

## Правила настольной игры

### «Энигма»

### (ENIGMA)

**Автор игры: Тоуко Такокальйо (Touko Takokallio).**

**Перевод на русский язык: Ирина Башкатова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-4 игроков от 8 лет.*

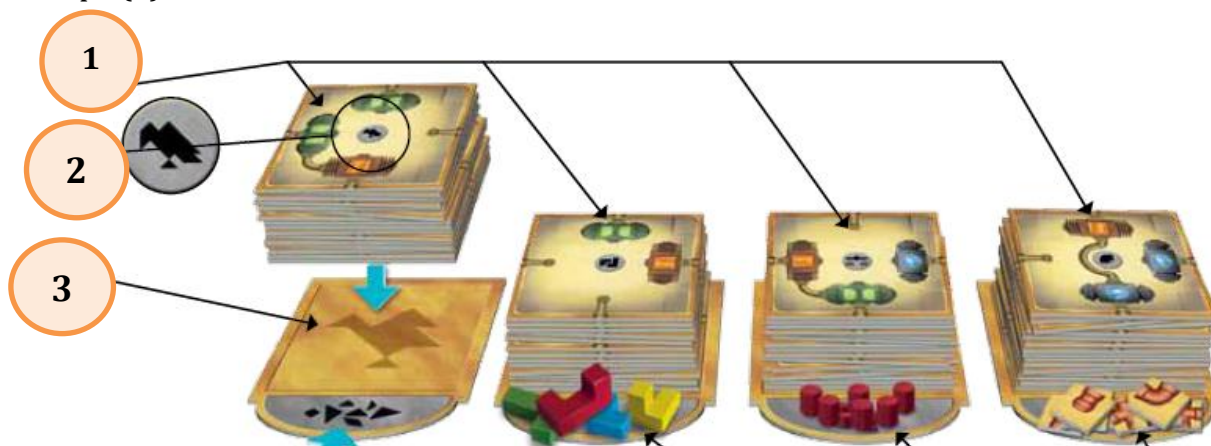
ЭНИГМА – удивительный мир, полный тайн и головоломок. Причудливые футуристические системы труб, трёхмерные конструкции и смелые, балансирующие на грани безрассудства, действия ждут вас. Творческая энергия позволит вам пролить свет на механический мир теней, замороженный в пространстве. Мощные блоки питания, которые вы можете активировать, покажут вам истинный лик того, что скрывают головоломки. Кто не побоится пробудить к жизни обратную сторону Энигмы?

### КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Все игроки одновременно решают разные головоломки. Если вы успеете решить головоломку прежде, чем кончится песок в часах, вы можете перевернуть тайл и присоединить его к системе труб Энигмы. Затем вы помещаете своих работников на цветные блоки питания так, чтобы ваша творческая энергия принесла вам как можно больше победных очков на колесе подсчёта очков. Как только хотя бы один игрок пересечёт отметку 15 очков, игра заканчивается и игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем.

### КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

108 двусторонних тайлов с головоломками рассортируйте в 4 стопки (1) по типам головоломок (2) и поместите их на соответствующие клетки стороной с трубопроводом вверх (3).

