux et toutes celles qui ont illustré nos jeux depuis une décennie. Ils sont notre famille. Une famille qui s'agrandit puisque nous avons aussi profité de ce jeu pour faire de nouvelles rencontres artistiques.*

Ann&Seb (4), Clara Bernon (64), Guillaume Bernon (2, 9, 10, 14, 31, 32, 35, 37, 43, 46, 49, 60, 78, 83), Laura Bevon (55), Chanh Bui (5), Sébastien Caiveau (21, 34, 39, 50, 59), Maud Chalmel (8, 29, 65), Manon Chassagne (41), Camille Chaussy (79), Claire Conan (23), Crocotame (52), Vincent Delafontaine (88), Suzanne Demonstrond (13, 15, 24, 25, 36, 38, 42, 58, 63, 74, 76), Axel Elie (1, 47), David Fromentin (27, 57, 62), Florian Grondin (73), Julie Gruet (7, 20, 28, 45, 61, 68, 75, 81), Clément Héroult (22), Anne Heidsieck (71), Maria Aparicio (86), Aline Kirrmann (11, 56), Nathan Krier (87), Jeanne Landart (3, 6, 16, 17, 33, 69, 70), Gaétan Noir (89), Audrey Marcaggi (26), Maxime Morin (80), Thomas Prevel (54), Steevo (72), Noemi Tedeschi (44, 66), Eliot Trouttet (84), Audrey Vellard (12, 18, 19, 30, 40, 48, 51, 53, 67, 77), Thierry Vizzaccaro/Tieri (85), Shan Zhu (82),

# COMPRENDRE

## et débattre les mots

Dans *Mozaïk*, certains mots peuvent être sujets à interprétation et provoquer des débats entre les joueurs, car certains ne verront pas toujours les mêmes choses sur les images.

### Contestation :

Lorsqu'un joueur place une image dans sa grille, son association avec une carte **Mot** peut être contestée par les autres joueurs. À vous d'argumenter et, si au moins un joueur est d'accord avec l'association mise en cause, elle est validée.

Si aucun joueur n'est d'accord, elle n'est pas validée et le propriétaire de l'image doit s'adapter : il peut déplacer sa carte **Image** et choisir un autre mot que celui qu'il avait initialement prévu.

À vous de savoir si vous voulez tenter une idée saugrenue lorsque vous sélectionnez l'image que vous allez jouer, au risque de vous la faire refuser !

### Penser au double sens :

Certains mots possèdent plusieurs sens qu'il est volontairement possible de détourner. Par exemple, des dents ne se trouvent pas seulement dans la bouche d'un personnage : un rouage ou une lame peuvent aussi posséder des dents ! Amusez-vous à dénicher ce genre de subtilités !

### Précisions sur les mots :

**Personnages (Seul, Duo, Groupe, Sans personnage)** : Un personnage dans une image peut être un humain, un animal ou une créature, mais il doit être VIVANT et suffisamment visible pour être considéré comme tel.

**Couleur (Vert, Bleu, Jaune/Orange, Rouge, Violet/Rose)** : Une couleur est valide, peu importe la place qu'elle prend sur l'image et peu importe sa teinte (exemple : vert clair, foncé, pâle...). Si certains sont daltoniens parmi vous, retirez les cartes **Mot** « Bleu », « Vert », « Rouge », « Jaune/Orange » et « Violet/Rose » avant de commencer la partie.

**Feu** : Le soleil, une bougie éteinte ou une arme à feu ne peuvent pas être considérés comme du feu, car aucune flamme n'est visible.

**Étoile** : Le soleil ne peut pas être considéré comme une étoile, car la carte **Mot** « Soleil » existe. Une célébrité (une star) ne peut pas non plus être considérée comme une étoile.

**Chapeau** : Un casque ne peut pas être considéré comme un chapeau, car la carte **Mot** « Casque » existe. Tous les autres couvre-chefs peuvent être considérés comme des chapeaux.

**Eau** : Un nuage ne peut pas être considéré comme de l'eau, mais de la neige ou de la glace, oui.

## Crédits

**Auteur** : Léo Baynaud

**Directeur éditorial** : Simon Villiot

**Directeur artistique** : Claude Lucchini

**Marketing produit et relations BtoB** : David Lajarge

**Communication** : Salomé Lasbroas

**Relecture & traduction** : A. Poilvé

