

«انیگما / Enigma»

برای ۲ تا ۴ بازیکن ۸ سال به بالا؛ مدت بازی: ۴۵ دقیقه

اجزاء بازی و آماده‌سازی (عکس‌های صفحه‌ی ۱ از راهنمای اصلی):

* ۱ عدد کاشی آغاز: که باید اون رو در وسط میز بازی تون قرار بدین...

* ۱ عدد نشانگر مخصوص بازیکن آغازکننده‌ی بازی: که باید اون رو به جوون‌ترین بازیکن بدین...

* ۱۶ تا آدمک: ۴ تا از هر رنگ... / * ۱ عدد زمان‌سنج شنی

* ۱ عدد صفحه‌ی امتیازشمار: هر بازیکن، یک رنگ رو برای خودش انتخاب می‌کنه و یکی از آدمک‌های رنگ خودش رو روی خونه‌ی «صفر» از صفحه‌ی امتیازشمار قرار می‌ده و ۳ تا آدمک باقی‌مونده‌ش رو هم به‌عنوان ذخیره‌ی شخصی‌ش می‌ذاره پیش‌روی خودش...

* ۷ قطعه‌ی تنگرام، ۴ قطعه‌ی هندسی، ۶ وزنه‌ی کوچک و ۹ قطعه سیستم انرژی - که باید اونها رو تو جای مخصوصشون، جلوی کاشیه‌های معما متناسبشون قرار بدین.

* ۱۰۸ تا کاشی معمای انیگما (۴ گروه معمای مختلف - از هر گروه، ۲۷ تا کاشی): این کاشی‌ها دورو هستن و شما باید اون‌ها رو برآساس نوع معماهاشون، به ۴ ستون مساوی تقسیم کنین و هر ستون رو توی جایگاه مخصوص خودش قرار بدین. اون طرف از کاشی‌ها که بخشی از سیستم انرژی انیگما رو نشون می‌دن، باید روبه‌بالا چیده بشن...

انواع معماهای انیگما (عکس‌های صفحه‌ی ۴ از راهنمای اصلی):

(۱) معمای وزن: باید سعی کنین دو کفه‌ی ترازو رو باهم برابر کنین! عدد کوچکی که زیر هر کفه نوشته شده، نشون می‌ده که هر وزنه توی اون کفه چه وزنی داره. باید طوری وزنه‌ها رو توی کفه‌های مختلف قرار بدین که وزن نهایی دو طرف ترازو باهم برابر بشه. تعداد وزنه‌هایی که باید به کار ببرین (نه بیش‌تر و نه کم‌تر) تو گوشه‌ی پایین سمت چپ کاشی تون مشخص شده...

مثال: برای این معما باید از ۵ وزنه استفاده کنین. اگه توی هرکدوم از کفه‌های طرف چپ ترازو، یک وزنه بذارین، وزنش می‌شه $19 = 6 + 13$. اگه توی اولین کفه‌ی سمت راست، یک وزنه و توی دومین کفه، دوتا وزنه بذارین، وزنش می‌شه $19 = 7 + 7 + 5$. ترازو این‌جوری به تعادل می‌رسه و معما حل می‌شه...

(۲) معمای تنگرام: باید هر ۷ قطعه‌ی تنگرام رو طوری روی کاشی بچینین که تمام سطح شکل پوشونده بشه...

(۳) معمای سیستم لوله‌کشی: باید همه‌ی لوله‌ها رو طوری روی کاشی قرار بدین که همه‌ی کانال‌ها یا به‌هم متصل بشن یا بسته بشن. جواب درست ممکنه از چند کانال بسته‌شده‌ی جداگانه تشکیل شده باشه.

نکته: درکل ۹ قطعه لوله وجود داره. بعضی از کاشی‌های معما، یک قطعه لوله دارن که یک "X" قرمز رنگ روشون هست. این به اون معنیه که این قطعه نباید استفاده بشه! موقع حل کردن معما، این قطعه‌ها رو کنار بذارین!

توضیح تصویر: قطعاتی که ضربدر خورده‌ن (علامت "X" دارن) نباید استفاده بشن! / نمونه‌ای از یک جواب درست: همه‌ی کانال‌ها یا کامل [بسته] شده‌ن یا به‌هم متصل شده‌ن.

۴) **معمای قطعات هندسی:** باید همه‌ی ۴ قطعه‌ی چوبی رو طوری روی کاشی بچینین که وقتی از بالا نگاه می‌کنین، دقیقاً همون تصویری دیده بشه، که روی کاشی وجود داره. قطعات باید در پیوستگی کامل با همدیگه باشن و فاصله افتادن بین قطعات به هیچ وجه پذیرفته نیست!

