

TOUKO TAHKOKALLIO



ENIGMA

Anzahl Spieler: 2–4
Spieldauer: 45 Minuten
Alter: ab 8 Jahren

Aus dem Tagebuch des Captains: Wir sind auf einer mysteriösen Welt gelandet. Von ihren Bewohnern verlassen, stellt sie uns vor große, aber vielleicht lösbare Rätsel. Wir sind auf ein riesiges, hochverzweigtes Netz aus Plasmaleitungen und Brennkammern gestoßen, das wir „ENIGMA“ nennen. Mein bester Ingenieur vermutet, dass es sich um eine künstliche Intelligenz handeln könnte. Gelingt es uns, einige der unzähligen Plasmakreisläufe zu schließen, könnten wir auf neue kreative Energieträger stoßen und ein völlig neues Weltensystem entdecken. Machen wir uns ans Werk. Viele Rätsel wollen gelöst sein.

KURZBESCHREIBUNG:

Alle Spieler lösen zeitgleich unterschiedliche Rätsel. Wer dies vor Ablauf der Sanduhr hinbekommt, darf sein Rätselkärtchen umdrehen und mit dem Leitungssystem ENIGMAS verbinden. Anschließend positioniert er seine Ingenieure so geschickt auf den farbigen Plasmakammern, dass seine kreative Energie ihm möglichst viele Punkte auf dem Wertungsrad einbringt. Sobald ein Spieler dort 15 Punkte erreicht, beendet der punktreichste Spieler das Spiel als Sieger.

SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG:

108 doppelseitige ENIGMA-Kärtchen werden gemäß den Rätselkategorien in vier Stapel sortiert und – mit der „Leitungsseite“ nach oben – auf die entsprechenden 4 Rätselspeicher gelegt.

1 Startkärtchen, welches in die Tischmitte gelegt wird.

1 Startspielerfigur erhält der jüngste Spieler.

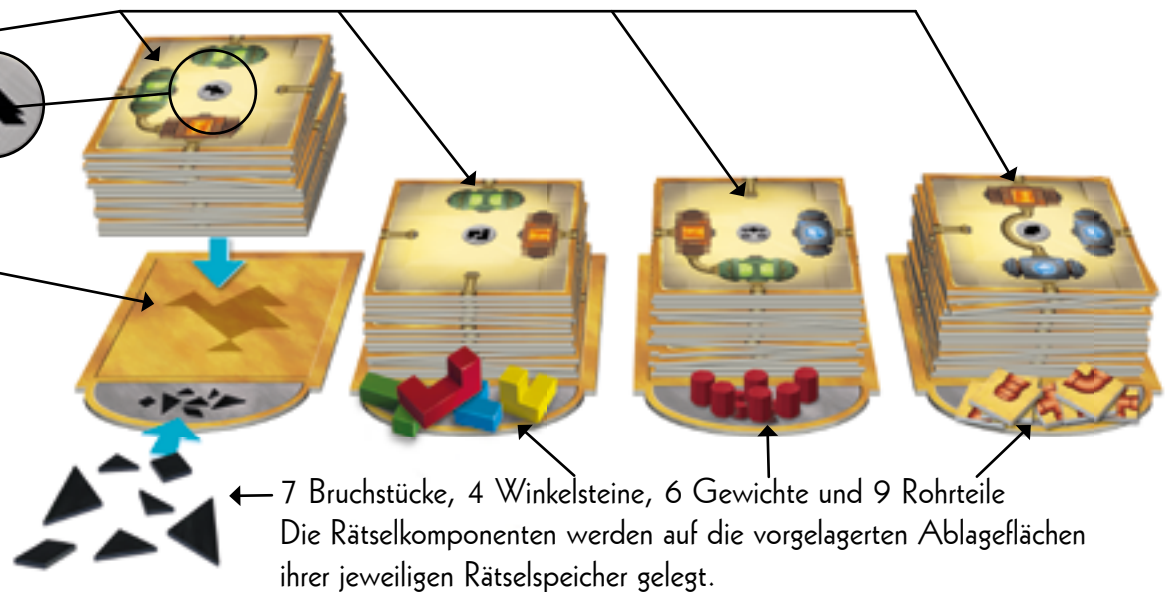
16 Ingenieure (Spielfiguren) in 4 Spielerfarben



