

Mosaix

Manche Spiele machen einfach einen schlechten ersten Eindruck. Ein paar Würfel mit Symbolen auf dem Cover, ein Blatt, auf das genau diese Symbole gemalt werden. Was soll das schon sein, Käsekästchen 2.0? Ich gebe zu, nichts hat mich gereizt, mehr als einen flüchtigen Blick auf MOSAIX zu werfen. Bis jemand das Spiel auf den Tisch brachte, an dem ich gerade saß. Und ich zum wiederholten Mal konstatieren musste, dass erste Eindrücke fehlleiten können.

Das erwähnte Blatt ist in Wirklichkeit ein beschichtetes Papptableau, auf das die Spielfläche aufgedruckt ist: 49 Karofelder. Jeder Spieler bekommt sein eigenes Exemplar, dazu einen Filzstift. Was er auf seine Tafel malt, bestimmen vier Würfel. Jeder zeigt dieselben drei Symbole, Kreis, Kreuz und Dreieck.

Einer in der Runde würfelt und ordnet die Symbole nebeneinander an. Dafür gibt's bei vier Würfeln sieben verschiedene Möglichkeiten, Drehungen nicht mitgerechnet. Jeder Spieler überträgt nun das ausliegende Muster auf seine Spielfläche. Ziel ist, möglichst viele gleiche Symbole nebeneinander zu platzieren. Natürlich darf die vom Würfler ausgelegte Formation dabei nicht verändert werden, sie zu drehen ist aber erlaubt. Erlaubt ist auch, nur einen Teil der Formation zu übernehmen, bei Würfeln, die in einer Reihe hintereinander gelegt wurden, also beispielsweise nur den ersten. Dabei wird dann unterstellt, dass der Rest des Musters über die Spielfläche hinausragt, sowas klappt also nur am Rand.

Weniger Würfel als die Mitspieler unterzubringen, ist aber riskant, denn so-

bald jemand seine Fläche voll ausgefüllt hat – zumindest so weit, dass er nichts mehr einzeichnen kann, ist das schnelle Spiel für alle zu Ende. Dann geht's ans Punktezählen. Gewertet werden nur Flächen, auf denen gleiche Symbole nebeneinander liegen, wenn sie



eine gewisse Mindestgröße erreicht haben. Gut, wenn man mehrere solcher Flächen getrennt voneinander bilden konnte, dann das sorgt für einen Multiplikator. Nach dem Auszählen gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Die Rolle des Würflers wechselt nach jedem Wurf. Das ist auch gut so, denn er bestimmt ja, wie die Würfel angeordnet

werden. Dabei versucht er eine Formation zu finden, die seinen Mitspielern möglichst wenig, ihm selbst aber umso mehr nützt. Das bedeutet, die Spielflächen sind gegenseitig einsehbar. Aber kann ich dann nicht einfach bei den anderen ab-schreiben? Nein, nicht wirklich, denn jeder hat auf seinem Spielplan bereits eins der drei Symbole vorgedruckt, und das ist auf jedem Tableau anderswo platziert.

MOSAIX ist das Erstlingswerk unseres Kollegen Christof Tisch, der sonst nur für Grafiken und nicht für Spielideen verantwortlich zeichnet. Sein Start in die Karriere als Spieleautor ist damit ausgesprochen gut gelungen (in spielbox 5/09 wurde bereits sein zweites Spiel veröffentlicht: SPACE DRIFTERS), denn dieses eigentlich recht simple Spielchen macht eine Menge Spaß und eignet sich gut als Lückenfüller, zum Aufwärmen oder Absacken und auf Reisen. Ins Reisegepäck braucht man nicht einmal die komplette Blechdose zu packen, da genügen auch die Würfel und ein kleiner Block mit Karopapier. Ohnehin sind wir den Langzeittest schuldig geblieben und wissen deshalb nicht, wie lange die Filzstifte halten und die Tableaus neu bemalt werden können.

Dass auch einfache Spiele Regelfragen aufwerfen können, bewies einmal mehr unser Spielerforum. Und veranlasste den Autor, die Bedingung für das Spielende zu präzisieren: Das Spiel endet nach dem Zug, in dem ein Spieler sein Raster komplett gefüllt hat, oder wenn er keine weiteren Felder mehr füllen kann und kein Randfeld mehr frei ist.

Bleibt noch zu erwähnen, dass sich auf der Rückseite jedes Spieltableaus eine Version für Einsame befindet, ein Solitärspiel. Hier wird gegen eine vorgegebene Punktzahl gespielt oder gegen einen Highscore. *KMW*

Anzeige

MOSAIX (Schmidt Spiele)
von Christof Tisch; für 1-4
Personen ab ca. 8 Jahren;
Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis:
ca. 7 €.



↑ SUPER

↗ GUT

→ GEHT SO

↓ SCHWACH