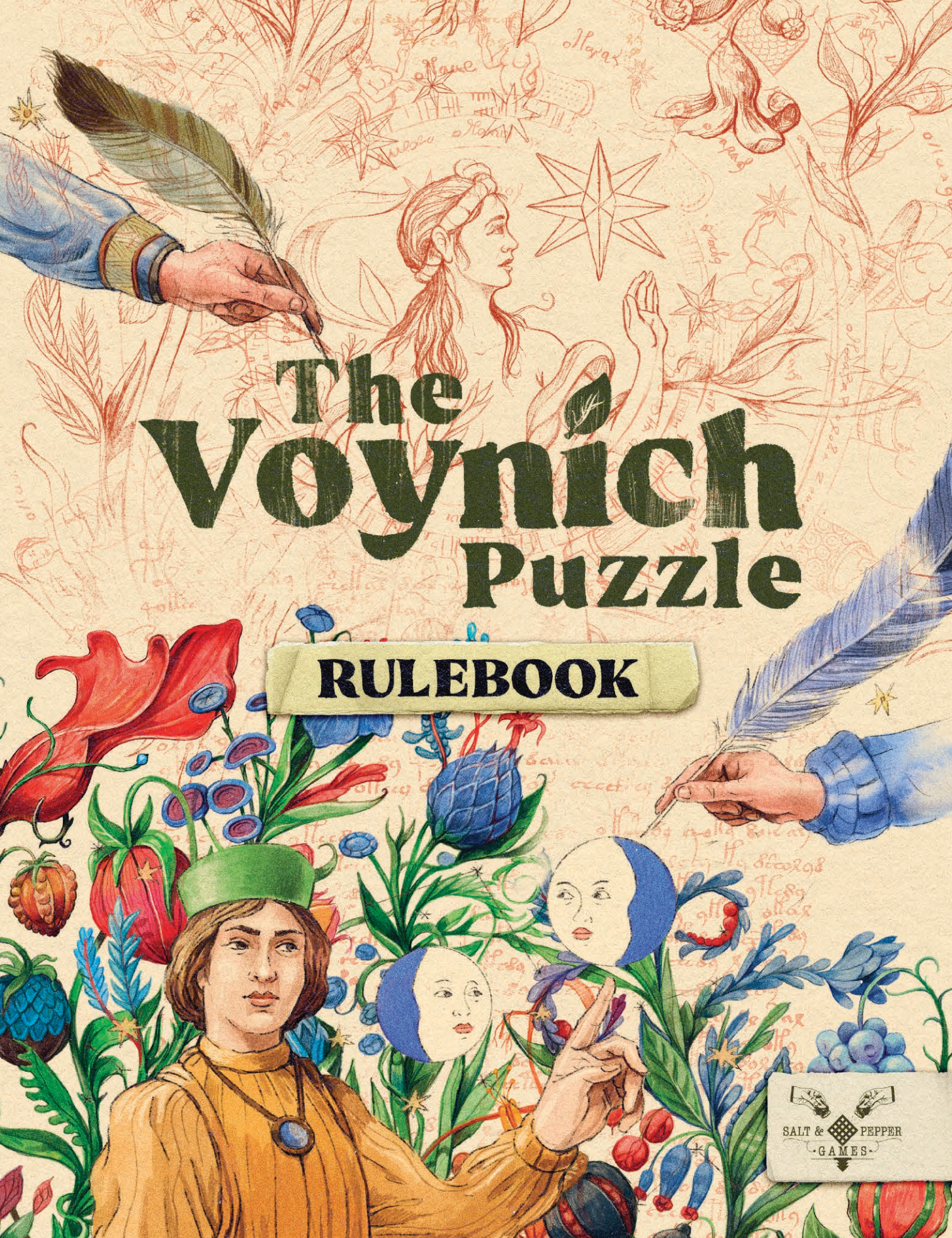




The Voynich Puzzle

RULEBOOK



SALT & PEPPER
GAMES

The Voynich Puzzle

В сердце забытой библиотеки, под слоями пыли и веками забвения, лежит книга, бросающая вызов всякой логике. Не случайно многие считают её самой таинственной книгой в мире. Её страницы полны странных рисунков, невозможных растений, космических схем и женщин, плавающих в загадочных жидкостях. Но самое тревожное - не изображения, а письма. Язык, который не смогли расшифровать ни лучшие криптографы, ни лингвисты, ни мечтатели.

Манускрипт Войнича, названный в честь книготорговца Вилфрида Войнича, обнаружившего его в 1912 году на старой иезуитской вилле близ Рима, - загадка, противостоящая человеческому любопытству уже более шести столетий. Ботанический трактат из иного мира? Тайный шифр алхимиков? Или, быть может, изощрённая шутка какого-то средневекового гения?

Любая теория разбивается о тайну неизвестного автора, непостижимой цели и непонятного языка. Но одно несомненно: пройдясь по его страницам, уже не получится смотреть на мир прежними глазами.

И вот манускрипт оказался в ваших руках. Загадочная головоломка, полная элементов, которые до сих пор никому не удавалось сложить воедино. Сумеете ли вы разгадать его тайны и собрать кусочки этой таинственной мозаики? Чернила высохли, но история всё ещё жива... И вам предстоит написать её следующую главу.



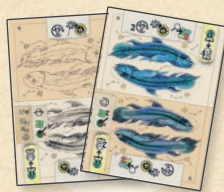
Компоненты



1 двустороннее поле



4 книги с передними и задними обложками



40 карт Войнича (по 8 каждого типа)



40 карт-памяток



16 жетонов «Капля воды» (по 4 каждого цвета)



16 жетонов «Лист» (по 4 каждого цвета)



16 жетонов «Звезда» (по 4 каждого цвета)



16 жетонов «Текст» (по 4 каждого цвета)



4 жетона знаний «Ботаника»



4 жетона знаний «Купальни»



4 жетона знаний «Астрология»



4 жетона знаний «Письмена»



4 жетона общих знаний



24 жетона исследований (по 6 каждого цвета)



1 центральный элемент пазла



60 элементов пазла



1 диск с козорогом



16 карт нейтрального игрока для игры вдвоем



8 жетонов «Капля грязной воды»



16 жетонов «Обмен знаниями»



1 жетон первого игрока

Подготовка к игре



- 1 Разместите **поле** на столе многопользовательской стороной вверх (*сторона без пронумерованных желтых клеток*).
- 2 Поместите **центральный элемент пазла** в центр области пазла на поле в любом положении, а все остальные **элементы пазла** разложите символом вверх рядом с полем.
- 3 Поместите **диск с козерогом** на отведённое для него место так, чтобы тёмная часть совпадала с одним из **5** секторов Астрологии, выбранным случайно.
- 4 Случайным образом разместите **7 жетонов «Капля грязной воды»** в первой купели раздела «Купальни» и **1** - на поле «Грязная вода» под источником справа.
- 5 Сформируйте запас **жетонов «Обмен знаниями»** рядом с полем.
- 6 Перетасуйте каждую из **5 колод Войнич** отдельно (**Ботаника, Астрология, Купальни, Письмена и Рецепты**) и раздайте каждому игроку по **2** карты из каждой. Если игроков меньше четырёх, верните остальные карты в коробку.
- 7 При игре вдвоем случайным образом возьмите по одной **карте нейтрального игрока** каждого типа и следуйте инструкциям, указанных на них, расставляя жетоны для имитации нейтрального игрока. Также разместите указанные элементы пазла в области пазла. Жетоны текста кладутся нерасшифрованной стороной вверх. При игре на троём - то же самое, но только в разделах «Ботаника» и «Астрология».

Подготовка игроков

Случайным образом выберите игрока, который начнет игру; он получает **жетон первого игрока**. Затем каждый игрок должен:



Жетон первого игрока

8

Взять книгу и все компоненты одного цвета.

9

Поместите все карты, розданные из колод Войнича, в **книгу** по одной в каждый кармашек, так, чтобы все они были расположены стартовой фазой вверх (рисунок с наименее завершённой иллюстрацией). Карты должны располагаться в таком порядке, начиная с первой страницы: **Ботаника, Астрология, Купальни, Письмена и Рецепты**. По окончании каждый разворот книги должен показывать по 2 карты из одной колоды, все стартовой фазой вверх.



Стартовая фаза карты



Вставьте карту передней обложки в кармашек передней обложки.



За обложкой в кармашке окажется первая карта Ботаники.



Когда вы откроете книгу, на каждом развороте видны две карты одного типа.



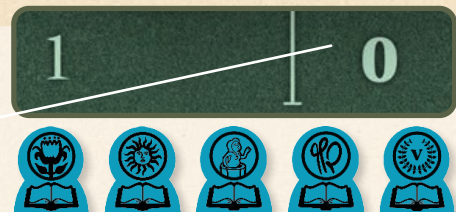
Вставьте карту задней обложки в кармашек задней обложки.

10

Положите **1** свой **Жетон листа** на стартовое поле «Лист» в разделе «Ботаника» главного поля, и по **1** своему **жетону исследования** на **каждую** часть центрального элемента пазла.

11

Поставьте свои **5** жетонов знаний (Ботаника, Астрология, Купальни, Письмена и Общие знания) на отметку «0» шкалы очков на поле.