1 Wertungsrad
Jeder Spieler setzt 1 Ingenieur seiner Farbe auf das Feld „0“ und stellt die übrigen 3 Ingenieure als persönlichen Vorrat vor sich ab.

1 Sanduhr wird in Reichweite gestellt.

1 Spielanleitung



SPIELVERLAUF:

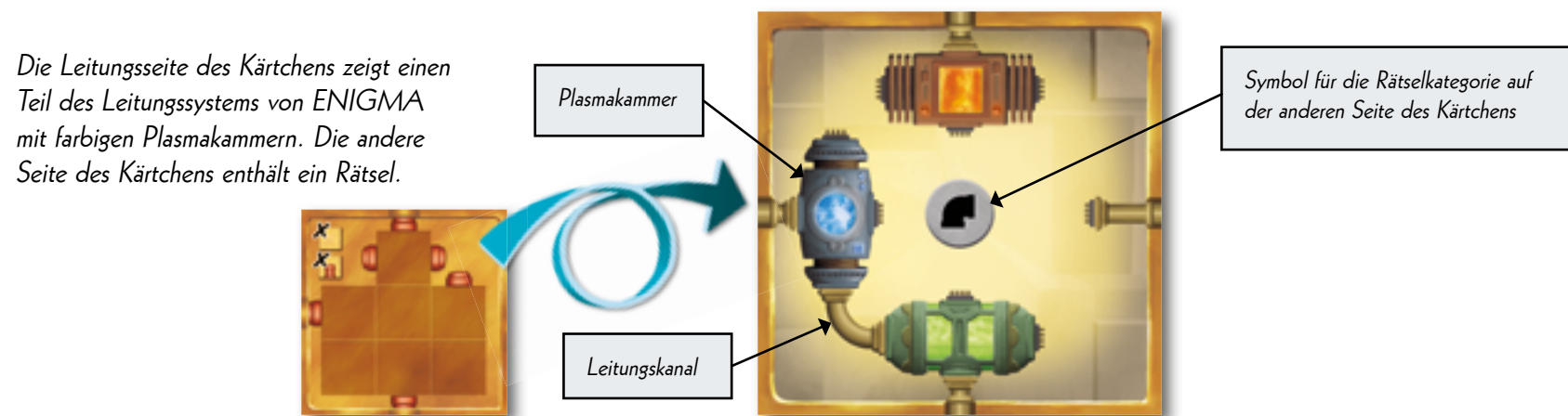
Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

- 1) ENIGMA-Kärtchen auswählen
- 2) Rätsel lösen
- 3) Gelöste ENIGMA-Kärtchen umdrehen und auslegen
- 4) Ende der Runde

1) ENIGMA-Kärtchen auswählen

Mit dem Startspieler beginnend und dann weiter im Uhrzeigersinn, entscheidet sich jeder Spieler für eine der vier Rätsel. Er nimmt die Rätselkomponenten und legt das oberste Kärtchen des entsprechenden Rätselspeichers zunächst mit der "Leitungsseite" nach oben offen vor sich ab. (Zu diesem Zeitpunkt darf noch niemand die Rätselseite der gezogenen Kärtchen ansehen!)

Wichtig: Jede Rätselkategorie (Rätselspeicher) darf (pro Spielrunde) nur von einem Spieler gewählt werden.



2) Rätsel lösen

Alle Spieler drehen nun gleichzeitig ihr gezogenes ENIGMA-Kärtchen auf die Rätselseite und beginnen sofort damit ihre Rätsel zu lösen.