توضیح تصویر: ساختاری که بازیکن درست کرده، باید از بالا دقیقاً همون طور دیده بشه که توی کاشی هست و هر ۴ قطعه هم باید توش استفاده شده باشه. / اشتباه: فاصله افتادن بین قطعات ممنوعه! حتی اگه تصویر از بالا درست دیده بشه، وقتی بین قطعات فاصله باشه، جواب اشتباهه!

چگونگی بازی: هر بازی چند دور طول می‌کشه و هر دور بازی، از ۴ مرحله تشکیل می‌شه:

- ۱) انتخاب یک کاشی معمای اینگما
- ۲) حل کردن معما
- ۳) پشت‌ورو کردن کاشی اینگمایی که معماتش حل شده و جایگذاری اون توی سیستم انرژی
- ۴) پایان یک دور بازی

۱) **انتخاب یک کاشی معمای اینگما:** بازیکن آغازکننده‌ی بازی، یکی از ۴ نوع معما رو انتخاب می‌کنه و بقیه‌ی بازیکن‌ها هم هرکدوم یکی از ۳ نوع معمای باقی‌مونده رو انتخاب می‌کنن (به ترتیب و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت). هر بازیکن مهره‌های مربوط به معمای خودش رو به همراه کاشی بالایی ستونی که انتخاب کرده، برمی‌داره و جلوی روی خودش می‌ذاره - ولی هنوز برش نمی‌گردونه و فعلاً حق نداره به معماتش نگاه کنه!

نکته‌ی مهم: در هر دور از بازی، هرکدوم از ستون‌های معما رو فقط یک نفر می‌تونه برای خودش انتخاب کنه.

توضیح تصویر میانه‌ی صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی: اون طرف از کاشی‌های معما که سیستم انرژی رو نشون می‌دن، بخشی از سیستم انرژی اینگما و سلول‌های رنگین انرژی رو به تصویر می‌کشن. رویه‌ی دیگه‌ی کاشی‌ها، یک معما رو نشون می‌ده...

۲) **حل کردن معما:** همه‌ی بازیکن‌ها هم‌زمان کاشی‌هاشون رو پشت‌ورو می‌کنن و شروع می‌کنن به حل کردن معماتشون. به محض اون که یکی از بازیکن‌ها موفق به حل کردن معمای خودش شد، زمان سنج شینی رو برمی‌گردونه. حالا بقیه‌ی بازیکن‌ها فقط به اندازه‌ای که زمان سنج شینی نشون می‌ده، وقت دارن که معماتشون رو حل کنن. وقتی که زمان سنج خالی می‌شه، دیگه هیچ بازیکنی نمی‌تونه ادامه بده!

۳) **پشت‌ورو کردن کاشی اینگمایی که معماتش حل شده و جای‌گذاری اون تو سیستم انرژی:** همه‌ی بازیکن‌ها باهم بررسی می‌کنن که کدوم بازیکن تونسته معماتش رو درست حل کنه. بازیکن‌هایی که درست حل کرده باشن، اجازه دارن کاشی‌های خودشون رو پشت‌ورو کنن. هر بازیکنی هم که موفق نشده باشه، کاشی خودش رو برمی‌گردونه توی جعبه‌ی بازی (از بازی خارج می‌کنه). همه‌ی بازیکن‌هایی که موفق به حل کردن معماتشون شده‌ن، باید یکی یکی مراحل A تا C رو (که در ادامه توضیح داده می‌شه) طی کنن؛ این کار به نوبت و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت انجام می‌شه و اولین نفر هم بازیکنیه که نشانگر آغاز رو در اختیار داره...

A) جای‌گذاری کاشی (عکس اول از صفحه‌ی ۲ از راهنمای اصلی): کاشی اینگماتون رو پشت‌ورو کنین تا قسمت سیستم انرژی‌ش دیده بشه و اون رو توی یک جای خالی بذارین به شکلی که دست‌کم به یکی از کاشی‌های موجود روی میز متصل بشه. هر کاشی، یک یا چندتا سیستم انرژی رو گسترش می‌ده. یک سیستم انرژی، از چندتا سلول انرژی تشکیل می‌شه که از طریق کانال‌های انرژی به هم متصل هستن. توی هر سیستمی، اگه یکی از کانال‌های انرژی باز باشه و به جایی منتهی نشده باشه، اون سیستم، ناقص محسوب می‌شه...