12

Остальные жетоны вашего цвета держите рядом с книгой как свой запас: исследования, листья, звёзды, капли воды и текст - последние нерасшифрованной стороной вверх.



13

Найдите в **колоде карт-памяток** карты с номерами ваших карт в книге и положите их рядом с собой - так вся информация о страницах будет у вас перед глазами.

Обзор игрового процесса

В *The Voynich Puzzle* вы сообща пытаетесь расшифровать загадку рукописи Войнича, используя свою копию книги как главный инструмент. По мере того как растёт коллективное понимание манускрипта, вы постепенно сможете расшифровывать страницы своей книги, повышая шансы на успех.

Победителем становится игрок с наибольшими **Общими знаниями (ОЗ)** в конце игры.

В свой ход вы выбираете любой разворот в своей книге и выполняете действия из верхней половины одной из этих страниц (карт). Каждая пара страниц позволяет взаимодействовать с одной из **5** главных разделов манускрипта (**Ботаника, Астрология, Купальни, Письмена и Рецепты**).

Примечание: страницы в книгах игроков расположены не в том порядке, в котором они идут в манускрипте Войнича. Страницы с письменами должны идти последними, после страниц с рецептами, но для ясности игрового процесса я решил изменить порядок.



Раздел
«Ботаника»



Раздел
«Астрология»



Раздел
«Купальни»



Раздел
«Письмена»



Раздел
«Рецепты»



Общие
знания

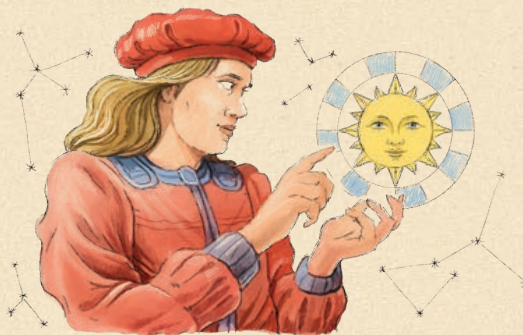
Накопив достаточно знаний в какой-либо области, вы делитесь ими, добавляя в общий пазл элемент, представляющий это знание. Все игроки получают доступ к этому знанию через переворачивание и поворот карт в своих книгах. Расшифровка манускрипта открывает доступ к более мощным действиям и очкам в конце игры - это должно быть вашей главной целью.

Игра заканчивается, когда маркер Общих знаний (ОЗ) любого игрока достигает символа конца игры на 52-ой клетке поля.

Завершите раунд так, чтобы все игроки сделали одинаковое число ходов, после чего все играют ещё один ход и подсчитывают итоговые очки.



Клетка 52 на
шкале подсчета
очков



Структура карты

Карты разделены на 4 фазы (верхняя и нижняя половины лицевой и обратной стороны каждой карты), каждая фаза отражает прогресс в расшифровке каждой страницы.

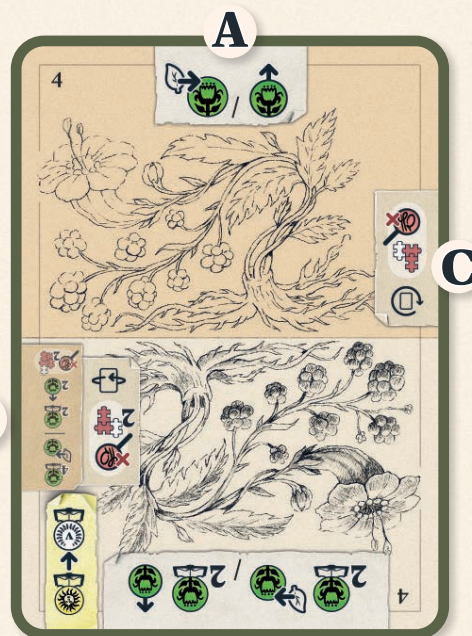
Активной является только верхняя фаза на видимой стороне карты, однако в ходе игры карты будут переворачиваться и вращаться вверх ногами, поэтому активная фаза на каждой карте меняется по мере партии.

Каждая фаза может состоять максимум из 3 различных секций.

- A** Верхняя центральная секция показывает действия, которые вы можете выполнить при активации этой страницы.
- B** Верхняя правая секция указывает на финальный подсчёт очков, который принесёт эта страница (начальная фаза карты не даёт очков).
- C** Нижняя правая секция показывает «Знания», которые необходимо потратить, чтобы изучить эту страницу, а также направление, в котором нужно повернуть или перевернуть карту при этом.
- D** Кроме того, во второй фазе карты вы найдёте информацию об условиях изучения и доступных действиях на противоположной стороне карты.

