

Üdvözlünk a mozaik-
műhelyben! Foglald
helyet az egyik asztalnál,
és válaszd ki, hogy melyik
mozaikképet szeretnéd elkészíteni.

Michael Kiesling

Lemonjuiceday
(Iris Wincker)

20'
2-4
5+



A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjts csempéket a tálkákból, és
helyezd őket a táblára. Az győz,
aki a leghamarabb készül el a
mozaikjával.

TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

1 120 csempe és 1 szövet húzózsák

(30 piros négyzet, 30 sárga hatszög,
30 zöld rombusz és 30 kék kör)
Tedd az **összes** csempét a **húzózsákba**.

2 A készlet 6 tálkával (1 nagy középső és 5 kis tálka)

A készletet hagyjátok a játék dobozában. A dobozt helyezzétek
az asztal közepére. Minden **kis** tálkába tegyetek **5 darab**,
a zsákból véletlenszerűen kihúzott csempét. (A nagy tálka
maradjon üresen.)

3 6 mozaiktábla

Minden táblának van *kezdő* és *haladó* oldala. **Minden játékos válasszon egy táblát.** Döntsétek el, hogy a játék
kezdő vagy haladó változatával fogtok játszani (lásd alább), és mindenki azzal az oldalával felfelé helyezze a
tábláját **maga elé**.

A legfiatalabb játékos kezd.



Kezdő játékváltozat

Azt javasoljuk, hogy az első néhány
alkalommal, amíg egy kis gyakorlatot nem
szereztek, ezzel a változattal játsszatok.
A kezdő játékváltozat szabályait zöld
kerettel jelöltük.

Haladó játékváltozat

Amint beletanultatok a mozaikkészítés
finom művészetébe, készen álltok, hogy
elkészítsétek a haladó változat összetettebb
mozaikképeit. A haladó játékváltozat
szabályait rózsaszín keretben találjátok.

asmodee
KIDS



Kezdő játékváltozat

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve, majd tőle balra haladva, egymás után kerülnek sorra.

EGY KÖR MENETE

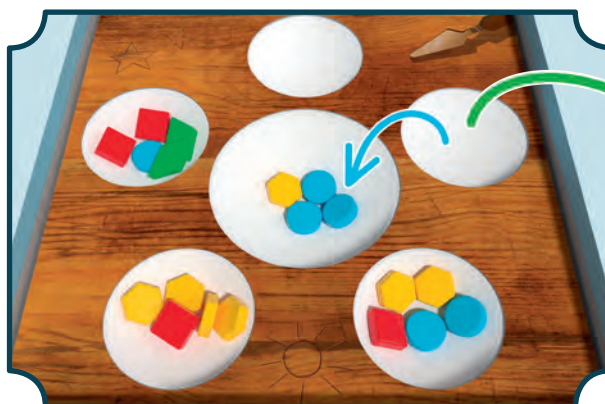
A körödben sorrendben hajtsd végre az alábbi akciókat:



1 - VEGYÉL EL CSEMPÉKET

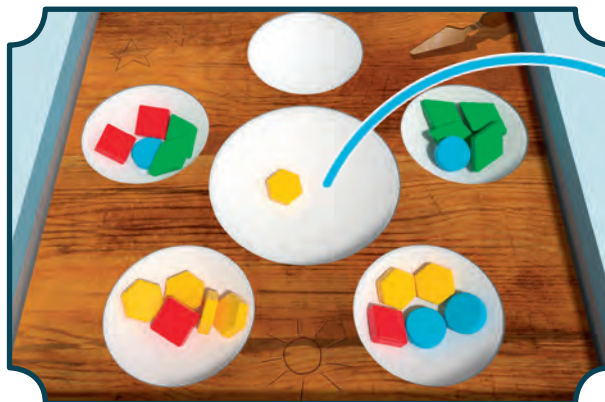


Vedd el egy színből az összes csempét az egyik **kis** tálkából. A tálkában lévő **többi** csempét tedd át a **középső, nagy** tálkába.



VAGY

Vedd el **egy színből** az összes csempét a **középső, nagy** tálkából.



2 - HELYEZD EL A CSEMPÉKET

Ezután helyezd a csempéket a mozaikképedre, a velük egyező alakú mezőkre.



Példa:

Dani 3 piros négyzetet vett el az egyik tálkából. A táblája piros, négyzet alakú mezőire helyezi őket.

FONTOS! Ha több csempéd van, mint amennyi megfelelő alakú üres helyed, **a felesleges csempéket nem rakhatod a tábládra.** Ezeket add tovább a **tőled balra ülő játékosnak**, hogy ő helyezze a táblájára.

Ha nála sincs elegendő hely, a felesleget ő is továbbadja a tőle balra ülőnek, és így tovább.

Ha maradnak olyan csempék, amiket senki sem tud letenni, és azok így visszaérnek hozzád, dobd el őket.

A TÁLKÁK ÚJRATÖLTÉSE (ha szükséges)

Ha egy játékos köre végén **az összes tálka üres** (a középsőt is beleértve), akkor töltsétek fel újra a **kis** tálkákat egyenként **5 darab**, a zsákból véletlenszerűen kihúzott **csempével**.

Ha nincs elég csempé a zsákban az összes tálka feltöltéséhez, töltsétek fel annyit, amennyit tudtok.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos győz, aki elsőként helyez le csempéket a tábláján lévő összes mezőre, és így elkészül a képével. A többi játékos, ha szeretné, még befejezheti a saját mozaikját.



Haladó játékváltozat

Ebben a változatban minden mozaik több különálló

rajzot tartalmaz,

Minden *rajz* mellett **csillagok** ★ láthatók. A számuk jelzi, hogy hány pontot kapsz, ha a **játék végéig befejezed** a hozzá tartozó *rajzot*.

Ebben a játékváltozatban **annyiszor** töltsétek fel a tálkákat, **amennyien játszótok**, beleértve azt is, amikor a játék elején először töltitek meg őket (így pl. három játékos esetén összesen háromszor). Az a játékos győz, aki a játék végére a legtöbb csillagot gyűjti.



EGY KÖR MENETE

A körödben sorrendben hajtsd végre az alábbi akciókat:

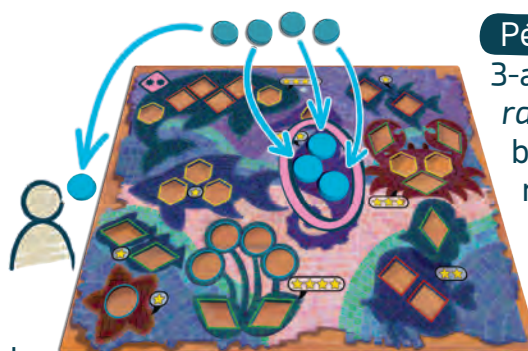
1 - VEGYÉL EL CSEMPÉKET

Kövessd a kezdő változat szabályait.

2 - HELYEZD EL A CSEMPÉKET

Ezután helyezd a csempéket a táblád **egyik rajzának** megfelelő alakú mezőire.

Azokat a csempéket, amiket nem tudsz erre a kiválasztott *rajzra* helyezni, add tovább a tőled balra ülő játékosnak úgy, mint a kezdő változatban. Azokat, amiket senki sem tud az egyik *rajzra* helyezni, és így visszaérnek hozzád, dobd el.



Példa: Lili 4 kék kört vett el. 3-at helyez a táblája csikóhal *rajzára*, 1-et pedig átad a tőle balra ülőnek. (A 4. csempét nem teheti a táblája egy másik *rajzára* akkor sem, ha ott van még szabad kör alakú mező.)

A TÁLKÁK ÚJRATÖLTÉSE (ha szükséges)

Ha egy játékos köre végén **az összes tálka üres** (a középsőt is beleértve), az egyik olyan játékos, aki még nem töltötte fel őket, töltsd fel a kis tálkákat egyenként **5 darab**, a **zsákból** véletlenszerűen kihúzott csempével.

Ha az összes tálka üres, és **egyszer már minden játékos feltöltötte** őket, **a játék véget ér**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén minden játékos összeszámolja, hogy hány csillagot ★ gyűjtött. Csak azoknak a **rajzoknak** a csillagai számítanak, amiket **sikerült befejezni**. A befejezetlen *rajzokért* nem jár pont. A játék végén az a **győztes, aki a legtöbb csillagot gyűjtötte**.



Példa: A játék végére Lili 4 *rajzot* tudott befejezni: a bálnát, a csikóhalat, a halat és a tengericsillagot. Összesen $4 + 3 + 1 + 1 = 8$ csillagot gyűjtött össze. A befejezetlen *rajzaiért* nem kap pontot.

KÜLÖN KÖSZÖNET:

Minden gyereknek, fiatalnak és idősnek, aki segített a játék tesztelésében!

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Minden jog fenntartva!

Kövessétek az asmodee Kids tartalmakat:

[asmodeekids.com](https://www.asmodeekids.com)

Az **Azul**™ Michael Kiesling játéka.

Kiadó:



asmodee
KIDS