TOUKO TAHKOKALLIO

ENIGMA

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

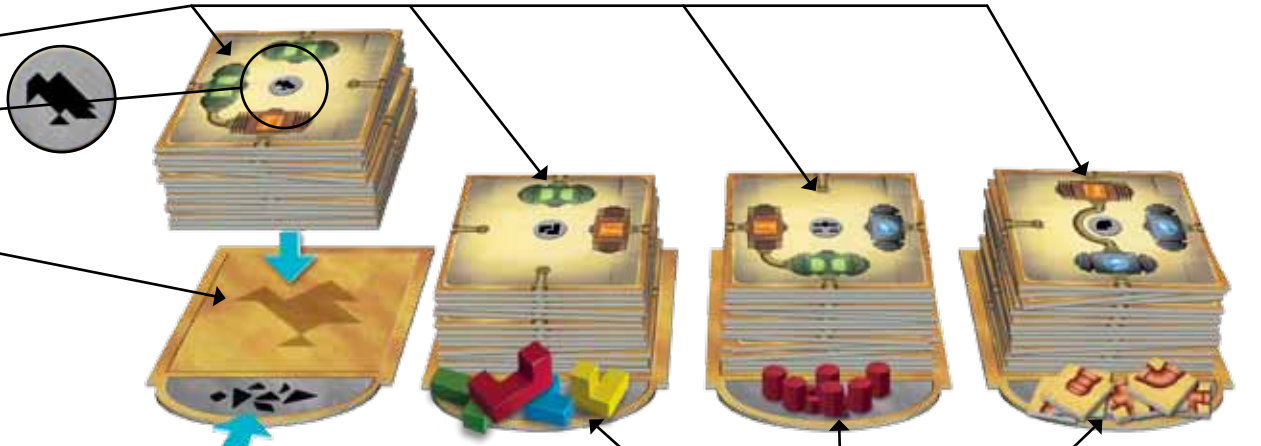
Aus dem Tagebuch des Captains: Wir sind auf einer mysteriösen Welt gelandet. Von ihren Bewohnern verlassen, stellt sie uns vor große, aber vielleicht lösbare Rätsel. Wir sind auf ein riesiges, hochverzweigtes Netz aus Plasmaleitungen und Brennkammern gestoßen, das wir „ENIGMA" nennen. Mein bester Ingenieur 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.

7 Bruchstücke, 4 Winkelsteine, 6 Gewichte und 9 Rohrteile
Die Rätselkomponenten werden auf die vorgelagerten Ablageflächen ihrer jeweiligen Rätselspeicher gelegt.

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:

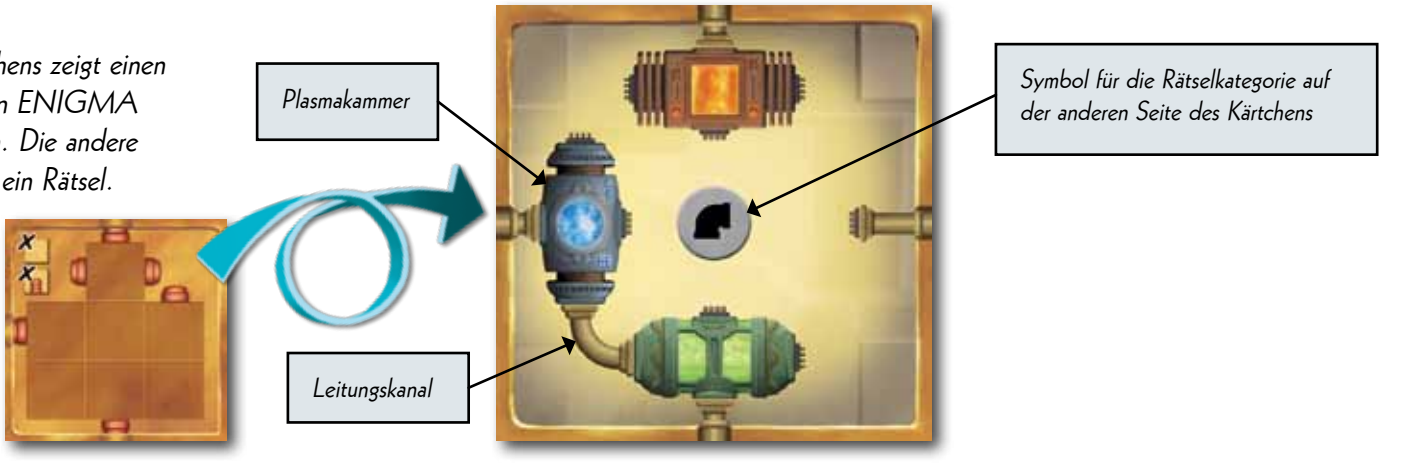
1) ENIGMA-Kärtchen auswählen
2) Rätsel lösen
3) Gelöste ENIGMA-Kärtchen umdrehen und auslegen
4) Ende der Runde

