

MISSION mosaïque



Un jeu de **Joel Kim** - Illustré par **Joan Guardiet**

L'HISTOIRE

Vous faites partie de l'Agence Mosaïque, le plus prestigieux des bureaux d'agents secrets, connu à travers le monde pour ses méthodes pour le moins... originales. En effet, lorsqu'ils partent en mission, les membres de l'Agence ne communiquent pas entre eux par écrit : pour se transmettre des codes secrets, ils utilisent des dessins !

Hélas, le temps presse ! En effet, comme chacun le sait, tout va très vite dans le monde des agents secrets : les espions n'ont donc que 10 secondes pour esquisser leurs codes !

C'est évidemment trop peu pour faire un dessin complet ! C'est pourquoi les agents n'en réalisent qu'une petite portion. Ils confient ensuite ce dessin à un collègue, qui le complètera comme il pourra, avant de le confier à un autre agent... et ainsi de suite, jusqu'à ce que le dessin soit achevé.

Bien entendu, avec toutes ces transmissions, il convient d'être vigilant. Très vigilant, même. Les morceaux dessinés sont donc cachés de tous, même des collègues de l'Agence ! On dessine ainsi sans savoir ce qui a déjà été tracé, en espérant former un dessin à peu près reconnaissable... Et parfois, ça marche !

Est-ce la méthode la plus efficace pour transmettre des codes secrets ? Pas vraiment, il faut bien l'avouer... Mais est-ce la méthode la plus drôle ? Oui, assurément !

MATÉRIEL



200 cartes Mot
(600 mots / 3 niveaux de difficulté)



8 tuiles Agent
(recto verso)



8 marqueurs effaçables



1 sablier de 10 secondes

OBJECTIFS

Dans **Mission Mosaïque**, vous travaillez en équipe pour transmettre des codes secrets, sous forme de dessins.

Une partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, il y a autant de mots à deviner qu'il y a de joueurs. Chaque joueur aura son propre mot à deviner, et ce mot aura été dessiné, petit à petit, morceau par morceau, par ses coéquipiers. Les joueurs jouent tous en même temps : à chaque tour, chaque joueur dessine de son côté, sur un carnet spécifique qu'il transmettra à son voisin, une partie de l'un des mots à faire deviner en fin de manche.

Une fois les dessins réalisés, chaque joueur va découvrir le dessin que ses coéquipiers ont fait pour lui, et tenter de deviner le mot que ce dessin est censé représenter.

Deviner correctement son mot permet de marquer un point. Votre mission est d'obtenir tous ensemble un maximum de points à l'issue des 3 manches. Mais attention, à chaque manche, les mots deviennent de plus en plus difficiles !

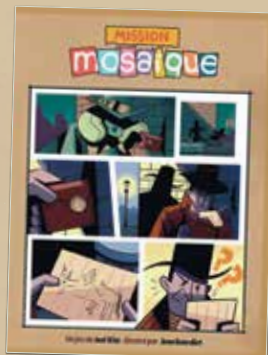


8 carnets

(à manipuler comme une enveloppe qu'on va ouvrir, face dos de l'enveloppe visible)



32 jetons Timbre



1 livret de règles

MISE EN PLACE

- 1 Choisissez chacun une couleur, et prenez le carnet, la tuile Agent et le marqueur de la couleur choisie.

Il existe trois types de carnets : les carnets à lignes, les carnets à colonnes, et les carnets en grille. Vous pouvez ouvrir votre carnet pour découvrir de quel type il s'agit.

- 2 Mélangez séparément les cartes Mot en trois paquets, selon leur niveau, puis placez chaque paquet ainsi formé au centre de la table, face cachée, à proximité du sablier et des jetons Timbre.

Plus le niveau d'une carte est élevé, plus les mots qu'elle contient sont difficiles.

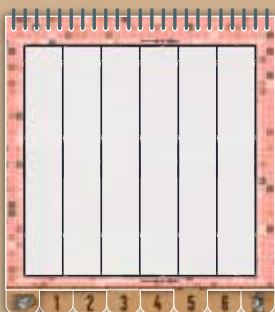
- 3 Inscrivez le nom de votre voisin de droite sur le recto de la tuile Agent que vous avez précédemment prise.

La tuile Agent indique qui devra deviner en fin de manche le mot ayant été dessiné sur le carnet que vous avez actuellement en main (et qui est de la même couleur que la tuile).

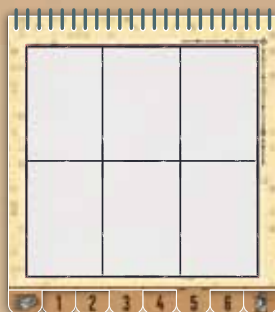




Carnet à lignes



Carnet à colonnes



Carnet en grille



DÉROULEMENT

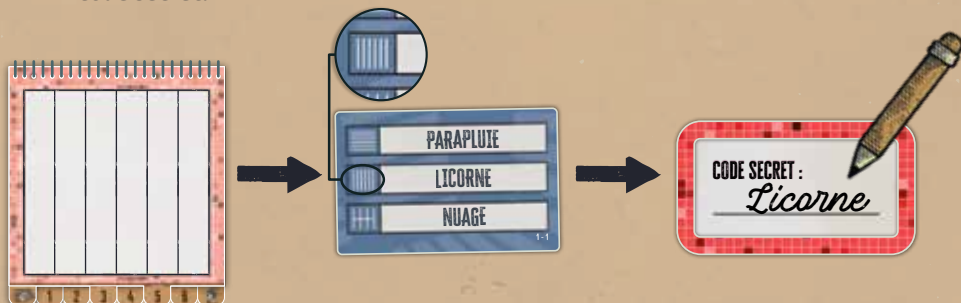
Une partie de **Mission Mosaïque** se déroule en 3 manches. Chaque manche se compose de deux phases principales :

A Phase de dessin

B Phase de résolution

A Phase de dessin

- 1 Chaque joueur prend une carte Mot correspondant à la manche en cours (pour la première manche, chaque joueur prend une carte Mot de niveau 1).
- 2 Chaque joueur consulte secrètement sa carte Mot. Elle contient trois mots différents, chacun étant associé à un type de carnet spécifique. Écrivez discrètement au verso de votre tuile Agent **le mot correspondant au type de carnet que vous avez en main** : il s'agit du code secret que vous devrez dessiner ensemble sur ce carnet (c'est vous qui en dessinerez la première partie) et que votre voisin de droite devra deviner en fin de manche (assurez-vous donc qu'il ne puisse pas lire le mot que vous inscrivez). Une fois votre mot écrit, retournez la tuile Agent, et ouvrez votre carnet sur sa première page.
- 3 Lorsque tous les joueurs sont prêts à dessiner, retournez le sablier : vous avez 10 secondes pour dessiner, sur la page actuellement ouverte, une partie du code secret.



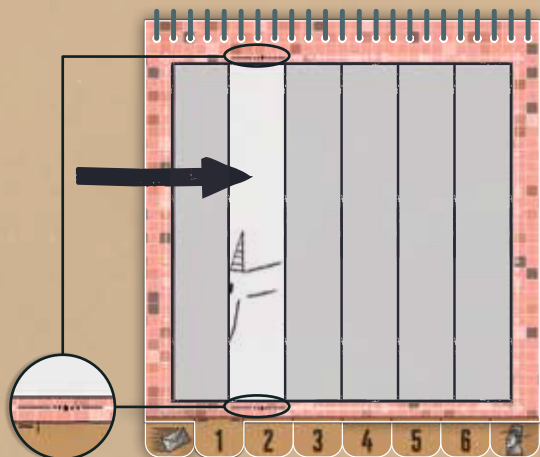
*Le carnet rouge est un carnet à colonnes.
Il faudra donc faire deviner le code « Licorne ».*

RÈGLES DE DESSIN !

- Parmi les six sections de votre carnet, vous ne pouvez dessiner que sur la section correspondant à la page en cours.