Sobald dies einem Spieler gelungen ist, dreht er die Sanduhr um.

Nun haben die anderen Spieler noch bis zum Ablauf der Sanduhr Zeit, um ihre Rätsel zu lösen.

3) ENIGMA-Kärtchen gelöster Rätsel umdrehen und auslegen

Nun überprüfen alle Spieler zusammen, wer sein Rätsel lösen konnte. Alle Spieler, denen dies gelungen ist, dürfen ihr ENIGMA-Kärtchen umdrehen und auf dem Tisch auslegen. Alle, die es nicht geschafft haben, ihr Rätsel rechtzeitig zu lösen, legen ihr ENIGMA-Kärtchen zurück in die Schachtel.

Alle Spieler, die ihr Rätsel korrekt gelöst haben, durchlaufen nun nacheinander im Uhrzeigersinn die auf Seite 3 beschriebenen Schritte A–C. Es beginnt derjenige, der gerade die Startspielerfigur hat.

A) Kärtchen auslegen: Das ENIGMA-Kärtchen wird auf die Leitungsseite gedreht und so auf einen leeren Platz gelegt, dass es an mindestens ein bereits auf dem Tisch liegendes Kärtchen angrenzt. (Das platzierte Kärtchen muss mindestens eine Seite mit einem bereits ausliegenden Kärtchen gemeinsam haben).

Jedes angelegte Kärtchen erweitert ein oder mehrere Leitungen auf dem Tisch. Eine Leitung besteht aus Plasmakammern, die durch Leitungskanäle miteinander verbunden sind. Eine Leitung gilt als offen, wenn sie mindestens einen nicht abgeschlossenen Leitungskanal enthält. Eine Leitung gilt als geschlossen, wenn jeder seiner Leitungskanäle ein Ende hat.



Siggi Schwarz hat sein Rätsel erfolgreich gelöst und darf sein ENIGMA-Kärtchen auf dem Tisch platzieren.

B) Einen Ingenieur platzieren: Unmittelbar nachdem das Kärtchen auf dem Tisch platziert worden ist, kann der Spieler einen Ingenieur aus seinem Vorrat nehmen und ihn auf eine Plasmakammer des gerade platzierten Kärtchens stellen – vorausgesetzt, es befinden sich keine anderen Ingenieure auf Plasmakammern derselben Farbe innerhalb dieser Leitung!

1. Hinweis: Wegen der oben genannten Platzierungsregel kann eine einzelne Leitung normalerweise nur einen einzigen Ingenieur pro Plasmakammernfarbe aufnehmen. Wenn jedoch aufgrund der Platzierung eines Kärtchens zwei bereits vorhandene Leitungen miteinander verbunden werden, kann es vorkommen, dass sich mehr als ein Ingenieur auf gleichfarbigen Plasmakammern innerhalb derselben Leitung befindet.

2. Hinweis: Legt ein Spieler ein Kärtchen aus, ohne einen Ingenieur zu haben, kann er keinen Ingenieur darauf setzen.



Anschließend stellt Siggi Schwarz einen Ingenieur aus seinem Vorrat auf eine Plasmakammer, die sich auf dem ausgelegten Kärtchen befindet.

C) Wertung für geschlossene Leitungen:

Nun werden alle geschlossenen Leitungen gewertet. Jeder Spieler erhält Punkte für jeden Ingenieur, den er in der geschlossenen Leitung abgestellt hat:

- Er erhält für jede Plasmakammer (der geschlossenen Leitung), die gleichfarbig ist, wie die Plasmakammer, auf der ein eigener Ingenieur steht je einen Punkt.
- Er zieht seine Figur auf dem Wertungsrad um die entsprechende Anzahl Felder weiter.
- Er nimmt alle Ingenieure aus der geschlossenen Leitung und stellt sie wieder vor sich ab.



