

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ENIGMA

BUT DU JEU

Enigma consiste à créer et déchiffrer des mots secrets.

Les joueurs ont à leur disposition quatre types de segments qu'ils devront combiner afin de former des lettres qui constitueront à leur tour un mot.



Le Codeur crée des mots secrets que les Décodeurs essaient de deviner.

Pendant la partie, vous devenez Codeur pendant un tour et Décodeur pendant les autres tours. Le jeu se termine quand chaque joueur a été Codeur une fois.

Celui qui a marqué le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

Avant le premier tour : chaque joueur choisit 3 jetons Déduction d'une même couleur. Mettez de côté le jeton Enigma de 5 points et les jetons Bonus de 2 points.

Les joueurs décident de la longueur des mots (3 à 6 lettres) pour cette partie.

Les mots longs seront plus difficiles à déchiffrer.

Un joueur est choisi pour être le premier Codeur.

3 PAR JOUEUR

Jetons Déduction



(4 couleurs, une par joueur)

METTRE DE CÔTÉ

3 jetons Bonus



1 jeton Enigma



1 paravent

1 crayon +
1 bloc de
score

20 jetons NON

82 tuiles Lettre
lettres + spéciales

A-H

I-R

S-Z +
spéciales

un mot
de 6 lettres
commence ici

un mot
de 4 lettres
commence ici

une zone
de lettre

1 plateau Enigma
double face

48 segments
de lettre
(8 bleus, 16 jaunes,
8 verts, 16 rouges)

Plateau Enigma



- 1 En tant que Codeur, tournez la boîte de façon à avoir le compartiment secret face à vous. Insérez le plateau de jeu verticalement dans la fente. Cela empêche les Décrypteurs de voir les composants pendant la création votre mot.



Placez le paravent ici (vous pouvez voir ABC à l'endroit). Utilisez les tuiles Lettre et le paravent pour créer un mot secret respectant la longueur choisie pour cette partie.

MOTS VALIDES

- Mots du dictionnaire tels que TAPEE, ROUGE et PRIX (pas de noms propres, d'abréviations, d'argot ou de mots d'une langue étrangère)
- Mots correctement orthographiés (accents non représentés)
- Mots supposément connus du groupe avec lequel vous jouez

- 2 Fermez le paravent et retournez-le de cette façon :



1. fermez



2. retournez sur l'envers



3. ouvrez

Maintenant vous voyez le mot secret de la même façon que les Décrypteurs le verront lorsqu'ils feront des déductions (pour vous, le mot apparaît tête en bas, de droite à gauche).

CRÉATION DU MOT SECRET

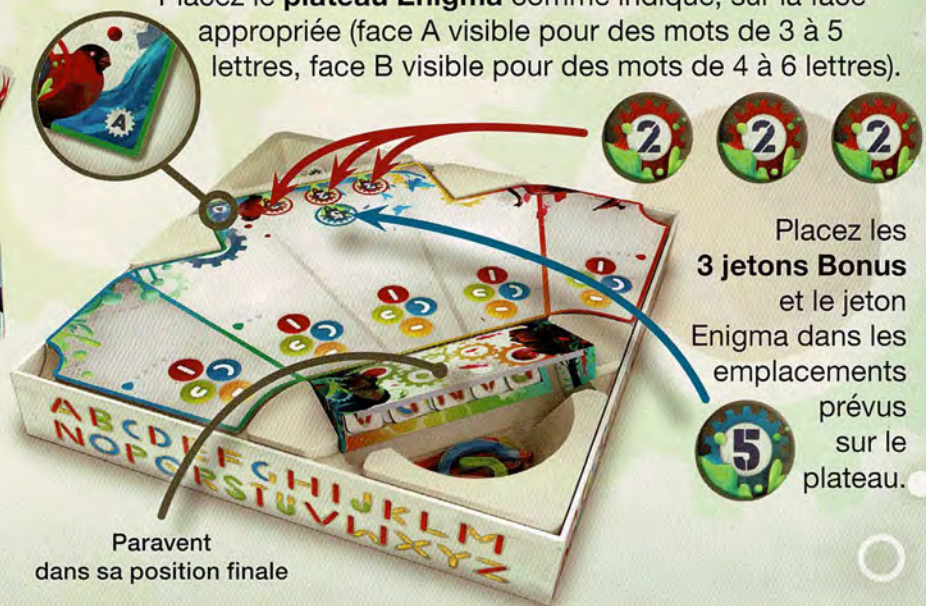
- 3 Remplacez le paravent dans son encart. Faites-le glisser vers vous, de manière à ce qu'il recouvre la pioche de lettres centrale. Puis placez dans le compartiment secret tous les **segments de lettre** correspondant aux lettres de votre mot.