Каждая новая фаза приносит более сильные действия и больше очков в конце игры, а условия изучения усложняются, однако они всегда следуют предсказуемой последовательности, которую можно проверить на картах-памятках.

Действия улучшаются за счёт добавления новых эффектов к уже имеющимся, количество очков в конце игры увеличивается, а условия изучения требуют всё больше «Знаний» сверх тех, что уже были потрачены ранее. Благодаря этому легко планировать наперёд и готовиться к следующим фазам каждой карты.



Лицевая сторона карты: в верхней половине расположен начальная фаза, в нижней - вторая фаза.



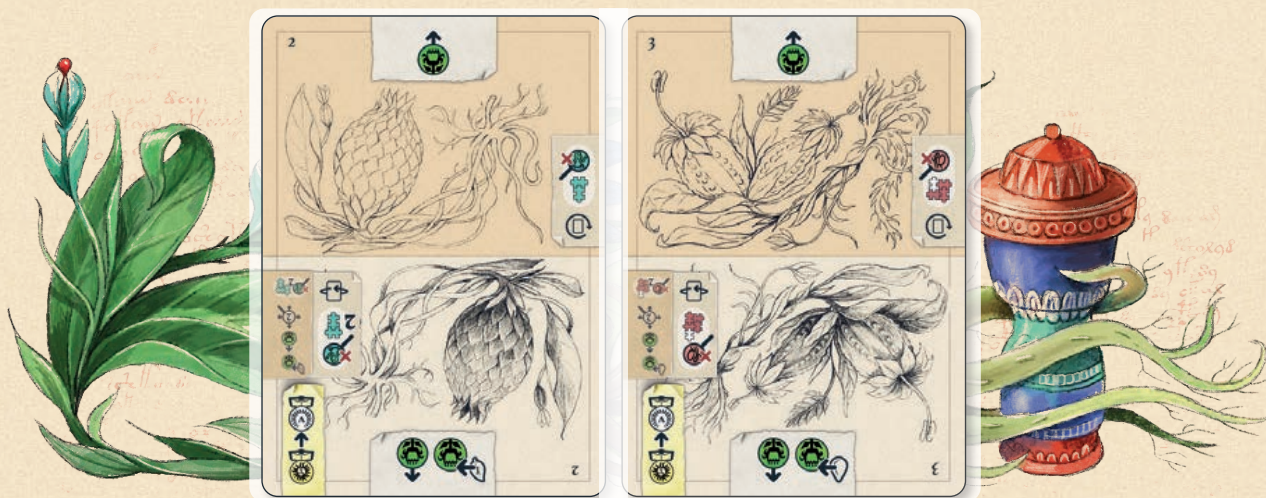
Обратная сторона карты: в верхней половине расположена третья фаза, в нижней - четвёртая фаза карты.

Цель игры

Выполняя действия на страницах, вы со временем накапливаете достаточно знаний, чтобы поделиться ими со всеми игроками - и добавляете в пазл новый элемент, соответствующий этому виду знаний.

Эти общие знания можно использовать для изучения ваших страниц - это не только усиливает ваши действия, но и позволяет в конце игры превратить часть накопленных знаний в общие знания (ОЗ). Поэтому расположение каждого элемента пазла имеет ключевое значение для вашей стратегии.

Вам придётся балансировать между изучением своих страниц, накоплением достаточного количества знаний, чтобы поделиться ими со всеми игроками, и сбором конкретных типов знаний, приносящих очки в конце игры.



Открытая книга с активным разворотом.



Структура хода

В *The Voynich Puzzle* вы выбираете действия с помощью своей книги. Вы можете держать её в руках или оставить на столе; при этом она всегда считается открытой на вашем активном развороте (две карты одного типа). Вы можете в любой момент просматривать другие страницы, но обязаны всегда возвращаться к активному развороту.

В свой ход вы должны сменить активный разворот в книге на другой (за исключением первого хода, когда вы можете свободно выбрать, с какого разворота начать). Чтобы сэкономить время, вы можете заранее открыть книгу на новом активном развороте во время хода другого игрока, чтобы в свой ход сразу приступить к выполнению действий.

Золотое правило: вы не можете использовать один и тот же активный разворот два хода подряд.

После того как вы выбрали разворот на текущий ход, необходимо соблюдать следующий порядок действий:

1) ИЗУЧИТЬ КАРТУ

Вы можете изучить 1 или обе открытые страницы столько раз, сколько хотите или можете оплатить.

2) ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить любые (или все) действия, указанные в верхней части одной из двух открытых страниц, в любом порядке. На некоторых страницах есть символ «/», означающий, что при выполнении действий нужно выбрать один из предложенных вариантов.