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 ensprechenden 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.

Die Leitungsseite des Kärtchens zeigt einen Teil des Leitungssystems von ENIGMA mit farbigen Plasmakammern. Die andere Seite des Kärtchens enthält ein Rätsel.



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

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).

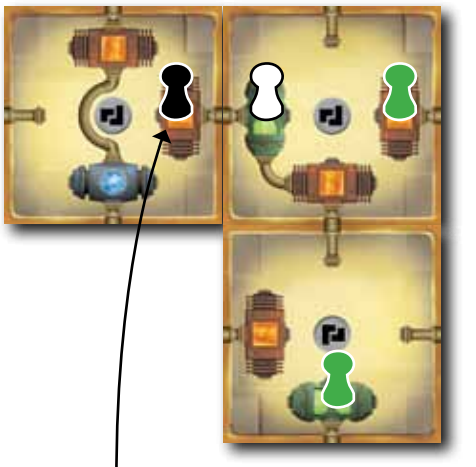
Jedes angelegte Kärtchen erweitert ein oder mehrere Leitungen auf dem Tisch. Eine Leitung besteht aus Plasmakammern, die durch Leitungskanäle miteinander verbunden sind. Eine Leitung gilt als offen, wenn sie mindestens einen nicht abgeschlossenen Leitungskanal enthält. Eine Leitung gilt als geschlossen,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

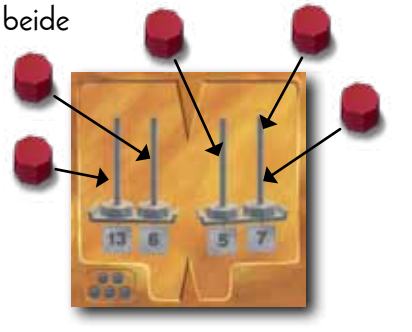
Liegen alle Spieler unter 15 Punkten, geht das Spiel weiter. Die Rätselkomponenten werden auf die entsprechenden Rätselspeicher zurückgelegt.
Die Startspielerfigur wird an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weitergegeben. Dann beginnt eine neue Runde.

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.

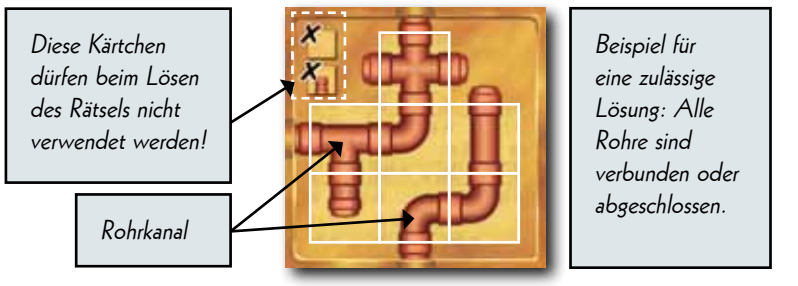


Das Bruchstückrätsel

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

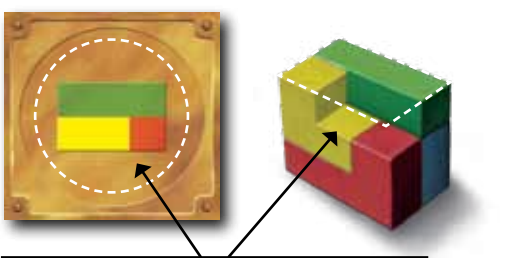
Das Röhrenrätsel

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!



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.



Autor: Touko Tahkokallio
Illustration: Victor Boden
Deutsche Übersetzung:
Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5051

© 2014 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele