

TOUKO TAHKOKALLIO



ENIGMA

Nombre de joueurs : 2-4

Durée : 45 min

Âge : 13 ans et plus

ENIGMA est un monde mystérieux rempli de puzzles fantastiques. Un réseau énergétique futuriste, des structures tridimensionnelles ainsi qu'une étrange balance n'attendent qu'à être décodés. Grâce à la seule force de votre énergie créatrice, vous dévoilerez les mystères de ce ténébreux monde mécanique, figé dans l'espace. Les sources d'énergie que vous activerez vous permettront de découvrir les secrets enfouis derrière les puzzles d'ENIGMA. Lequel d'entre vous arrivera à ramener à la vie l'autre facette d'ENIGMA ?

MATÉRIEL :

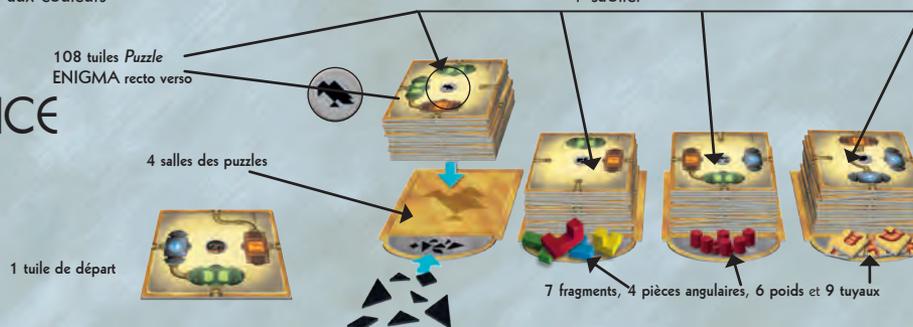
- 108 tuiles *Puzzle* ENIGMA recto verso
- 1 marqueur premier joueur
- 1 tuile de départ
- 1 règle
- 1 piste de score
- 4 salles des puzzles
- 16 ingénieurs (pions) aux couleurs des 4 joueurs

ÉLÉMENTS DE PUZZLE :

- 4 pièces angulaires
- 6 poids
- 7 fragments
- 9 tuyaux
- 1 sablier

MISE EN PLACE

Placez les pièces telles qu'illustrées ci-contre.



Triez les tuiles ENIGMA par catégorie, puis placez-les sur les salles appropriées.

Le joueur le plus jeune reçoit le marqueur premier joueur.



Chaque joueur choisit une couleur et place un de ses ingénieurs sur la case « 0 » de la piste de score.



APERÇU DU JEU

Les joueurs tentent simultanément de résoudre différents puzzles. Si vous y parvenez, retournez votre tuile *Puzzle* et connectez-la au réseau énergétique d'ENIGMA. Placez ensuite judicieusement vos ingénieurs sur les sources d'énergie colorées afin que votre énergie créatrice vous fournisse autant de points que possible sur la piste de score. Dès qu'au moins un joueur atteint 15 points, la partie se termine et le joueur ayant le plus grand score est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DU JEU:

La partie se déroule sur plusieurs tours. Chaque tour est constitué des phases suivantes :

- 1) Choisir une tuile *Puzzle*
- 2) Résoudre les puzzles
- 3) Retourner et placer les tuiles *Puzzle* résolues
- 4) Fin du tour

1) Choisir une tuile *Puzzle*

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chaque joueur choisit l'une des 4 tâches. Chaque joueur prend alors les éléments de puzzle correspondants à sa tâche, la tuile du dessus de la pile de la salle de puzzle associée, et la place, face Réseau visible, devant lui. (À ce stade, aucun joueur n'est autorisé à regarder la face *Puzzle* de sa tuile !)

Important : Chaque type de puzzle (salle de puzzle) ne peut être choisi que par un seul joueur durant un même tour.

Le côté Réseau de la tuile représente une partie du **réseau énergétique** d'ENIGMA et ses **sources d'énergie** colorées. L'autre côté contient un puzzle.



2) Résoudre les puzzles

Tous les joueurs retournent simultanément leurs tuiles *Puzzle* respectives et commencent à essayer de les résoudre.

Aussitôt que l'un des joueurs réussit son puzzle, il retourne le sablier.

Désormais, les autres joueurs doivent résoudre leur puzzle avant la fin du temps imparti. Une fois le temps écoulé, tous les joueurs s'arrêtent immédiatement.

3) Retourner et placer les tuiles *Puzzle* résolues

Les joueurs vont alors vérifier ensemble qui a effectivement réussi son puzzle. Les joueurs qui ont réussi sont autorisés à retourner leur tuile résolue et à la placer sur la table. Les joueurs ayant échoué remettent leur tuile dans la boîte du jeu.

Tous les joueurs ayant correctement résolu leur puzzle vont maintenant accomplir les étapes A) à C), un à la fois, en commençant par l'actuel premier joueur et en sens horaire.

A) Placer une tuile : Retournez votre tuile *Puzzle* côté *Réseau* et placez-la sur un espace vide adjacent à au moins une tuile *Puzzle* déjà présente sur la table. (La tuile placée doit avoir au moins un côté en commun avec une tuile déjà présente.)

Chaque nouvelle tuile ainsi posée étend ou plusieurs **réseaux énergétiques** sur la table. Un réseau énergétique est constitué de sources d'énergie reliées entre elles par des canaux. Un réseau énergétique est considéré comme **ouvert** s'il contient au moins un canal non clos. Un réseau énergétique est considéré comme **fermé** si tous ses canaux sont clos.



Noir a résolu son puzzle et est autorisé à placer sa tuile sur la table.

B) Placer un ingénieur : Immédiatement après avoir placé une tuile sur la table, vous **devez** prendre un **ingénieur** de votre réserve et le placer sur une des sources d'énergie de la tuile que **vous venez de placer** – à la condition qu'il n'y ait **pas** d'autre **ingénieur** sur une source d'énergie de la **même couleur** dans ce même réseau énergétique.

Note 1 : Conformément aux règles de placement énoncées précédemment, un réseau énergétique ne peut accueillir qu'un seul ingénieur par couleur de source d'énergie. Cependant, si deux réseaux énergétiques se rejoignent grâce au placement d'une nouvelle tuile, il est possible que plus d'un ingénieur se retrouve sur une source d'énergie de même couleur au sein d'un même réseau.

Note 2 : S'il ne vous reste plus d'ingénieur dans votre réserve après avoir placé une tuile, vous ne pouvez pas y placer d'ingénieur.



Ensuite, Noir prend un **ingénieur** de sa réserve et le place sur une source d'énergie de cette même tuile.

C) Marquer des points pour un réseau clos : Maintenant, il faut compter les points pour chaque **réseau clos**. Chaque joueur marque des points pour chaque **ingénieur** qu'il possède dans l'un des réseaux clos.

- Vous marquez des points pour chaque source d'énergie (des réseaux clos) de la même couleur que celle sur laquelle est placé l'un de vos **ingénieurs**.
- Avancez votre pion d'autant de cases sur la piste de score.
- Après avoir marqué vos points, retirez tous vos **ingénieurs** des réseaux clos.



Noir a placé sa tuile de façon à clore un réseau. Il marque 2 points pour les deux sources d'énergie rouge de ce réseau clos.

Blanc marque 1 point pour la source d'énergie bleue de ce réseau clos. Tous ces **ingénieurs** reviennent alors dans la réserve de leur propriétaire. L'ingénieur du joueur vert reste sur le plateau, puisque les réseaux sur lesquels il se trouve sont toujours ouverts.

4) Fin du tour

Les joueurs vérifient si l'un d'entre eux a atteint le score de 15 ou plus sur la piste de score. Si c'est le cas, la partie se termine immédiatement et le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur, parmi les ex æquo, qui a le plus d'**ingénieurs** qui n'ont pas marqué de points et donc encore présents sur le plateau, est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Si aucun des joueurs n'a atteint 15 points ou plus, la partie continue. Les joueurs remettent les éléments de puzzle à leurs emplacements respectifs et le marqueur premier joueur est passé au joueur suivant en sens horaire. Un nouveau tour commence.

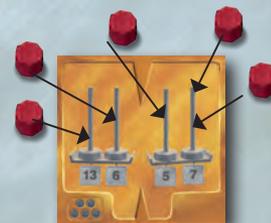
Les types de puzzle : Vous trouverez ci-dessous une courte description des 4 types de puzzles :

La balance

Vous devez parvenir à équilibrer la balance en plaçant des poids sur ses différents plateaux. Le chiffre inscrit sous chaque plateau indique le poids des éléments qui y sont placés. Vous devez donc placer les éléments dans les plateaux de façon à équilibrer les deux côtés de la balance.

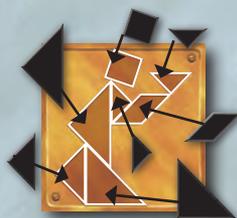
La quantité de poids que vous devez utiliser est indiquée dans le coin inférieur gauche de la tuile. Vous devez utiliser **tous** les poids indiqués !

La tuile ci-contre indique que le joueur doit utiliser 5 poids pour résoudre le puzzle. Si vous placez 1 poids dans chacun des plateaux de gauche, ce côté pèsera 19 ($13+6=19$). Si maintenant vous placez sur le côté droit de la balance, 1 poids dans le premier plateau, et 2 dans le second, cela portera son poids total à 19 ($5+7+7=19$). La balance est équilibrée et vous avez résolu le puzzle.



Les fragments

Vous devez utiliser les 7 fragments sur la tuile *Puzzle* de façon à ce qu'ils recouvrent totalement la forme qui s'y trouve.



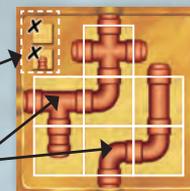
Les tuyaux

Vous devez placer les éléments tuyaux sur la tuile *Puzzle* de façon à ce que tous les canaux soient connectés ou fermés. La solution peut consister en plusieurs canaux différents.

Note : Il y a en tout 9 éléments tuyaux. Cependant, certaines tuiles *Puzzle* sont illustrées d'éléments tuyaux marqués d'un « X » rouge. Cela signifie que les pièces illustrées ne doivent pas être utilisées : vous devez donc les laisser de côté pour résoudre ce puzzle.

Ces éléments tuyaux ne doivent pas être utilisés pour résoudre ce puzzle.

Canaux

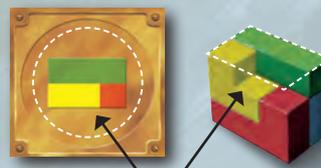


Exemple de résolution : tous les canaux sont connectés ou fermés.

Les pièces angulaires

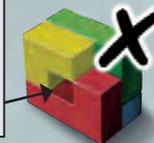
Vous devez assembler l'ensemble des 4 pièces angulaires de façon à ce que la structure que vous construisez – vue du dessus – corresponde parfaitement à l'illustration de la tuile *Puzzle*. La structure doit donc être construite à côté de la tuile *Puzzle*, afin que tous les joueurs puissent facilement la comparer à l'illustration.

Vous devez placer les pièces angulaires soit directement sur la table, soit par-dessus une autre pièce angulaire. Il est interdit de faire un placement qui crée un espace vide entre les pièces angulaires.



La structure assemblée par le joueur, lorsqu'elle est vue du dessus, doit correspondre parfaitement à l'illustration de la tuile *Puzzle*. Elle doit contenir les 4 pièces angulaires.

Les espaces vides entre les pièces ne sont pas légaux.



ERREUR ! Même si la structure, vue du dessus, correspond effectivement à l'illustration de la tuile *Puzzle*, la résolution est un échec à cause du vide entre les pièces.