Attention : Soyez très attentifs à la section sur laquelle vous devez dessiner. Les carnets ne se remplissent pas forcément de gauche à droite ou de haut en bas. Pour savoir sur quelle section vous devez dessiner lors de ce tour, consultez les bords du carnet : la zone de dessin est encadrée d'une bordure noire.

- Votre dessin doit obligatoirement être « incomplet », c'est-à-dire que vous ne pouvez pas dessiner l'intégralité du code secret en miniature sur une seule et même section. Vous devez imaginer un dessin divisé en six sections individuelles, et réaliser la section correspondant à la page en cours.
- Vous ne pouvez pas dire aux autres joueurs quelle partie du dessin vous allez réaliser.
- Vous ne pouvez pas dessiner de lettres, de chiffres ou de symboles.
- Dès que le sablier est vide, vous devez immédiatement poser votre stylo.



La première page du carnet rouge demande de dessiner sur la deuxième colonne en partant de la gauche.

DÉROULEMENT

- 4** Une fois le temps écoulé, **ne refermez pas votre carnet**. Passez simplement à la page suivante, posez votre tuile Agent (actuellement sur son recto, avec le code secret caché) sur le carnet ouvert, et passez le tout à votre voisin de gauche.

Attention : Votre voisin de droite va également vous remettre un carnet. Une fois le carnet reçu, restez bien sur la page actuellement ouverte. Il est interdit de consulter les précédentes pages sur lesquelles les joueurs ont déjà dessiné !

- 5** Prenez connaissance du nouveau code secret que vous allez devoir dessiner en retournant brièvement la tuile Agent que vous venez de recevoir, et consultez votre carnet pour **vérifier sur quelle section vous allez devoir dessiner**.

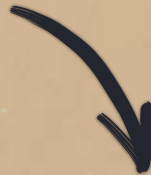
- 6** Répétez les étapes 3 à 5, jusqu'à ce que les six pages du carnet aient été remplies.

Attention : Si vous jouez à moins de 7 joueurs, vous allez recevoir la tuile Agent portant votre nom, ainsi que le carnet qui lui est associé, avant que les 6 sections du dessin n'aient été réalisées. Lorsque cela se produit, passez immédiatement le carnet et la tuile Agent au joueur à votre gauche, sans consulter l'intérieur du carnet ni le verso de la tuile Agent.

- 7** Lorsque les 6 sections de chaque dessin ont été réalisées, la phase de dessin est terminée ! Le dessin étant à présent achevé, refermez le carnet et donnez-le, avec la tuile Agent, au joueur dont le nom figure sur cette tuile.



DESTINATAIRE :
Agent Charlie



DESTINATAIRE :
Agent Adele



DESTINATAIRE :
Agent Natacha



DÉROULEMENT

B Phase de résolution

Il est maintenant temps pour chaque joueur de deviner son code secret ! En commençant par un joueur désigné aléatoirement, les joueurs ouvrent leur carnet à tour de rôle. Lorsque vient votre tour, ouvrez votre carnet à la première page : vous pourrez ainsi voir le dessin complet, formé par les 6 sections réalisées par vos coéquipiers.

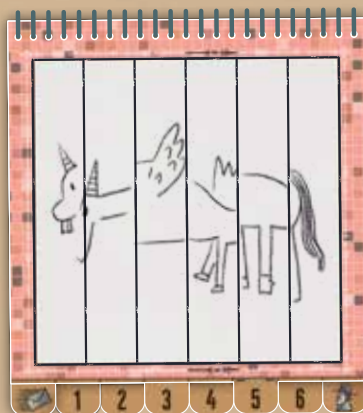
Après avoir regardé le dessin, tentez de trouver votre code secret en faisant **une seule et unique** proposition, puis vérifiez votre réponse en retournant votre tuile Agent. Si votre réponse est correcte, prenez un jeton Timbre au centre de la table. Chaque jeton Timbre gagné rapporte 1 point à toute l'équipe.



Faire une bonne proposition rapporte toujours 1 jeton Timbre, quel que soit le niveau de difficulté du mot à retrouver.