Siggi Schwarz hat das Kärtchen so platziert, dass eine Leitung geschlossen wurde. Er erhält 2 Punkte für die beiden orangefarbenen Plasmakammern in der geschlossenen Leitung. Wolfgang Weiß bekommt 1 Punkt für die eine grüne Plasmakammer in der geschlossenen Leitung. Alle Ingenieure, die sich auf Plasmakammern dieser Leitung befinden, werden an ihre Besitzer zurückgegeben. Die Ingenieure von Gerry Grün bleiben auf dem Spielfeld, da die Leitungen, in denen sie sich befinden, nicht geschlossen wurden.

4) Ende der Runde und Spielende

Die Spieler überprüfen, ob einer von ihnen 15 oder mehr Punkte auf der Wertungsleiste erreicht hat. In diesem Fall endet das Spiel sofort, und der Spieler mit den meisten Punkten auf der Wertungsleiste hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten nicht gewerteten Ingenieure auf dem Spielfeld hat. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Liegen alle Spieler unter 15 Punkten, geht das Spiel weiter. Die Rätselkomponenten werden auf die entsprechenden Rätselspeicher zurückgelegt.

Die Startspielerfigur wird an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weitergegeben. Dann beginnt eine neue Runde.

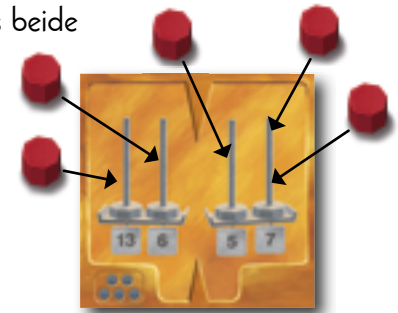
Die Rätselkategorien: Im Folgenden werden die Rätsel aller vier Kategorien kurz beschrieben:

Das Waagerätsel

Der Spieler versucht die Waage im Gleichgewicht zu halten, indem er Gewichte in die Waagschalen legt. Die kleingedruckte Zahl unterhalb der Schalen zeigt an, wie viel ein Gewicht in einer Schale wiegt. Man muss die Gewichte so auf die Schalen verteilen, dass beide Seiten der Waage gleich viel wiegen.

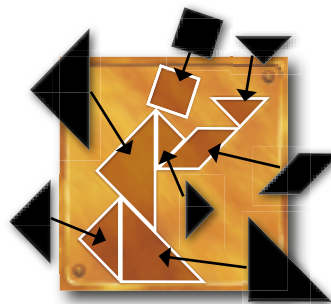
Wie viele Gewichte zu verwenden sind, ist in der unteren linken Ecke des Kärtchens abgebildet. Alle dort angegebenen Gewichte müssen benutzt werden!

Beispiel: Das hier abgebildete Kärtchen zeigt an, dass zur Lösung des Rätsels 5 Gewichte verwendet werden müssen. Wenn man je 1 Gewicht in die beiden Schalen auf der linken Seite legt, neigt sich die Waage um 19 auf die linke Seite ($13+6=19$). Legt man dann 1 Gewicht in die erste Schale und 2 Gewichte in die zweite Schale auf der rechten Seite, ergibt dies auf der rechten Seite ebenfalls 19 ($5+7+7=19$). Die Waage ist nun richtig ausbalanciert und das Rätsel damit gelöst.



Das Bruchstückrätsel

Der Spieler muss alle 7 Bruchstücke so auf das Kärtchen legen, dass sie die Umrissform darauf vollständig abdecken.

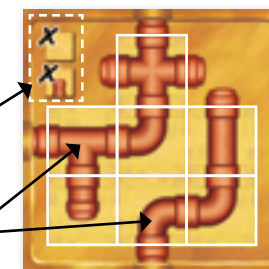


Das Röhrenrätsel

Der Spieler muss die Rohrteile so auf das Kärtchen legen, dass jeder Rohrkanal verbunden oder abgeschlossen ist. Die richtige Lösung kann aus mehreren voneinander unabhängigen Rohrkanälen bestehen.

