



ENIGMA

---

---

# ENIGMA

Joc logic pentru 3—6 persoane

## Descrierea jocului

Cițiva prieteni au plecat la o vânătoare de vulpi. La un moment dat au zărit un iepure care zăcea mort. Fiind o zi de iulie, deci într-un anotimp în care pentru protecția faunei legea interzice sacrificarea unor astfel de animale, era clar că a avut loc un braconaj. Dar ENIGMĂ! Cine a omorât iepurele, unde și cu ce a fost omorât? La aceste trei întrebări, prin deducții logice, sînteți invitați să răspundeți. Răspunsurile dv. trebuie să corespundă celor trei cartonașe «ENIGMĂ» din plic. Cîștigă jucătorul care reușește să stabilească primul cine este vinovatul, arma folosită și locul unde a fost ucis iepurele. SUCCES!

## Componentele jocului

— 6 pioni de culori diferite, fiecare corespunzător unui personaj (culorile se regăsesc pe cartonașe): **pion roz:** Alina; **pion verde:** Moș Flintă; **pion roșu:** Diana; **pion albastru:** Ochilă; **pion alb:** Sfarmă Piatră; **pion oranj:** Setilă.

---

---

— 21 de cartonașe: 6 reprezentînd personaje (în partea de sus a cartonașului se află o culoare corespunzătoare pionului); 6 ilustrează armele (pușcă, arc, praștie, capcană, cuțit, otravă); 9 ilustrează locul unde s-a produs acțiunea.

— o planșă de joc pe care sînt reprezentate cele 9 locuri unde s-ar fi putut produce acțiunea: lîngă cabană, în pădure, la munte, în poiană, lîngă cascadă, lîngă rîu, în deltă, în cîmp, lîngă lac, unite între ele cu pătrățele.

— 2 cuburi cu cifre.

— un plic în care se introduc cele 3 cartonașe care reprezintă ENIGMA.

## Desfășurarea jocului

La joc trebuie să participe minimum trei persoane. Dacă sînt mai puțin de șase jucători, pionii în plus vor fi folosiți pentru formularea ipotezelor.

Se așează cei șase pioni în căsuțele de plecare, corespunzătoare culorii lor.

Se amestecă separat cartonașele reprezentînd PERSONAJELE, ARMELE, LOCURILE și se extrage cîte unul din fiecare pachet, cu fața în jos. Fără a se uita la cartonașe, se introduc în plic.

Se așează pe planșă plicul în locul notat cu „?”. Se amestecă bine cele 18 cartonașe rămase, care se pun cu fața în jos, sub formă de pachet, pe masă.

## Împărțirea cărților

Fiecare jucător aruncă o dată cuburile cu cifre.

Persoana care are cel mai mare număr de

---

---

---

---

puncte va împărți cartonașele, unul cite unul, cu fața în jos.

Cînd la joc participă 3—6 persoane, fiecare va primi același număr de cartonașe.

Cînd la joc participă 4—5 persoane, cea care are o carte mai puțin va juca prima.

Jocul se desfășoară în sens invers ecelor de ceasornic, de la stînga la dreapta.

## ANCHETA

### Mișcarea pionilor

Fiecare partener își alege pionul (deci personajul) cu care va juca și pe care-l va păstra pe tot timpul jocului, indiferent de cartonașele pe care le are în mînă. Fiecare jucător aruncă pe rînd cuburile cu cifre și avansează pe pătrățele spre locul ales, parcurgînd atîtea pătrățele cîte indică cuburile. Un jucător nu se poate opri pe un pătrățel deja ocupat și nici nu are dreptul să sară peste un pion advers. El poate avansa sau merge înapoi pe verticală sau pe orizontală, dar niciodată în diagonală. Jucătorul poate rămîne într-un loc oricît dorește. Nu este obligat să realizeze un anumit număr de puncte pentru a putea avea acces într-o anumită zonă. De exemplu în cazul în care pionul se află la 5 căsuțe distanță de un loc și aruncînd cuburile cu cifre obține 8 puncte, el poate pătrunde în locul respectiv dar nu-și poate continua drumul. În cazul în care dorește s-o facă, trebuie să aștepte să-i vină din nou rîndul, deci poate muta numai în turul următor. Dacă un jucător obține un dublu de 6 sau un dublu de 1, el are dreptul să ajungă direct în locul dorit. S-ar putea ca locul respectiv să fie deja ocupat de mai mulți

---

---

suspecți, ceea ce nu-l împiedică pe respectivul jucător să se plaseze în același loc.