Vérifiez bien que les segments de lettre correspondent à votre mot !

- 4 Glissez avec précautions le paravent vers le bas jusqu'à son emplacement final.

Placez le **plateau Enigma** comme indiqué, sur la face appropriée (face A visible pour des mots de 3 à 5 lettres, face B visible pour des mots de 4 à 6 lettres).



Placez les **3 jetons Bonus** et le jeton Enigma dans les emplacements prévus sur le plateau.

DÉCHIFFRER LE MOT SECRET

COMMENT DÉCHIFFRER UNE LETTRE

Utilisez l'alphabet imprimé sur le côté de la boîte pour vous guider.

Un même type de segment peut être utilisé pour former des lettres différentes.



Note : les accents ne sont pas représentés. Les tirets et les apostrophes ne sont pas utilisés (tuiles spéciales).

Le premier Décrypteur est le joueur placé à gauche du Codeur. Les Décrypteurs jouent ensuite dans le sens horaire.

A chaque tour :

1. Le Codeur pioche un segment de lettre dans le compartiment secret et le donne au Décrypteur actif.
2. Ce Décrypteur désigne une zone de lettre du plateau et demande : « Est-ce que ce segment va ici ? »
3. Le Codeur répond « Oui ! » ou « Non ! ».
 - **Si NON :** le Décrypteur recouvre, dans cette zone de lettre, le symbole correspondant à ce segment avec un **jeton NON**. Puis le même Décrypteur doit essayer de placer ce segment de lettre dans une autre zone, jusqu'à ce qu'il obtienne un « Oui ! ». Il est possible de choisir n'importe quelle zone de lettre où ce segment n'a pas été rejeté.



- **Si OUI :** le Décrypteur place le segment dans cette zone.
4. S'il reste plus de 3 segments dans le compartiment secret, commencez un nouveau tour avec le Décrypteur suivant. Sinon, la phase Bonus se déclenche (voir ci-dessous).

Au fur et à mesure que la manche progresse, les Décrypteurs vont commencer à voir le mot se former sous leurs yeux. Mais le Codeur gagnera un point pour chaque jeton NON posé sur le plateau.

PHASE BONUS

Le Codeur annonce le début de la phase Bonus lorsqu'un

Décrypteur place correctement un segment sur le plateau et qu'il ne reste plus que 3 segments dans le compartiment secret.

Ces 3 derniers segments ne sont pas distribués tant que le Décrypteur actif ne fait pas la demande d'un segment. Dorénavant, à chaque fois qu'un Décrypteur demande un segment de lettre, le Codeur prend un jeton Bonus de 2 points sur le plateau.

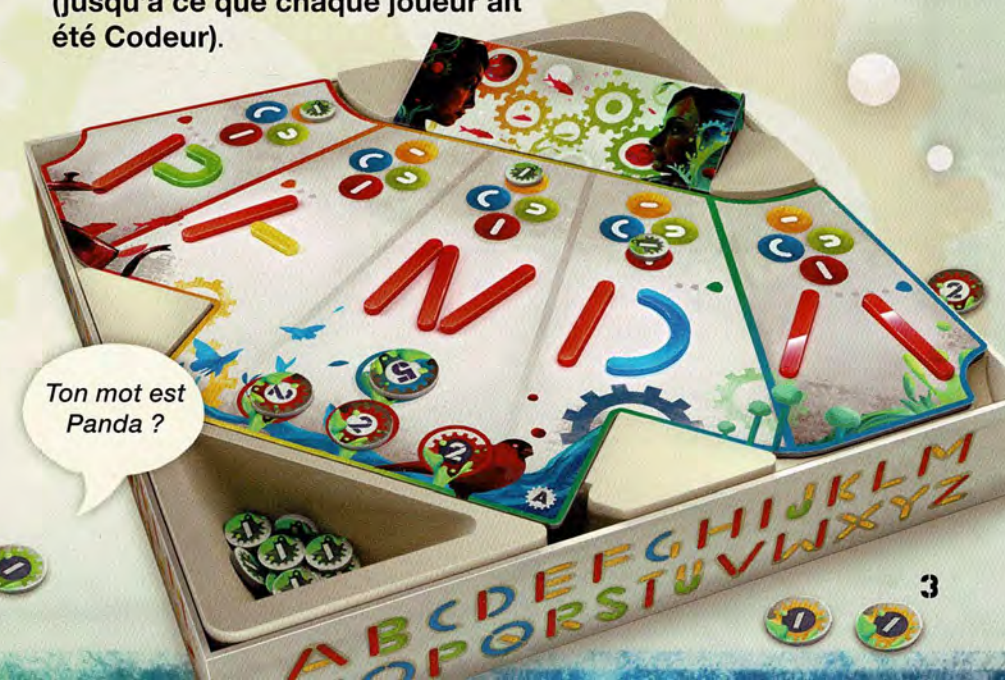
DÉDUCTION

À n'importe quel moment durant la manche, un Décrypteur peut essayer de décoder le mot secret. Pour cela, le Décrypteur donne un jeton Déduction au Codeur puis cite et épelle le mot auquel il pense.