Hinweis: Insgesamt sind 9 Rohrteile vorhanden. Einige ENIGMA-Kärtchen zeigen allerdings Rohrteile mit einem schwarzen „X“ an. Das heißt, dass die betreffenden Rohrteile nicht benutzt werden dürfen; sie müssen beim Lösen des Rätsels beiseitegelegt werden!

Diese Kärtchen dürfen beim Lösen des Rätsels nicht verwendet werden!



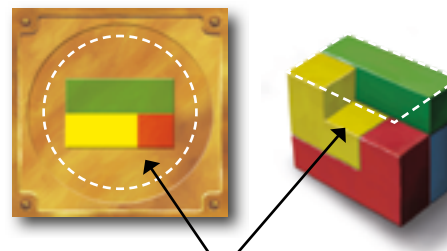
Rohrkanal

Beispiel für eine zulässige Lösung: Alle Rohre sind verbunden oder abgeschlossen.

Das Winkelsteinrätsel

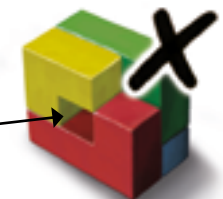
Der Spieler muss alle 4 Winkelsteine so zusammenbauen, dass das daraus entstehende „Bauwerk“ – von gerade oben betrachtet – genauso aussieht wie die Abbildung auf dem Kärtchen. Das „Bauwerk“ sollte neben dem betreffenden Kärtchen errichtet werden, um allen Spielern zu erleichtern, es mit der Abbildung zu vergleichen.

Alle Winkelsteine müssen entweder auf den Tisch oder auf einen anderen Stein gelegt werden. Die Lösung ist nicht gültig, wenn Lücken zwischen den Winkelsteinen entstanden sind.



Das „Bauwerk“ muss – von gerade oben betrachtet – der Abbildung auf dem Kärtchen entsprechen.

Lücken zwischen den Steinen sind nicht erlaubt.



FEHLER! Obwohl der Stapel – von oben gesehen – der Abbildung auf dem Kärtchen entspricht, ist die Lösung ungültig, da das „Bauwerk“ eine Lücke aufweist.

TOUKO TAHKOKALLIO



ENIGMA

Number of players: 2–4

Playing time: 45 min.

Age: 8+ years

ENIGMA is a mysterious world that presents you with fantastic puzzles. Futuristic conduit systems, three-dimensional constructs and daring balancing acts are waiting to be decoded by you. Through the power of your creative energy, you shed light on the mechanical shadow world frozen in space. The power cells that you bring to light allow you to discover what secrets are actually hidden behind ENIGMA's puzzles. Who will restore the OTHER SIDE of ENIGMA to life?

SHORT DESCRIPTION:

All players simultaneously solve different puzzles. If you succeed before the sand timer runs out, you may flip over your puzzle tile and connect it with the ENIGMA conduit system. After that, you position your networkers cleverly on the colored power cells so that your creative energy gives you as many points as possible on the scoring wheel. As soon as (at least) one player reaches 15 points, the game ends and the player with the most points is the winner.

GAME MATERIALS AND PREPARATION:

108 double-sided ENIGMA puzzle tiles sort into four piles by puzzle categories and place them on the corresponding 4 puzzle chambers, with the conduit side up.

1 starting tile, place it in the middle of the table.

1 starting-player marker give it to the youngest player.