Si votre proposition ne correspond pas exactement au mot inscrit sur votre tuile Agent, mais qu'il s'agit d'un synonyme, considérez que vous avez donné la bonne réponse. Par exemple, si vous avez proposé « Navire » au lieu de « Bateau », prenez 1 jeton Timbre. En cas de doute, mettez-vous d'accord au cas par cas.

Attention : Si vous avez accidentellement pris connaissance de votre code secret avant de faire votre proposition (par exemple, en retournant trop tôt la tuile Agent à votre nom), vous n'êtes pas autorisé à faire de proposition, et ne pourrez donc pas marquer de point.



Variante à 8 joueurs

À 8 joueurs, vous pouvez vous concerter avec votre voisin de droite (qui n'a pas participé à l'élaboration du dessin) pour faire une proposition ensemble !

MANCHE SUIVANTE

- 1** Effacez toutes les pages du carnet que vous avez en main, ainsi que le nom et le mot écrits sur la tuile Agent associée. Sur cette même tuile, écrivez à la place le nom de votre voisin de droite.
- 2** Piochez une nouvelle carte Mot de niveau supérieur.
- 3** En faisant bien attention au type de carnet que vous avez en main, inscrivez sur la tuile Agent le nouveau code secret que devra deviner votre voisin de droite.
- 4** Lorsque tout le monde est prêt, vous pouvez retourner le sablier et procéder comme lors de la manche précédente, jusqu'à ce que chaque carnet soit de nouveau complété et que chaque joueur puisse de nouveau deviner son code secret. Le sens de rotation des carnets ne change pas d'une manche à l'autre.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 3 manches. Rassemblez alors les jetons Timbre gagnés par tous les joueurs et comptez-les. Reportez-vous à la dernière page de ce livret pour évaluer, en fonction du nombre de joueurs, la performance de votre mission !



4 J.	5 J.	6 J.	7 J.	8 J.	RANG	Évaluation de la mission
0-3	0-4	0-5	0-6	0-7	E comme Épouvantable	D'après le Quartier Général, un tel fiasco ne peut avoir qu'une seule explication : vous êtes des espions à la solde de l'ennemi. Vous êtes tous accusés d'être des agents doubles : faites donc une nouvelle partie pour prouver que ce n'était qu'un malheureux accident !
4-5	5-7	6-8	7-11	8-11	D comme Décevant	Votre équipe a clairement cafouillé et n'a pas réussi à transmettre ses codes, parmi lesquels se trouvait la séquence de désamorçage du système d'autodestruction des locaux de l'Agence. Espérons que vous n'en aurez pas besoin !
6-7	8-10	9-11	12-14	12-15	C comme Convenable	Votre mission se déroulait sans accroc, jusqu'à ce que vous transmettiez les mauvaises coordonnées aux agents sur le terrain. L'opération devait avoir lieu à Vierzon, vous les avez envoyés à Ibiza. Est-ce vraiment une erreur de votre part ?
8-9	11-12	12-14	15-17	16-19	B comme Bien	Bien que vous ayez essuyé quelques revers en cours de route, vous avez accompli la mission avec brio grâce à un solide travail d'équipe. En récompense, l'Agence vous offre les timbres que vous avez si durement collectés. Faites-en bon usage !
10-11	13-14	15-17	18-20	20-23	A comme Admirable	Bravo ! Vous avez transmis presque tous les codes ! Vous pouvez être fiers de vous ! Hélas, au fond de vous, une petite voix répète en boucle ce « presque », et vous empêche de profiter pleinement de votre flûte de champagne...
12	15	18	21	24	S comme Suprême	Tous les codes secrets ont été transmis avec succès ! Vous êtes tout simplement incroyables ! Le laboratoire de l'Agence travaillait sur un prototype de casque télépathique, mais votre performance époustouflante a convaincu l'équipe qu'un tel projet était inutile. Félicitations !



Auteur : Joel Kim
Illustrations : Joan Guardiet
Graphisme : Meeple Foundry

IELLO pour la version française :
Chef de projet : Guillaume Dejonghe
Traduction : MeepleRules.fr
Relecture : Robin Leplumey
Graphisme : Doriane Frache