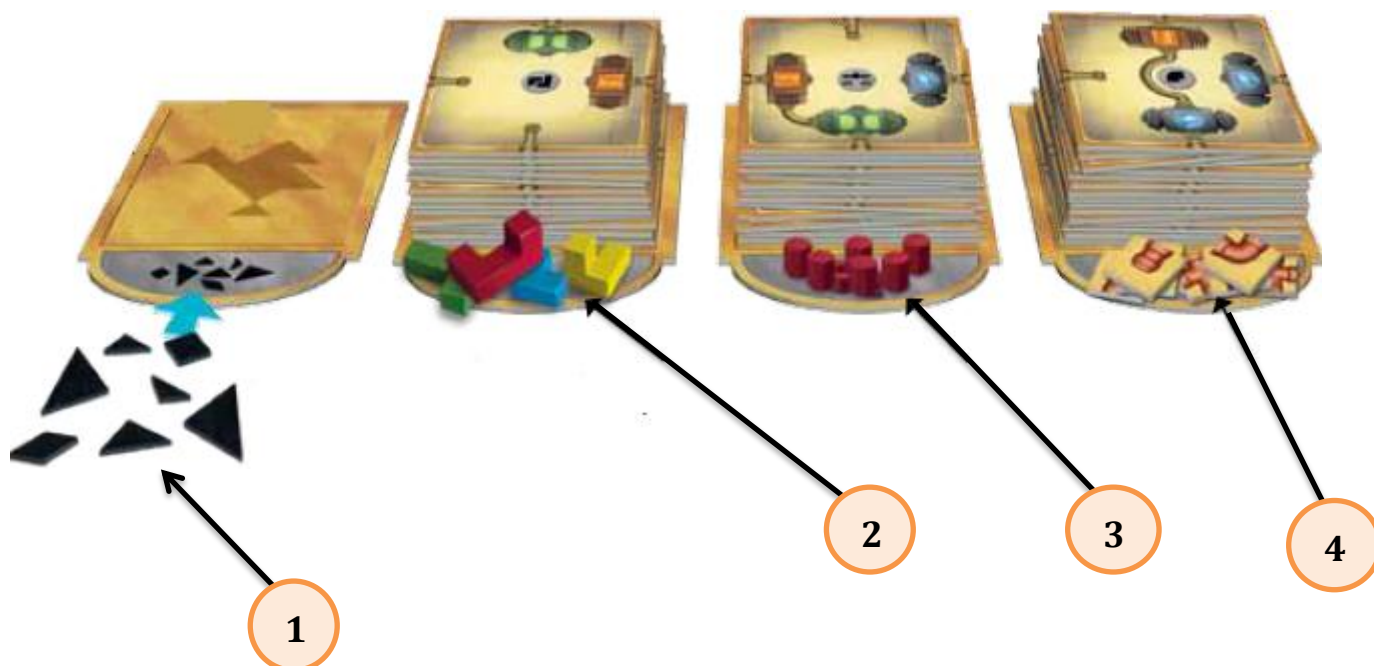


1 стартовый тайл.

Поместите его в центре стола.



7 фрагментов фигурной головоломки (1), 4 фрагмента головоломки «Уголок» (2), 6 гирь для головоломки «Весы» (3) и 9 фрагментов головоломки «Трубопровод» (4) поместите на соответствующие клетки, как показано на рисунке.



1 маркер первого игрока.

Вручите его самому  
младшему игроку.



16 пешек-рабочих  
четырёх цветов.



1 колесо подсчёта очков.

Каждый игрок выбирает себе один из четырёх цветов и ставит одного рабочего своего цвета на нулевое деление колеса подсчёта, а остальных трёх – личную бригаду – оставляет перед собой.



1 песочные часы.

Держите их под рукой.

1 правила игры.



## ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый раунд состоит из следующих этапов:

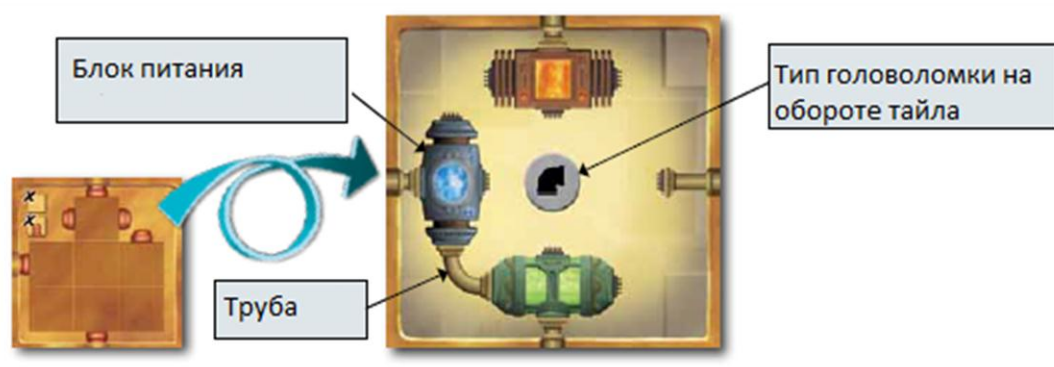
1. Выбор тайла с головоломкой
2. Решение головоломки
3. Встраивание тайла с разгаданной головоломкой в систему труб Энигмы
4. Конец раунда

