

# Règles de Mozaïk

## Comment jouer à Mozaïk

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Composer une grille de 3x3 images entourée de mots, en associant au mieux chaque mot aux images de sa ligne ou colonne.
- **Mécanique principale** : Sélection simultanée d'images puis choix de mots à tour de rôle, avec placement stratégique dans sa grille personnelle.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le plus de points grâce à ses associations images/mots remporte la partie.

Salut les amis ! Aujourd'hui, je vous présente **Mozaïk**, un jeu malin où votre sens de l'observation et votre créativité vont faire des étincelles. L'idée est simple : vous allez construire une grille de 9 images (un carré 3x3) et l'entourer de 9 mots. Chaque mot bien associé à ses images rapporte des points. C'est accessible dès 10 ans, ça se joue de 1 à 4 joueurs et les parties durent environ 30 minutes. On y va ?

## Ce qu'il y a dans la boîte

- **89 cartes Image** : de magnifiques illustrations toutes différentes, chacune avec un numéro en haut à gauche
- **52 cartes Mot** : des mots comme « Lune », « Dynamique », « Seul », etc., avec un titre, une description et un niveau de difficulté
- **36 gemmes** : pour suivre vos points tout au long de la partie

## Mise en place de la partie

Installez-vous confortablement, on prépare le terrain :

- Mélangez les **cartes Image** et formez une **pioche** face cachée au centre de la table.
- Faites pareil avec les **cartes Mot** (une deuxième pioche, aussi face cachée).
- Placez les **gemmes** au milieu, à portée de tout le monde.
- Distribuez **3 cartes Image** à chaque joueur : c'est votre main de départ.
- Révélez des **cartes Mot** au centre de la table : le nombre dépend du nombre de joueurs.  
À 2 joueurs : 3 mots. À 3 joueurs : 4 mots. À 4 joueurs : 5 mots. Lisez-les à voix haute pour que tout le monde sache ce qui est disponible.

Voilà, c'est prêt ! Si vous aimez les jeux où il faut faire des associations malignes, vous adorerez aussi [Perfect Words](#) ou [Matchy Matchy](#).

[IMAGE\_MATERIEL]

## Votre grille et le principe des associations

### La structure de la grille

Votre grille est un carré de **3x3 images**. Autour de ce carré, vous allez placer vos **cartes Mot** aux extrémités des lignes et des colonnes. Chaque ligne et chaque colonne peut recevoir un mot à chaque bout, soit un maximum de **9 mots** (3 lignes x 2 côtés + 3 colonnes x 2 côtés... mais comme les coins sont partagés, on arrive bien à 9 emplacements possibles autour de la grille).

### Comment fonctionne une association

Un mot rapporte des points s'il « colle » aux images de sa ligne ou de sa colonne. Une association est réussie quand :

- **Le mot est visible** sur l'image : par exemple, si le mot est « Lune », il faut qu'on voie une lune (réelle ou dessinée) quelque part sur l'illustration.
- **L'ambiance correspond** au mot : par exemple, si le mot est « Dynamique », l'image doit dégager une impression de mouvement ou d'agitation.

Plus vous associez d'images avec un même mot, plus ce mot rapporte gros. C'est tout l'enjeu !

# Déroulement d'une manche

La partie dure **9 manches**. À chaque manche, chaque joueur ajoute une image et un mot à sa grille. Voici comment ça se passe :

## 1. Choix de l'image (simultané)

Tout le monde regarde ses 3 **cartes Image** en main et en choisit une. On la pose **face cachée** devant soi. Pas de stress, tout le monde fait ça en même temps !

## 2. Révélation et ordre de jeu

On retourne toutes les images en même temps. Regardez le **numéro** en haut à gauche de chaque carte : le joueur avec le plus petit numéro joue en premier, puis on continue dans l'ordre croissant.

**Petite astuce** : jouer une carte avec un petit numéro vous donne la priorité pour choisir votre mot. Gardez ça en tête quand vous hésitez entre plusieurs images !

## 3. À votre tour

Quand c'est à vous, voici ce que vous faites dans l'ordre :

**a) Choisir un mot** : Prenez une **carte Mot** parmi celles disponibles au centre de la table.

**b) Placer l'image et le mot dans votre grille** : Posez votre carte Image et votre carte Mot où vous voulez dans votre grille. La carte Mot doit obligatoirement aller à une extrémité d'une ligne ou d'une colonne, même si cette ligne est encore vide. Pensez à **laisser des espaces vides** entre vos cartes pour pouvoir insérer d'autres images plus tard ! Dès que vous posez une carte, mettez vos points à jour avec les **gemmes** (on vous explique juste après).

**c) Piocher** : Après avoir placé vos cartes, vous avez le choix :

- **Garder** les 2 cartes Image restantes dans votre main et en **piocher 1** pour revenir à 3.
- **Défausser** vos 2 cartes Image restantes (dans votre **défausse** personnelle, à côté de votre grille) et en **piocher 3 nouvelles**. Attention : chaque paire de cartes dans votre défausse vous coûtera **1 point** en fin de partie.

**Conseil de pro** : ne défaussez que si vos cartes en main sont vraiment inutilisables. Perdre des points bêtement, ça pique !

#### 4. Fin de manche

Une fois que tout le monde a joué, **défaussez le mot restant** qui n'a été choisi par personne. Puis révélez de nouveaux mots (même nombre qu'à la mise en place) et lisez-les à voix haute. C'est parti pour la manche suivante !

### Les gemmes et le décompte des points

Les **gemmes** servent à suivre vos points en temps réel, directement sur vos **cartes Mot**. Chaque carte Mot possède des cases numérotées qui indiquent combien de points elle vaut selon le nombre d'associations réussies.

