

TOUKO TAHKOKALLIO

ENIGMA



Počet hráčů: 2–4

Délka: 45 minut

Věk: od 8 let

KRÁTKÝ POPIS HRY:

Všichni hráči řeší současně různé hádanky. Ti, kdo naleznou řešení dříve, než se přesype písek v hodinách, mohou svou kartičku s hádankou otočit a propojit ji se systémem rozvodů ENIGMA. Následně mohou umisťovat své techniky na barevné plazmové komory tak, aby získali co nejvíce bodů na bodovacím kole. V kole, kdy někdo dosáhne alespoň 15 bodů, stává se vítězem hráč s největším počtem bodů.

HERNÍ MATERIÁL A PŘÍPRAVA:

108 oboustranných kartiček

ENIGMY se roztřídí podle kategorií hádank

na čtyři hromádky a položí se

na „rozvodovou“ stranou nahoru

na odpovídající 4 podložky hádank.

1 startovní kartička, která

se položí doprostřed
stolu.



1 figurka začínajícího hráče,
dostane ji nejmladší hráč.

16 techniků

(figurek)

ve 4 barvách.



1 bodovací kolo. Každý
hráč umístí jednu figurku
technika ve své barvě na
políčko „0“ a zbývající
3 techniky si postaví před
sebe do vlastní zásoby.



1 přesýpací hodiny
se postaví na
dosah.

1 pravidla hry



PRŮBĚH HRY:

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo sestává z následujících fází:

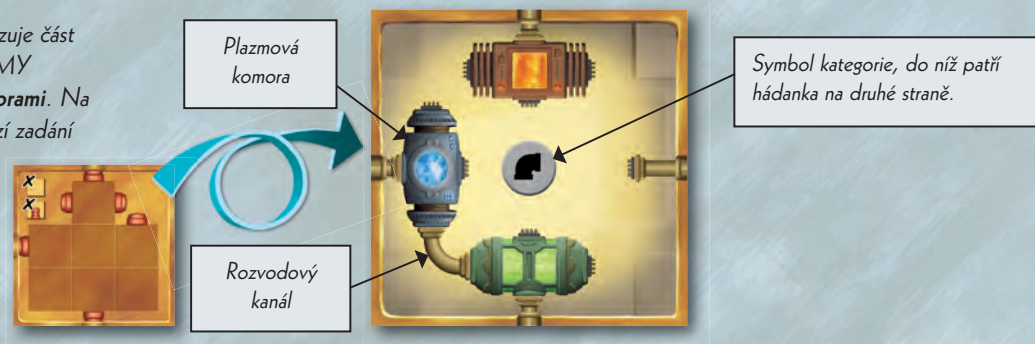
- 1) Výběr kartiček ENIGMY
- 2) Řešení hádanky
- 3) Otočení a umístění kartiček ENIGMY s vyřešenými hádankami
- 4) Konec kola

1) Výběr kartiček ENIGMY

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu ze čtyř hádanek. Vezme si součásti hádanky a položí vrchní kartičku z příslušné hromádky hádanek před sebe „rozvodovou“ stranou nahoru. (V tuto chvíli se ještě nemůže nikdo podívat na hádanku na zvolené kartičce!)

Pozor! Každou kategorii hádanek (hromádku) si může (v každém kole) vybrat pouze **jeden** hráč.

Rozvodová strana kartičky ukazuje část rozvodového systému ENIGMY s barevnými plazmovými komorami. Na druhé straně kartičky se nachází zadání hádanky.



2) Řešení hádanky

Nyní všichni hráči současně otočí vybrané kartičky ENIGMY hádankami nahoru a okamžitě je začnou řešit.

Jakmile se to některému hráči podaří, otočí přesýpací hodiny.

Všem ostatním hráčům nyní zbývá na řešení pouze tolik času, kolik trvá přesypání písku v hodinách.

