



MOSAIX

Uczestnicy dążą do utworzenia na swojej karcie jak największej ilości układów, z możliwie jak największą liczbą takich samych symboli. Z pozoru proste zasady, dają niezliczoną ilość kombinacji.

	1-4
	15-20 min.
	+ 8

Każdy z graczy otrzymuje pisak i tablicę suchościeralną. W czasie rozgrywki używa się jedynie kolorowej strony tablic.

Dowolnie wybrany uczestnik rozpoczyna grę rzucając czterema kośćmi. Na sześciościennych kościach zamiast oczek znajdują się symbole: koła, trójkąty i krzyżyki. Poszczególne symbole gracz może ustawić w dowolny, wybrany przez siebie sposób. Najważniejsze jednak, aby wszystkie cztery kości były ze sobą połączone przynajmniej jedną ścianą. Następnie wszyscy gracze wpisują przedstawiony układ symboli na swojej tablicy. Kolejność symboli musi pozostać taka sama, można ją jednak obracać, pamiętając o zachowaniu właściwej konstrukcji. Uczestnicy wpisują przedstawioną formację symboli w dowolnym miejscu na swej karcie. Rozgrywka kończy się po rundzie, w której pierwszy gracz ukończył swój układ lub nie ma już żadnej możliwości wpisania symboli.

Każdy gracz otacza na swojej tablicy wszystkie obszary z identycznymi symbolami, które sąsiadują ze sobą w pionie lub poziomie. Dla każdego symbolu, gracze podliczają liczbę obszarów, które składają się z co najmniej 5 pól. Liczbę prawidłowo zaznaczonych obszarów należy wpisać do pierwszej kolumny w tabeli punktacji. Następnie podlicza się całkowitą liczbę pól w tych obszarach i wpisuje ją do drugiej kolumny. Uczestnicy mnożą liczbę obszarów przez całkowitą liczbę pól i sumują wyniki dla każdego z trzech symboli. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