3) ОБМЕНЯТЬСЯ ЗНАНИЯМИ

Если у вас есть один или несколько жетонов обмена Знаниями, вы **обязаны** использовать их, размещая соответствующие фрагменты Пазла на игровом поле.

4) ИЗУЧИТЬ КАРТУ

Вы снова можете изучить 1 или обе открытые страницы столько раз, сколько хотите или можете оплатить.

После этого ваш ход заканчивается, и игра продолжается по часовой стрелке к следующему игроку.

1) ИЗУЧЕНИЕ КАРТЫ

Если страница ещё не достигла своей финальной фазы, в её нижней правой секции указано условие изучения. Это условие требует вернуть один или несколько ваших жетонов исследования с определённых областей пазла на основном игровом поле обратно в ваш запас.

Если требуется убрать более одного жетона исследования, **они должны быть взяты из разных зон, соответствующих условию.** (Пример **а**: если нужно

убрать 2 жетона исследования из группы из 2 фрагментов пазла «Ботаника», они должны быть взяты из двух разных групп).

Если вы выполняете условие на карте, получите ОЗ, указанное на пересечении строки и столбца жетонов исследования, которые были возвращены **б**.

Затем извлеките карту из книги и, в зависимости от стрелки рядом с условием **с**, либо поверните карту на **180°** , либо  переверните её, сохраняя текущую ориентацию, после чего верните карту обратно в тот же кармашек в новом положении.

Как уже упоминалось, это можно делать **до и/или после** выполнения действий, и несколько раз с одной и той же картой, если у вас достаточно жетонов исследования для выполнения условий. Однако выполнять это можно только для страниц, открытых в текущем ходу.

Новая фаза карты предоставляет улучшенное действие, более выгодные условия финального подсчёта очков и, если это не последняя фаза, новое условие изучения, связанное с предыдущим.

Карты-памятки: вы можете разместить их перед собой любым удобным способом.

Они дают обзор всех условий изучения на ваших картах, помогая вам планировать размещение фрагментов пазла и жетонов знаний.



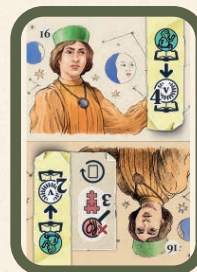
а Пример условия изучения.



б Перемещение в запас 2 жетонов исследования и подсчёт очков.



с Переворот карты в соответствии со стрелкой.



Карта-памятка

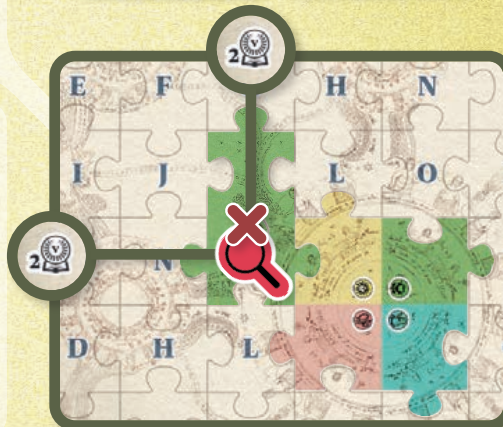
ПРИМЕР ИЗУЧЕНИЯ КАРТЫ

В начале своего хода Клара (красная) решает изучить одну из открытых на этот ход страниц. Условие изучения требует, чтобы у неё был жетон исследования на группе как минимум из 2 смежных элементов ботаники.

Она убирает жетон исследования, выполняющий условие, и получает 4 общих знания (ОЗ) - за столбец и строку, на пересечении которых стоял этот жетон.

Затем она вынимает карту из книги, поворачивает её, как указано на карте, и возвращает в книгу.

Если бы она могла выполнить ещё какие-то условия на любой из 2 открытых карт, она имела бы право это сделать, но в данной ситуации это не так.



Примечание разработчика: большинство людей, исследующих манускрипт Войнич, делятся теориями через Интернет. Пазл - отражение этого: каждый раз, накопив достаточно знаний о конкретной части книги, вы делитесь ими, добавляя элемент пазла.

Это новое общее знание в пазле затем может быть использовано любым исследователем - представленным в игре жетонами исследования, - чтобы делать собственные открытия.

2) ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Каждый тип карты связан со своим разделом манускрипта Войнича и имеет свой набор возможных действий и соответствующий раздел на основном поле. Выполняя действия в одном разделе, вы можете запускать действия в другом - это отражает связь между частями манускрипта.

Вы выполняете действия так, как описано ниже, независимо от того, как они активированы (напрямую со страниц или как следствие ваших действий на основном поле).