### 1. Выбор тайла с головоломкой.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник выбирает себе одно из заданий. Все берут соответствующие фрагменты выбранных головоломок и кладут верхний тайл из стопки выбранного типа перед собой стороной с трубопроводом вверх (никто не должен увидеть свою головоломку раньше времени!).

*Внимание! Каждый тип головоломок может быть выбран только одним игроком в раунд!*

Сторона с трубопроводом изображает часть системы труб Энигмы; другая сторона содержит головоломку.



### 2. Решение головоломки.

Теперь все игроки одновременно переворачивают выбранные тайлы и одновременно начинают решать головоломки.

Игрок, решивший первым свою головоломку, переворачивает песочные часы. Теперь время других игроков ограничено: они должны решить свои головоломки до того, как песок в часах иссякнет. Как только это случится, все немедленно прекращают решение головоломок.

### 3. Встраивание тайла с разгаданной головоломкой в систему труб Энигмы.

Все игроки смотрят, кто смог решить свою головоломку. Те, кому это удалось, переворачивают свой тайл стороной с трубопроводом вверх и встраивают его в систему труб. Те же, кто не смог решить головоломку вовремя, убирают свой тайл в коробку.

Затем игроки, справившиеся с задачей, выполняют шаги А – С по очереди, начиная с первого игрока.

**А. Помещение тайла:** переверните ваш тайл головоломки стороной с трубопроводом вверх и поместите его на свободное место, так чтобы он примыкал хотя бы к одному тайлу, уже лежащему на столе.

Каждый размещённый тайл продолжает одну или несколько трубопроводных систем на столе. Система трубопровода состоит из блоков питания, соединённых друг с другом трубами.

Система трубопровода считается открытой, если она содержит, по меньшей мере, одну не оканчивающуюся блоком питания трубу. Система трубопровода считается завершённой, если все трубы оканчиваются блоком питания.



Чёрный успешно решил головоломку и может поместить свой тайл на стол

**В. Помещение рабочего:** сразу после помещения тайла вы можете поместить на блок питания на нём одного свободного рабочего, при условии, что на других блоках питания этого цвета в этой системе труб нет рабочих других игроков.

**Примечание 1:** в соответствии с правилом помещения рабочих в одной системе труб на каждом цвете блоков питания, как правило, находится один рабочий. Но если посредством одного из тайлов объединяются две разные системы трубопроводов, вполне возможно, что на блоках питания одного цвета будут находиться рабочие разных игроков.

**Примечание 2:** если вы поместили тайл, но у вас больше не осталось рабочих, вы на свой тайл ничего не помещаете.



Затем чёрный берёт одного из своих рабочих и помещает его на блок питания на своём тайле.

**С. Получение очков за завершённую систему труб:** теперь происходит подсчёт очков за все завершённые системы труб. Каждый игрок подсчитывает очки за каждого размещённого работника:

- Вы получаете одно очко за каждый блок питания (в завершённой системе труб) того же цвета, что и блок питания, на котором находится один из ваших рабочих.
- Передвиньте вашего рабочего на соответствующее деление колеса подсчёта очков.



Чёрный поместил свой тайл так, чтобы завершить систему трубопровода. Теперь он получает 2 очка за 2 оранжевых блока питания. Белый получает 1 очко за 1 зелёный блок питания в завершённой системе. Все рабочие с этой системы возвращаются к своим хозяевам. Зелёный рабочий остаётся на поле, т.к. его система ещё не завершена.



- После подсчёта очков уберите всех работников с завершённой системы и верните в свой резерв.