توضیح تصویر: بازیکن سیاه با موفقیت معماتش رو حل کرده و اجازه داره که کاشی خودش رو پشت‌ورو کنه و روی میز بذاره...

B) جای‌گذاری یک آدمک (عکس دوم از صفحه‌ی ۳ از راهنمای اصلی): بلافاصله بعد از جای‌گذاری کاشی روی میز، شما می‌تونین یکی از آدمک‌هاتون رو بردارین و بذارینش روی یکی از سلول‌های انرژی کاشی‌ای که خودتون جایگذاری کرده‌ین - به شرط اون که هیچ آدمک دیگه‌ای روی یکی از سلول‌های انرژی هم‌رنگ توی همون سیستم انرژی نباشه!

نکته ۱: طبق قانونی که گفته شد، به‌طور معمول، توی یک سیستم انرژی، روی هر رنگ سلول انرژی فقط یک آدمک می‌تونه وجود داشته باشه. البته اگه دوتا سیستم انرژی، از طریق یک کاشی - که جای‌گذاری می‌شه - بهم متصل بشن، اون وقت ممکنه که دوتا آدمک مختلف روی دوتا سلول انرژی هم‌رنگ قرار بگیرن...

نکته ۲: اگه آدمک‌های ذخیره‌تون تموم بشه، دیگه نمی‌تونین آدمکی روی کاشی‌ای که جای‌گذاری می‌کنین، بذارین!

توضیح تصویر: بازیکن سیاه، بعدش، یکی از آدمک‌های ذخیره‌ی خودش رو برمی‌داره و اون رو روی یکی از سلول‌های انرژی توی کاشی تازه جای‌گذاری شده می‌ذاره...

(C) امتیازشماری برآساس سیستم‌های انرژی کامل‌شده [بسته‌شده] (عکس سوم از صفحه‌ی ۳ از راهنمای اصلی): حالا باید امتیازات همه‌ی سیستم‌های کامل‌شده محاسبه بشه. هر بازیکنی به‌ازای هر آدمکی که توی یک سیستم کامل‌شده داشته باشه، امتیاز می‌گیره:

- یک امتیاز به‌ازای هر سلول انرژی از سیستم کامل‌شده‌ای که هم‌رنگ سلولی باشه که آدمک شما روش ایستاده...

- آدمک‌تون رو به‌اندازه‌ی امتیازاتی که گرفته‌ین، روی صفحه‌ی امتیازشمار به جلو ببرین...

- وقتی که امتیازهای سلول‌های انرژی شمرده شد، آدمک‌هاتون رو از روی کاشی‌ها بردارین و برگردونین به‌جای قبلیشون...

توضیح تصویر: بازیکن سیاه موفق شده یک کاشی رو طوری جای‌گذاری کنه که یک سیستم انرژی کامل بشه. اون ۲ امتیاز به‌خاطر ۲ سلول قرمز رنگ موجود توی سیستم کامل‌شده می‌گیره. بازیکن سفید ۱ امتیاز به‌خاطر سلول آبی موجود توی سیستم کامل‌شده می‌گیره. همه‌ی آدمک‌های موجود توی این سیستم کامل‌شده، به بازیکن‌ها برگردونده می‌شن. آدمک بازیکن سبز روی صفحه‌ی بازی می‌مونه چون که سیستم انرژی‌ش هنوز کامل نشده...

(۴) پایان یک دور بازی: بازیکن‌ها بررسی می‌کنن که آیا کسی به امتیاز ۱۵ رسیده یا نه. اگه کسی رسیده باشه، بازی همون‌جا تموم می‌شه و کسی که بیش‌ترین امتیاز رو داشته باشه، برنده‌ست (چون ممکنه بیش‌تر از یک نفر، به امتیاز ۱۵ رسیده باشن). در صورت تساوی امتیاز ۲ بازیکن، اون بازیکنی که بیش‌ترین آدمک امتیازنگرفته رو تو صفحه‌ی بازی داشته باشه، برنده‌ست. اگر این‌جا هم مساوی بودن، هر دو بازیکن برنده هستن!

اگه هیچ‌کس به ۱۵ نرسیده باشه، بازی ادامه پیدا می‌کنه. بازیکن‌ها، مهره‌های معما رو به سر جاشون برمی‌گردونن. نشانگر آغازکننده‌ی بازی به نفر بعدی (در جهت حرکت عقربه‌های ساعت) داده می‌شه و بعد، یه دور جدید از بازی شروع می‌شه.

* خالق بازی: توکو تاکوکالیو * مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* ارائه‌ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: www.LBMind.com *

* شماره‌ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی‌ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸ *

* Follow us on Instagram and Telegram: @LBMind *