Ограничения жетонов: жетоны вашего цвета - ограниченный ресурс. Когда игровой эффект позволяет добавить жетон, его можно взять только из своего запаса или из другого раздела основного поля. (Пример: звезду можно перенести из раздела «Астрология» в раздел «Письмена», но нельзя переложить её в пределах самого раздела «Астрология».)

Иногда жетон, который вы только что положили, запускает действие - поставить такой же жетон в другое место. Жетон, который вызвал действие, для этого использовать нельзя - возьмите другой жетон того же типа. (Пример: если выкладывание жетона звезды в раздел «Астрология» запускает действие «положить звезду» в раздел «Письмена» - туда нужно положить другой жетон звезды.)

ПОЛУЧЕНИЕ ЗНАНИЙ

Знания можно получать через действия на ваших картах или как награду за выполнение других действий в игре.

Эти действия позволяют получить знание соответствующего типа (Ботаника, Астрология, Купальни или Письмена), продвигая нужный маркер знаний по треку.

Каждый раз, когда вы достигаете или проходите символ озарения на треке, возьмите жетон обмена знаниями того же типа, что и сдвинутый маркер. Как уже говорилось, этот жетон вы используете позже в свой ход, чтобы поделиться открытием - добавив элемент пазла на поле.



Знания
раздела
«Ботаника»



Знания
раздела
«Астрология»



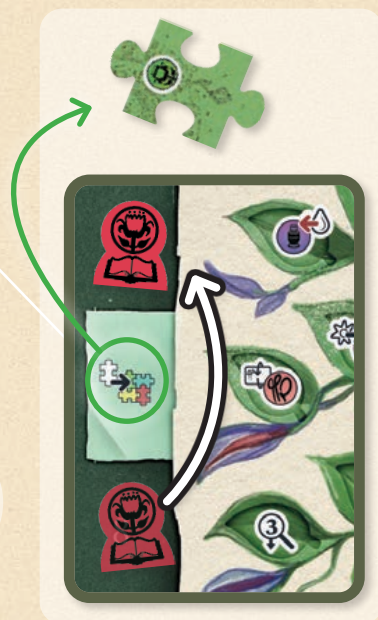
Знания
раздела
«Купальни»



Знания
раздела
«Письмена»



Общие
Знания



Если маркер общих знаний (ОЗ) достигает или проходит символ озарения - ничего не происходит.



ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ



Эти действия встречаются на картах любого типа или как награды за другие действия в игре. Они позволяют:



... либо положить один из своих жетонов исследования на любую из 4 клеток центрального элемента пазла ...



... либо положить один из своих жетонов исследования на любой элемент пазла на поле, в том числе центральный ...



... либо передвинуть один из своих жетонов исследования на поле в направлении, указанном действием, или в любом направлении.

Жетон исследования можно положить только на клетки с элементом пазла (или на любую из 4 клеток центрального элемента) - но не на пустые клетки пазла. На каждой клетке может находиться сколько угодно жетонов исследования. Положение этих жетонов поможет выполнять условия изучения страниц книги.

Действия с числом: если рядом с иконкой действия стоит число, действие можно выполнить столько раз, сколько указано числом.

В случаях, когда действие применимо к нескольким жетонам, можно выполнять все действия одним жетоном или поделить их между разными жетонами. (Например: действие «рост растения» позволяет совершить несколько перемещений в разделе «Ботаника». Можно двигать один свой жетон столько раз, сколько указано действием, либо распределить движения между разными жетонами.)



ДЕЙСТВИЯ В РАЗДЕЛЕ «БОТАНИКА»



Эти действия применяются к разделу «Ботаника» на основном поле - вы найдёте их на картах ботаники или получите как награды за другие действия.

Действия «положить лист» и «положить каплю воды» позволяют взять жетон листа или жетон капли воды соответственно из своего запаса либо из другого раздела поля и положить их в раздел «Ботаника»:

A

Жетоны листьев кладутся на клетку у основания стебля растения, на которой может лежать любое их количество.

B

Жетон капли воды можно класть на любую из 4 верхушек корней, получая указанную там награду. На каждой такой клетке может находиться только 1 жетон капли. Можно положить жетон капли на верхушку корня, где уже есть жетон капли - в этом случае ваш жетон сразу перемещается на следующую пустую клетку по стрелкам, забирая награду той клетки, на которую попадёт.