3) Otočení a umístění kartiček ENIGMY s vyřešenými hádankami

Nyní všichni hráči společně zkontrolují, komu se podařilo jeho hádanku vyřešit. Všichni, kteří uspěli, mohou své kartičky ENIGMY otočit a umístit na stůl.

Ti, kterým se řešení nezdařilo, vrátí své kartičky ENIGMY do krabice.

Všichni, kteří našli správné řešení, nyní jeden po druhém po směru hodinových ručiček provedou kroky A-C popsané na straně 3. Začíná ten, kdo má u sebe figurku začínajícího hráče.

Pokud se tomuto hráči řešení nezdařilo, je jako první na řadě ten, kdo je mu po směru hodinových ručiček nejbližší.

A) Umístění kartičky: Kartička ENIGMY se otočí nahoru rozvodovou stranou a umístí se na volné místo tak, aby alespoň jednou stranou přiléhala k některé z kartiček, které již na stole leží. (Nově umístěná kartička musí mít alespoň jednu stranu společnou s některou již ležící kartičkou.)

Každá umístěná kartička rozšiřuje jeden nebo více **rozvodů** na stole. Rozvod sestává z plazmových komor, které jsou navzájem spojeny rozvodovými kanály. Rozvod se považuje za **otevřený**, pokud obsahuje alespoň jeden neuzavřený rozvodový kanál. Rozvod se považuje za **uzavřený**, jestliže jsou všechny jeho rozvodové kanály ukončeny.



Čenda Černý úspěšně vyřešil hádanku a umístil na stůl kartičku ENIGMY.

B) Umístění technika: Ihned poté, co je kartička umístěna na stůl, **může** hráč vzít technika ze své zásoby a postavit ho na jednu z plazmových komor na **právě umístěné** kartičce, ale **pouze tehdy**, pokud se na plazmových komorách téže **barvy v tomto rozvodu** nenachází žádný jiný technik!

Poznámka 1:
Na základě výše uvedených pravidel pro umístování pojme každý jednotlivý rozvod obvykle pouze jednoho jediného technika za každou barvu. Avšak když po umístění kartičky dojde k propojení dvou dosud oddělených rozvodů, může se stát, že se v témže rozvodu bude nacházet na plazmových komorách téže barvy více techniků.

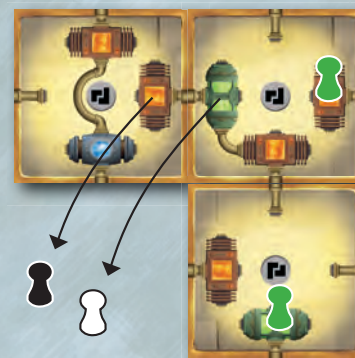
Poznámka 2:
Pokud hráč umístí kartičku, aniž by měl v zásobě nějakého technika, nemůže na ni žádného technika umístit.



Následně postaví Čenda Černý technika ze své zásoby na jednu plazmovou komoru, která se nachází na právě umístěné kartičce.

C) Bodování uzavřených rozvodů: Nyní se všechny uzavřené rozvody obodují. Každý hráč získá body za techniky, které má umístěné na uzavřených rozvodech:

- Dostane po 1 bodu za každou plazmovou komoru (v uzavřeném rozvodu), která má stejnou barvu jako ta, na níž stojí jeho technik.
- Posune svou figurku na bodovacím kole o odpovídající počet bodů vpřed.
- Vezme všechny své techniky z uzavřeného rozvodu a postaví si je opět před sebe.



Čenda Černý umístil kartičku tak, že došlo k uzavření jednoho rozvodu. Dostane 2 body za obě oranžové plazmové komory v tomto uzavřeném rozvodu. Bohouš Bílý dostane 1 bod za zelenou plazmovou komoru v tomto uzavřeném rozvodu. Všichni technici z tohoto rozvodu se vrátí svým vlastníkům. Technici Zuzky Zelené zůstanou stát na kartičkách, protože rozvody, na nichž se nachází, nejsou uzavřené.