Jetons Déduction



- **Mauvaise déduction :** le jeu continue pour le Décrypteur actif. Si un Décrypteur a fait 3 mauvaises déductions, il est éliminé de la manche en cours (s'il lui restait un segment non placé, alors le Décrypteur suivant doit poursuivre la recherche de son emplacement).
- **Bonne déduction :** le mot est révélé, le Décrypteur gagne le jeton Enigma et la manche prend fin. Un décompte des points est fait (voir Fin d'une manche et décompte des points). Le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Codeur (jusqu'à ce que chaque joueur ait été Codeur).



FIN D'UNE MANCHE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

Une manche se termine lorsque le mot secret est décodé ou lorsque tous les jetons Déduction ont été utilisés (ou si tous les Décrypteurs décident de ne plus faire aucune déduction). Dans tous les cas, le Codeur révèle le mot secret contenu derrière le paravent aux Décrypteurs.

Tous les Décrypteurs gagnent des points pour :

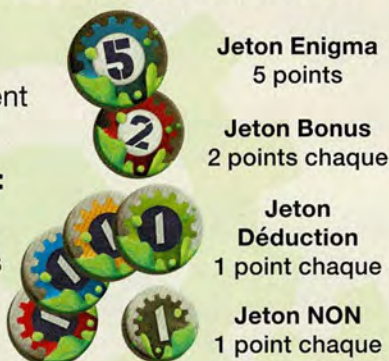
- Chacun de leurs jetons Déduction restant.

Le Décrypteur qui a décodé le mot secret gagne des points supplémentaires pour :

- Le jeton Enigma.
- Chaque jeton Bonus encore présent sur le plateau.

Le Codeur gagne des points pour :

- Chaque jeton NON sur le plateau.
- Chaque jeton Bonus reçu pour les 3 derniers segments.
- Chaque jeton Déduction reçu pour une déduction.
- Si le mot secret n'a pas été décodé : le jeton Enigma.



Le score des joueurs et le mot secret sont notés sur la feuille de score.

Note : chaque page du bloc de score peut être utilisée pour 2 parties.



EXEMPLE

Tina a décodé le mot. Elle gagne 5 points pour le jeton Enigma, 4 points pour les deux jetons Bonus restant sur le plateau et 1 point pour son jeton Déduction restant.

Ben gagne 2 points pour ses deux jetons Déduction restants.

Le mot de Lee en tant que Codeur était PANDA. Lee gagne 3 points pour 3 jetons NON sur le plateau, 2 points pour un jeton Bonus et 3 points pour trois jetons Déduction utilisés.

Si le joueur suivant n'a pas encore été Codeur, remettez en place tous les segments, les tuiles Lettre et les jetons Bonus et Enigma avant qu'il ne prenne le rôle de Codeur et qu'il crée son mot secret.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après que chaque joueur a été Codeur une fois. Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur est Codeur deux fois. Additionnez les totaux pour chacun des joueurs sur la feuille de score.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. Les joueurs à égalité se partagent la victoire.

CRÉDITS

Conception : Bill Eberle, Greg et Peter Olotka (basé sur Runes par Eon Products, Inc. conçu avec Jack Kittredge)

Développement : Roland Goslar

Mise en page : Sabine Machaczek, Future Pastimes

Illustration : Kwanchai Moriya

Conception graphique : Annika Brüning, Marina Fahrenbach

Édition : Heiko Eller-Bilz

Traduction française : Joëlle Fargeaud

Merci à : Steve Kimball, Jack Reda et tous nos amis et playstesteurs.

Enigma est la localisation française du jeu Decipher d'HeidelBÄR Games.

Localisation et distribution par Atalia Jeux, 40 avenue Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson FRANCE

© 2020 HeidelBÄR Games GmbH.

Decipher, le logo HeidelBÄR Games, et HeidelBÄR Games sont des marques déposées de HeidelBÄR Games GmbH.

Fabriqué en Chine. Les composants réels peuvent varier de ceux indiqués.