#### Les trois niveaux de difficulté des mots

Tous les mots ne se valent pas. Il y a trois niveaux, et les points varient en fonction du nombre d'images associées dans la ligne ou colonne :

Niveau du mot	1 image associée	2 images associées	3 images associées
<b>Facile</b> (bordure verte)	1 point	2 points	4 points
<b>Moyen</b> (bordure jaune)	1 point	3 points	6 points
<b>Difficile</b> (bordure rouge)	2 points	4 points	8 points

Plus un mot est rare et difficile à repérer sur les images, plus il peut rapporter gros. Mais le risque est aussi de ne pas réussir à l'associer à toutes vos images !

#### Comment placer les gemmes

À chaque fois que vous posez une carte (image ou mot) dans votre grille :

- **Si vous posez une image** : vérifiez si elle s'associe avec les mots déjà présents dans sa ligne et sa colonne.

- **Si vous posez un mot** : vérifiez s'il s'associe avec les images déjà présentes dans sa ligne ou sa colonne.

Pour chaque association réussie, placez ou déplacez une **gemme** sur la carte Mot concernée, sur la case correspondant au nombre total d'associations de ce mot. Par exemple, si un mot passe de 1 à 2 images associées, déplacez la gemme de la première case vers la deuxième.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte final

La partie se termine à la fin de la **9e manche**, quand chaque joueur a 9 images et 9 mots dans sa grille. Voici comment calculer le score final :

- Additionnez les points indiqués par les **gemmes** posées sur vos cartes Mot.
- Retirez **1 point par paire de cartes** présente dans votre défausse.

Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, c'est celui qui a le moins de cartes dans sa **défausse** qui l'emporte. Si ça ne suffit pas, on compare le nombre de lignes et colonnes « parfaites » (où les 3 images sont associées au mot). Toujours à égalité ? Victoire partagée, et c'est très bien comme ça !

## Le mode solo

### Mise en place solo

- Mélangez les **cartes Image** et les **cartes Mot** en deux pioches séparées.
- Prenez **7 gemmes** : c'est votre **stock personnel**. Les gemmes restantes forment la **réserve** (mettez-les un peu plus loin).
- Piochez **3 cartes Image** pour votre main.
- Révélez **3 cartes Mot** au centre de la table.

### Déroulement d'un tour en solo

a) **Choisir et placer une image** : Prenez une carte Image de votre main et ajoutez-la à votre grille.

**b) Acheter des mots :** Vous devez récupérer **au moins 1 mot** par tour (et vous pouvez en prendre plusieurs). Pour chaque mot récupéré, dépensez **1 gemme de votre stock** : placez le mot autour de votre grille et posez la gemme dessus pour marquer les points. Si un mot est parfaitement associé aux 3 images de sa ligne ou colonne, récupérez **1 gemme de la réserve** et ajoutez-la à votre stock. Si vous n'avez plus de gemme en stock et ne pouvez acheter aucun mot, la partie s'arrête immédiatement (comptez quand même votre score).

**c) Fin de tour :** Défaussez les mots restants, révélez-en 3 nouveaux, et piochez 1 carte Image pour compléter votre main.

**Action spéciale :** À tout moment, vous pouvez dépenser **1 gemme** pour défausser toute votre main et piocher 3 nouvelles cartes Image.

## Décompte solo

Après 9 tours (ou moins si vous avez manqué de gemmes), additionnez vos points. Chaque gemme encore dans votre stock rapporte **1 point bonus**. Comparez votre score au barème :

Score	Appréciation
Moins de 30 points	Pas de chance... La prochaine sera meilleure !
30 à 39 points	Il y a de l'idée, ça prend forme !
40 à 45 points	Vraiment pas mal, belle grille !
46 à 50 points	Wow, vous jouez dans la cour des grands !
Plus de 50 points	Incroyable, bienvenue dans l'élite !

## Les débats et les précisions sur les mots

### Contestation entre joueurs

Il arrive qu'un joueur fasse une association un peu audacieuse. Les autres peuvent la **contester** ! Si au moins un autre joueur est d'accord avec l'association, elle est validée. Si personne n'est convaincu, le joueur doit déplacer son image ou revoir son plan. C'est un peu comme dans [Fiesta de los Muertos](#) : tout est affaire d'interprétation et de persuasion !

## Pensez au double sens

Certains mots peuvent être détournés avec malice. Par exemple, « Dents » ne désigne pas seulement celles d'un sourire : un engrenage ou une lame de scie ont aussi des dents !

Amusez-vous à chercher ces subtilités.

## Précisions importantes

- **Personnages** (Seul, Que, Groupe, Sans personnage) : un personnage peut être un humain, un animal ou une créature, mais il doit être vivant et suffisamment visible.
- **Couleurs** (Bleu, Vert, Rouge, Jaune/Orange, Violet/Rose) : une couleur compte quelle que soit la surface qu'elle occupe sur l'image et quelle que soit sa teinte. Si un joueur est daltonien, retirez ces cartes avant de jouer.
- **Feu** : le soleil, une bougie éteinte ou une arme à feu ne comptent pas. Il faut une flamme visible.
- **Étoile** : le soleil n'est pas une étoile dans ce jeu (la carte « Soleil » existe). Une célébrité non plus.
- **Chapeau** : un casque ne compte pas comme un chapeau (la carte « Casque » existe). Tous les autres couvre-chefs sont acceptés.
- **Eau** : un nuage ne compte pas, mais la neige ou la glace, oui.

Voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie de Mozaïk ! Si vous cherchez d'autres jeux qui font travailler l'observation et l'association d'idées, jetez un œil à

[Color Words](#) ou au classique [Stay Cool](#). Bonne partie et surtout, amusez-vous bien !