Положить жетон листа



Положить жетон капли воды



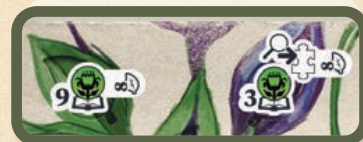
Действие «**рост растения**» позволяет переместить один свой жетон листа или жетон капли воды на одну клетку в направлении стрелки и получить награду клетки, на которую вы попали. При этом действуют такие правила:



Рост растения

Если жетон капли воды доходит до основания стебля, сразу выполните дополнительное действие «рост растения» этим же жетоном капли. Эта клетка в счёт не идёт.

За исключением клетки у основания стебля и двух верхних клеток цветков, **жетоны не могут стоять на одной клетке**. Если вам нужно переместить жетон на занятую клетку - пропускайте её и продолжайте двигать жетон до первой пустой клетки, где он остановится.



Верхние клетки цветков

Перемещая жетон на ветвь, выберите любую пустую клетку этой ветви и поставьте туда жетон, получив её награду.

Попав на ветвь или клетку цветков, жетон больше нельзя двигать этим действием. (Однако его можно убрать оттуда, чтобы выполнить действия в других разделах поля.)

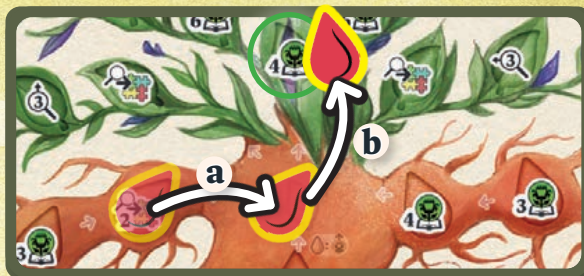
ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Левая страница позволяет Кларе (красная) получить 4 знания по ботанике, положить жетон листа и совершить 2 действия «рост растения».

Она начинает с того, что использует одно из действий «рост растения», чтобы передвинуть свой жетон капли воды на одну клетку вверх

a - это немедленно позволяет капле переместиться ещё на одну клетку вверх, принося ей 4 знания **b** по ботанике.

Затем она кладёт лист на стебель **c** и использует второе действие «рост растения» с этим листом - пропуская жетон на стебле, лист приземляется на указанную клетку ветви и получает её награду **d**.



Примечание разработчика: раздел «Ботаника» в манускрипте, судя по всему, изображает различные виды растений и их описания. Чтобы передать этот процесс изучения, игроки добавляют листья на стебель и воду к корням - и те движутся вверх к цветкам и ветвям с листьями.



ДЕЙСТВИЯ РАЗДЕЛА «АСТРОЛОГИЯ»



Эти действия выполняются в разделе «Астрология» на основном поле - на картах астрологии или как награды за другие действия в игре.

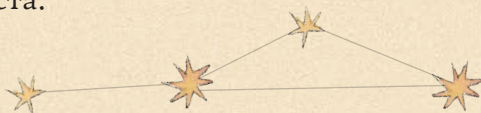
Действия **«положить звезду»** и **«положить текст»** позволяют взять жетон звезды или жетон текста соответственно из своего запаса или из другого раздела поля и положить их в раздел «Астрология»:



Жетоны звёзд кладутся на любую пустую клетку в форме звезды (без другого жетона звезды) на изображении созвездия. При этом вы получаете награду клетки, на которую её положили.



Жетоны текста кладутся на любую пустую клетку текста (без другого жетона текста) на созвездии - вы получаете награду, изображённую на самом жетоне текста.



Раздел «Астрология» разделён на 5 секторов, каждый сектор разделён на две части - внутреннюю **а** и внешнюю **б**. Жетон звезды можно положить на внешнюю часть сектора, только если во внутренней части этого сектора уже стоит другой жетон звезды. То же самое с жетоном текста: во внешнюю часть сектора его можно положить, только если во внутренней части уже есть жетон текста. Обратите внимание: на каждой внешней части сектора расположены два разных созвездия.

Если после размещения жетона звезды или текста на созвездии оказываются оба жетона, их владельцы получают награду знаний этого созвездия. Если оба жетона принадлежат одному игроку, награда знаний начисляется только один раз.



Действие **«повернуть Козерога»** позволяет повернуть диск козерога по часовой стрелке к следующему сектору и получить награду знаний каждого созвездия в этом секторе, на котором есть жетон звезды, жетон текста или оба жетона.

Использование жетонов текста: жетоны текста никогда нельзя переворачивать, если на это нет особого указания.

Каждый раз, когда вы кладёте жетон текста, выбирайте его сами - исходя из его награды.



Положить жетон звезды



Положить жетон текста



Клетки звезды и текста на созвездии (с соответствующим бонусом).



Пять секторов раздела «Астрология».



Повернуть жетон козерога

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Левая страница позволяет Кларе (красная) повернуть Козерога 2 раза, положить жетон текста в раздел «Астрология» и положить жетон исследования на центральный элемент пазла.