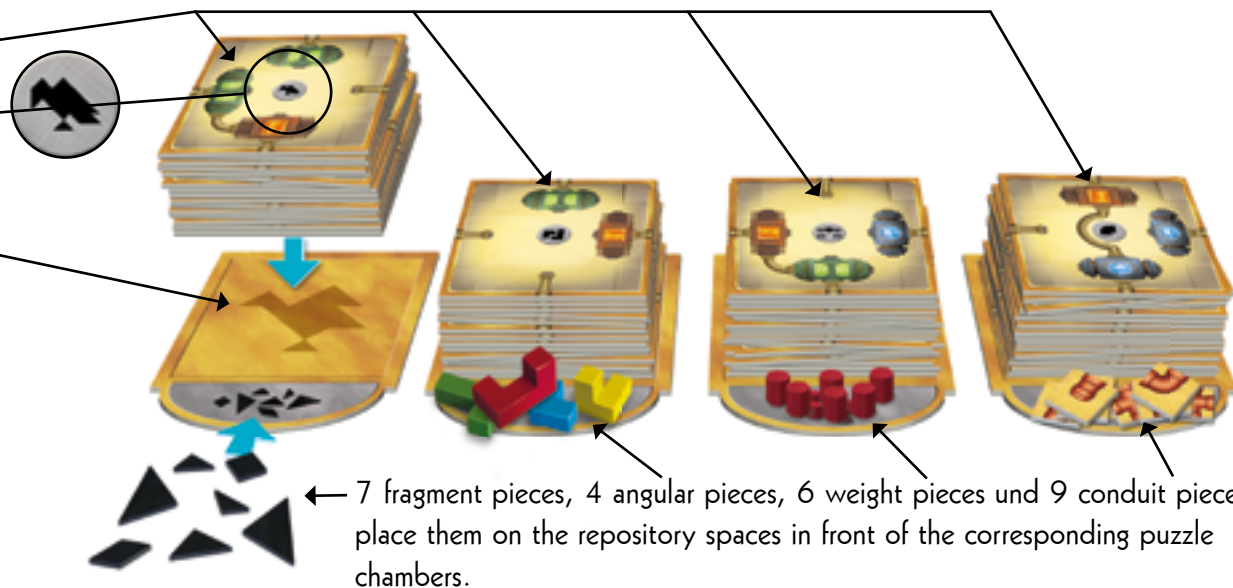
16 networkers (pawns) in each of 4 player colors



1 scoring wheel
Each player chooses a color, places 1 networker of his color on space "0" of the scoring wheel and the remaining 3 networkers in front of him, as his personal supply.

1 sand timer
keep it within easy reach.

1 rule book



COURSE OF GAME:

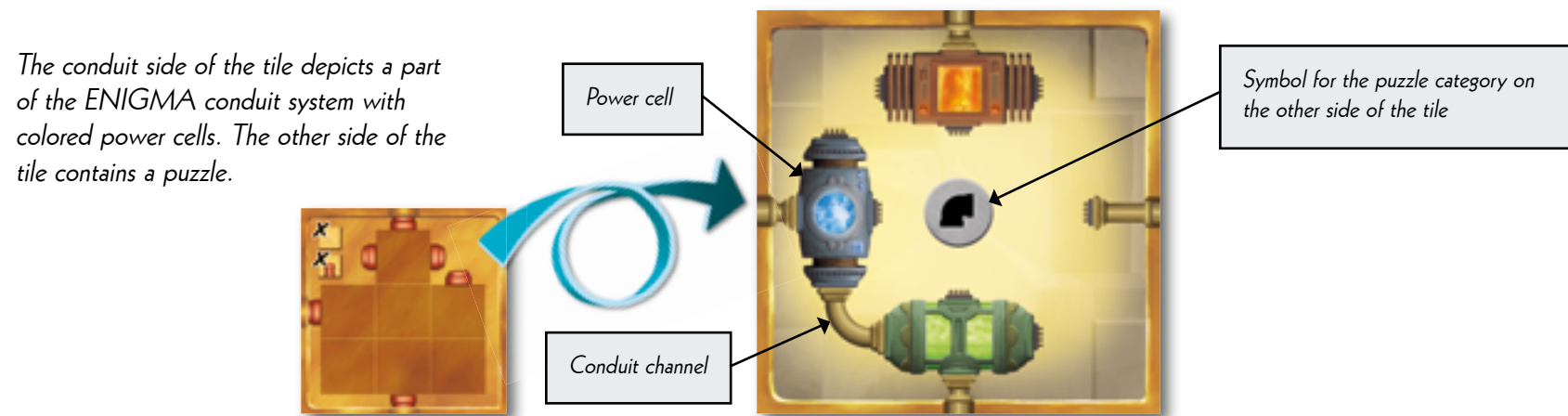
The game proceeds over several rounds. Each round consists of the following phases:

- 1) Choosing an ENIGMA puzzle tile
- 2) Solving the puzzles
- 3) Turning over and placing the solved ENIGMA puzzle tiles
- 4) End of the round

1) Choosing an ENIGMA puzzle tile

Beginning with the starting player and then in clockwise order, each player chooses one of the four tasks. Everybody takes the respective puzzle components and puts the top tile of the corresponding puzzle chamber in front of him, with the conduit side up. (At this time, nobody is allowed to look at the puzzle side of his tile yet!)

Important: Each puzzle category (puzzle chamber) may be chosen by only one player per round.



2) Solving the puzzles

Now, all players flip the puzzle tile they have drawn to its puzzle side and simultaneously start to solve their puzzles.

As soon as one player has been successful, he turns over the sand timer.

Now, the other players have the time indicated by the sand timer to solve their puzzles. When the timer runs out, all players must stop immediately.

3) Turning over and placing the solved ENIGMA puzzle tiles

Now, all players together check who was able to solve his puzzle. The players who managed to do this are allowed to turn over the tile with the solved puzzle and place it on the table. Everybody who has failed in solving his puzzle in time puts his tile back into the game box.

All players who correctly solved their puzzle now go through steps A to C, one player at a time, in clockwise order beginning with the current starting player.

A) Placing the tile: Turn your ENIGMA puzzle tile to its conduit side and place it on an empty spot so that it is adjacent to at least one other puzzle tile already on the table. (The tile placed must have at least one common side with any other tile already laid out.)

Each tile placed expands one or more conduit systems on the table. A conduit system consists of power cells that are connected to each other through conduit channels. A conduit system is considered open if it contains at least one conduit channel that doesn't yet have an end. A conduit system is considered closed if all its conduit channels have an end.



Black has successfully solved his puzzle and is allowed to place his puzzle tile on the table.

B) Placing a networker: Immediately after placing the tile on the table, you may take a networker from your supply and put it in one of the power cells of the tile you just placed – provided there is no other networker in a power cell of the same color inside this conduit system!

Note 1: According to the above-mentioned placement rule, normally a single conduit system can hold only 1 networker per power cell color. However, if two existing conduit systems become connected through the placement of a tile, it is possible that there will be more than one networker in power cells of the same color inside the same conduit system.

Note 2: If you have no networkers left in your supply after placing a tile, you cannot place a networker on it.



After that, Black takes a networker from his supply and places it on a power cell on the tile placed.

C) Scoring the closed conduit system: Now, all closed conduit systems are scored. Each player scores points for each networker that he has placed in the closed conduit system.

- You earn one point for each power cell (of the closed conduit system) that has the same color as the power cell on which one of your own networkers is located.
- Advance your figure the respective number of spaces on the scoring wheel.
- Once the power cells have been scored, remove all networkers from the closed conduit system.



Black has placed the tile in such a way that a conduit system is closed. He scores 2 points for the two red power cells in the closed conduit system.

White scores 1 point for the blue power cell in the closed conduit system.

All networkers on power cells in this conduit system are returned to their owners.

Green's networkers stay on the board, since the conduit systems have not yet been closed.

4) End of the round

Players check if one of them has reached 15 or more points on the scoring wheel. If so, the game ends immediately and the player with the most points on the scoring wheel wins. In case of a tie, the tied player who has the most unscored networkers on the board wins the game. If there is still a tie, the tied players share the win.

If all players have less than 15 points, the game continues. Players return the puzzle components to the corresponding puzzle chambers. The starting player marker is passed to the next player in clockwise direction. Then a new game round begins.

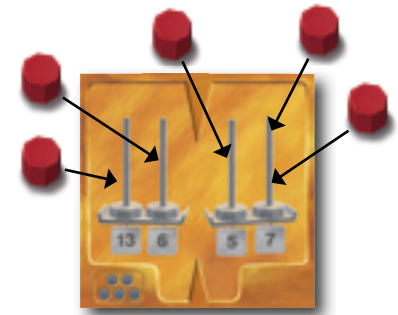
The Puzzle Categories: Below, you will find a short description of the puzzles in all four categories:

Weight puzzle

You try to balance the scale by placing weight pieces in the cups of the scale. The small number below a cup indicates how much a piece in a cup weighs. You have to place the pieces in the cups in such a way that the total weight on both sides of the scale is equal.

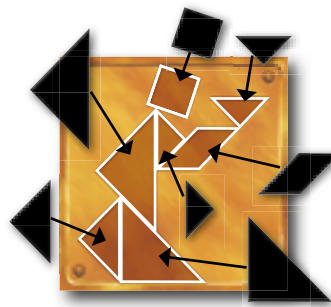
The number of weight pieces you have to use is depicted in the lower right corner of the tile. You must use all weights shown there!

Example: This tile shows that the player has to use 5 weights to solve the puzzle. If you place 1 weight in each of the two cups on the left, the scale will tilt to the left side by 19 ($13+6=19$). If you then place 1 weight in the first cup and 2 weights in the second cup on the right side, this will bring the weight on the right side to 19 as well ($5+7+7=19$). The scale is now correctly balanced and the puzzle is solved.



Fragment puzzle

You have to place all seven fragment pieces on the puzzle tile in such a way that the pieces completely cover the outlines on the puzzle tile.



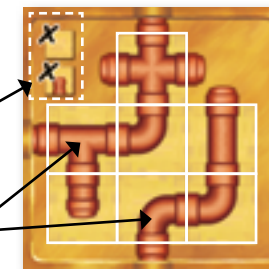
Conduit puzzle

You have to place the conduit pieces on the puzzle tile in such a way that all conduit channels are connected or closed. The correct solution might consist of several independent conduit channels.

Note: There are 9 conduit pieces overall. However, some of the puzzle tiles depict conduit pieces with a red "X". This means that the corresponding pieces must not be used; you have to put them aside while you are solving the puzzle!

These pieces must not be used while you are solving the puzzle!

Conduit channel

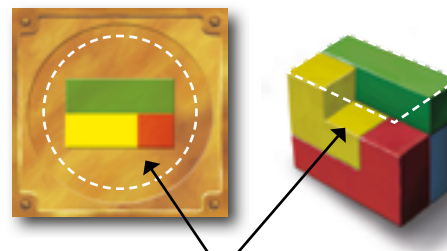


Example of a legal solution: All conduits are connected or closed.

Angular piece puzzle

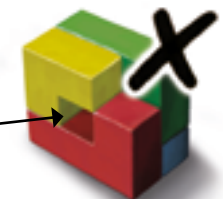
You have to put together all 4 angular pieces in such a way that the structure you are building—when seen from straight above—looks exactly like the picture on the puzzle tile. The structure should be built next to the puzzle tile, to make it easy for all players to compare it with the picture.

You have to place all angular pieces either directly on the table or on another angular piece. The solution is not legal if there are gaps between the angular pieces.



The structure created by the player, when looked at from straight above, must match the picture on the puzzle tile. It must contain all 4 angular pieces.

Gaps between the pieces are not legal.



MISTAKE! Although the structure, when looked at from straight above, matches the picture on the puzzle tile, the solution is illegal since there is a gap in the structure.