4) Konec kola a konec hry

Hráči zkontrolují, zda jeden či více z nich nedosáhli na bodovacím kole 15 či více bodů. V takovém případě končí hra okamžitě a hráč s nejvyšším dosaženým bodovým skóre se stává vítězem. V případě shody vítězí ten, který má na umístěných kartičkách více dosud neobodovaných techniků. Jestliže i zde panuje shoda, příslušní hráči se o vítězství dělí.

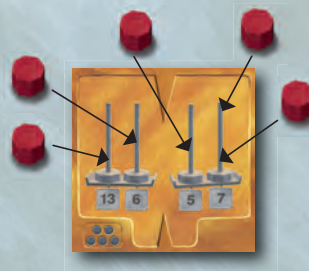
Pokud mají všichni hráči méně než 15 bodů, hra pokračuje. Součástí hádanek se vrátí na odpovídající podložky. Figurka začínajícího hráče se posune po směru hodinových ručiček k dalšímu hráči. Poté začíná další kolo.

Kategorie hádanek: V následujícím textu budou stručně popsány všechny kategorie hádanek.

Hádky s váhami

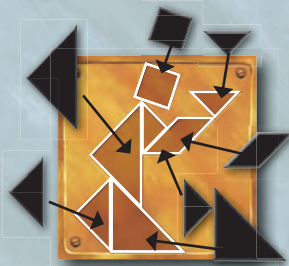
Hráči se snaží udržet váhy v rovnováze tím, že na jejich misky kladou závaží. Malé číslo pod miskami udává, kolik bude vážit jedno závaží na této misce. Je třeba rozdělit závaží mezi misky tak, aby obě strany vah vážily stejně. Kolik závaží je třeba použít, je uvedeno v levém dolním rohu kartičky. Musí být použita **všechna** uvedená závaží!

Příklad: Zobrazená kartička udává, že na řešení její hádanky musí být použito 5 závaží. Pokud se na obě misky nalevo položí po 1 závaží, vychýlí se váhy o 19. Když se potom položí 1 závaží do první misky a 2 závaží do druhé misky napravo, vyjde na pravé straně rovněž 19 ($5 + 7 + 7 = 19$). Nyní jsou váhy v rovnováze a hádanka je tím pádem vyřešena.



Hádky s úlomkami

Hráči musí umístit všech 7 úlomků na kartičky tak, aby byly všechny obrysy zcela zakryty.

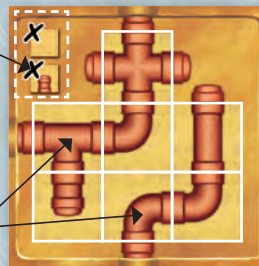


Hádky s potrubím

Hráči musí umístit části potrubí na kartičky tak, aby byla každá část na svých koncích propojená s jinou nebo uzavřená. Správné řešení může sestávat z více oddělených potrubních vedení.

Poznámka: Celkově je k dispozici 9 částí potrubí. Některé kartičky ENIGMY však obsahují části potrubí, na nichž je černé „X“. To znamená, že se takové části nesmí při řešení použít a musí se dát stranou!

Tyto části se při řešení hádanky nesmí použít!



Příklad přípustného řešení: Všechny části potrubí jsou navzájem spojené nebo uzavřené.

Potrubní vedení

Hádky s hranoly

Hráči musí sestavit **všechny** 4 hranoly tak, aby vzniklá „stavba“ vypadala při pohledu shora stejně jako vyobrazená na kartičce. „Stavba“ by měla být umístěna vedle příslušné kartičky, aby ji mohli všichni hráči snáze srovnat se zadáním. Všechny hranoly musí ležet buď na stole, nebo na dalších hranolech. Řešení je neplatné, pokud mezi jednotlivými hranoly vzniknou díry.



Díry mezi hranoly nejsou povoleny.



„Stavba“ musí při pohledu shora odpovídat obrázku na kartičce.

CHYBA! I když „stavba“ při pohledu shora odpovídá obrázku na kartičce, je řešení neplatné, protože obsahuje díru.