#### 4. Конец раунда.

Если кто-либо из игроков набрал 15 очков или больше, игра немедленно заканчивается и набравший наибольшее количество очков игрок становится победителем. В случае ничьей игроки смотрят, у кого больше работников осталось на поле. Игрок с наибольшим количеством работников на поле побеждает. Если и в этом случае остаётся ничья, то игроки делят победу.

Если игроки набрали меньше 15 очков, игра продолжается. Игроки выбирают тайлы с головоломками. Маркер первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке и начинается новый раунд.

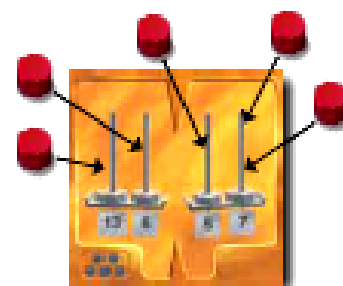
## ТИПЫ ГОЛОВОЛОМОК

Ниже описаны все 4 типа головоломок.

### Головоломка «Весы» (Weight puzzle)

Вам нужно попытаться уравновесить чаши весов, правильно расположив на них все гири. Маленькие цифры под чашами обозначают, сколько будет весить одна гиря, лежащая на них. Вы должны поместить гирьки в чаши таким образом, чтобы общий вес на обеих сторонах весов был одинаковый. В правом нижнем углу указано количество гирь, которые вы должны использовать в головоломке. Обратите внимание: вы должны задействовать все указанные там гири!

**Например:** на этом тайле указано, что при разгадке головоломки игрок должен использовать 5 фрагментов-гирек. Если на обе чаши слева положить по одной гирьке, получится 19 ( $13+6=19$ ). Если на первую чашу справа положить 1 гирю, а на вторую – 2, общий их вес также будет равен 19 ( $5+7+7=19$ ). Весы уравновешены, головоломка решена.



### Фигурная головоломка (Fragment puzzle)

Вам нужно поместить все семь фрагментов головоломки на тайле таким образом, чтобы они образовывали рисунок, изображённый на тайле.

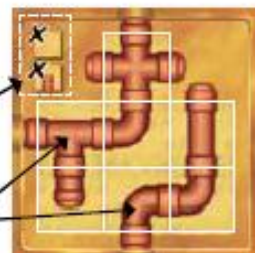


### Головоломка «Трубопровод» (Conduit puzzle)

Вам нужно поместить фрагменты трубопровода так, чтобы все трубы были соединены друг с другом или закрыты. В правильно решённой головоломке может быть несколько независимых друг от друга труб.

Эти фрагменты не могут использоваться в решении данной головоломки

Фрагменты трубопровода

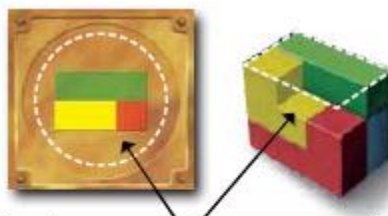


Пример правильного решения: все трубы соединены друг с другом или закрыты.

Обратите внимание: есть всего 9 фрагментов этой головоломки. Но на некоторых тайлах этой головоломки изображены части трубопровода с значком «X». Это означает, что соответствующие фрагменты не используются в решении данной головоломки. Решая её, отложите эти фрагменты в сторону.

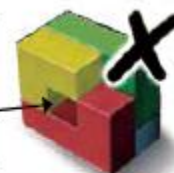
### Головоломка «Уголок» (Angular piece puzzle)

Вы должны собрать все 4 фрагмента головоломки так, чтобы сверху собранная головоломка выглядела в точности же так, как изображение на тайле. Лучше собирать головоломку рядом с тайлом, чтобы другие могли сравнить решение с картинкой. Вы должны расположить все фрагменты на столе или друг на друге. Зазоров между фрагментами головоломки быть не должно.



Собранная головоломка при взгляде сверху должна совпадать с изображением на тайле и включать в себя все 4 фрагмента.

Зазоров между фрагментами быть не должно!



**ОШИБКА!** Несмотря на то, что при взгляде сверху результат совпадает с изображением на тайле, решение является неправильным из-за зазора между фрагментами головоломки.