Există două culoare subterane, secrete, pe direcția diagonalelor planșei de joc, care permit trecerea dintr-un loc în altul, fără să se arunce cuburile cu cifre.

Jocul se desfășoară sub forma unei anchete în care fiecare partener este pe rînd anchetator sau martor. Jucătorul care este de rînd și emite o ipoteză se află în situația de anchetator. Partenerii lui de joc care trebuie să-i furnizeze informații sînt martorii. Pentru a putea formula o ipoteză, jucătorul trebuie să se afle cu pionul propriu în locul conținut în ipoteză. Nu pot fi formulate ipoteze cînd pionul se află în drum spre locul respectiv.

### Formularea ipotezelor

Anchetatorul aduce în locul în care se găsește un suspect. Să presupunem că Ochilă pătrunde în POIANĂ și o bănuiește pe Diana de a fi prins iepurele într-o CAPCANĂ. El o cheamă pe suspectă în POIANĂ și spune: «Eu cred că iepurele a fost ucis de Diana în POIANĂ, folosind o CAPCANĂ».

În continuare, el se adresează martorilor (celorlalți jucători) începînd cu primul jucător din stînga. Acest martor, în cazul în care are unul dintre cele trei cartonașe reprezentînd unul din elementele ipotezei, trebuie să arate cartonașul celui care anchetează, fără însă ca ceilalți jucători să-l vadă. Dacă martorul nu are nici un cartonaș, ancheta continuă cu ceilalți martori pînă se descoperă cel puțin un element al ipotezei formulate de OCHILĂ. Precizăm faptul că martorul întreat, chiar dacă are în mînă mai multe cartonașe care formează

---

---

---

---

ipoteza, trebuie să arate anchetatorului numai unul singur, la alegere.

### **Atenție**

Anchetatorul bifează, pe o foaie, numele suspecților, armele și locurile pe care crede că trebuie să le scoată din discuție. Astfel, prin eliminări succesive, anchetatorul ajunge la o concluzie. El are dreptul, de îndată ce a formulat o ipoteză, pe care o consideră ca justă, să o transforme în ACUZAȚIE în cadrul aceluiași tur de joc.

### **Subtilități de deducție**

Pentru a obține informații importante despre conținutul plicului cu ENIGMA și pentru a-și deruta adversarii, jucătorul are dreptul să pună în discuție un suspect, o armă sau un loc pe care el însuși îl are în mână. El poate să emită o ipoteză falsă, care să conțină unul, cel mult două elemente (cărți de joc) pe care le are în mână. Este interzisă emiterea unei false ipoteze având toate trei elementele în mână. Spre exemplu: să presupunem că se află în CABANĂ și că printre alte cartonașe are în mână pe cele reprezentând personajul-SETILĂ și locul-CABANĂ. El îi cheamă în CABANĂ pe SETILĂ cu PUȘCA. Dacă nici unul dintre jucători nu i-a arătat arma cerută, este evident faptul că respectivul cartonaș se află în plicul cu ENIGMA.

### **Martori falși**

Se întâmplă ca un jucător, cu sau fără in-

---

---

---

---

tenție, să ascundă anchetatorului un cartonaș, alterând astfel o ipoteză. Dacă a fost descoperit, cel ce a greșit nu mai are dreptul să ancheteze când îi vine rândul; el nu rămâne în joc decât pentru a fi la dispoziția celorlalți jucători pentru a i se pune întrebări.

### **Acuzația**

Când anchetatorul are impresia că a descoperit cele trei cartonașe ale ENIGMEI va scrie pe o foaie de hirtie cele trei elemente. El își confruntă acuzația cu conținutul plicului ENIGMA, bineînțeles, fără ca ceilalți să vadă conținutul plicului.

- În cazul în care acuzația este corectă, cel care a descoperit adevărul va dovedi acest lucru, arătând cele trei cartonașe și soluția lui, câștigând astfel partida.

- În cazul în care acuzația nu este justă, jucătorul va pune la loc în plic cartonașele. El va rămâne în continuare în joc doar ca martor pentru ceilalți jucători, fără dreptul de a mai juca.

**Atenție:** Fiecare anchetator are dreptul la o singură ACUZAȚIE.