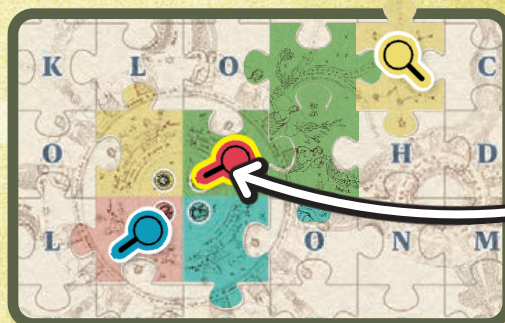


Клара начинает с того, что кладёт жетон текста на эту клетку - это разрешено, так как на внутренней части сектора уже есть жетон текста. Она получает награду этого жетона текста (в данном случае - 1 знание о письменах).

После этого размещения на созвездии теперь стоят жетоны и текста, и звезды - поэтому Клара и игрок синего цвета получают по 4 знания по астрологии.

Затем она поворачивает Козерога 2 раза по часовой стрелке (проходя через два разных сектора) и получает в сумме 10 знаний по астрологии: 3 в первом секторе и 7 во втором.

Наконец, она кладёт жетон исследования на центральный элемент пазла.



Примечание разработчика: раздел «Астрология» в манускрипте, кажется, изображает астрологические знаки и небесные тела вроде солнца и луны. Я взял страницу, на которой, похоже, изображён Козерог, и сделал его вращающимся к разным созвездиям, имитируя движение звезды по ночному небу в течение года.



ДЕЙСТВИЯ РАЗДЕЛА «КУПАЛЬНИ»



В разделе «Купальни» на поле тоже есть свои действия - на картах купален или в виде награды за другие действия.

Действие **«положить каплю воды»** позволяет взять жетон капли воды из своего запаса или из другого раздела поля и положить его в раздел «Купальни». Каплю можно класть на любую из 2 клеток источников, получая соответствующую награду.

Любой жетон, который уже стоял на этой клетке, сдвигается дальше по потоку - на следующую клетку в направлении стрелки, и его владелец получает награду той клетки, на которую жетон попадает (если она есть).

Если этот жетон, в свою очередь, сдвигается на клетку, где стоит другой жетон, тот тоже сдвигается дальше - и процесс продолжается, пока никого больше нельзя сдвинуть.

Если жетон капли воды попадает в первую купель, он остаётся там и автоматически дальше не продвигается.

Однако **если в первую купель попадает жетон листа** (это может случиться, потому что есть действие, превращающее жетон капли воды в жетон листа - см. действие «преобразование» на следующей странице), **он немедленно сдвигается ещё на одну клетку в сторону второй купели**. Если на этой клетке уже стоит другой жетон листа - тот тоже продвигается дальше, во вторую купель.

Вторая купель: когда любой ваш жетон листа достигает второй купели (даже не в свой ход), сразу же поставьте его на пустую клетку без листа и получите соответствующую награду.



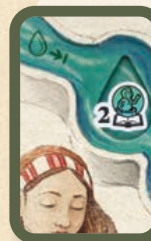
Действие **«очистить воду»** позволяет взять один из жетонов капли грязной воды в первой купели и получить её награду.

После получения награды положите этот жетон капли грязной воды **на клетку под правым источником**, а жетон капли грязной воды, что уже стояла на ней, сдвиньте на одну клетку влево. Если на той клетке стоит жетон, он продвигается по обычным правилам.

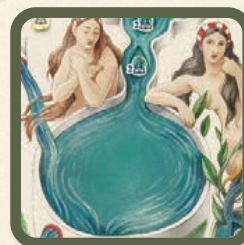
Когда жетон капли грязной воды попадает в первую купель, он снова становится доступным для выбора.



Положить жетон
капли воды



Клетки источников (под
правым источником -
клетка для жетона
капли грязной воды)



Первая купель



Вторая купель



Действие
очистки воды

Действие «преобразование» позволяет убрать один из своих жетонов капли воды из раздела «Купальни» и поставить на его место жетон листа.



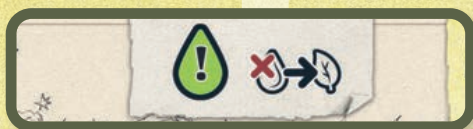
k zUΣt z lōETl3UU

Если жетон капли стоял в первой купели, жетон листа немедленно сдвигается ещё на одну клетку в сторону второй купели - и это движение, как обычно, может протолкнуть другой жетон листа.

При игре вдвоем: как только 2 жетона капли воды цвета, который не используют игроки, попадут в первую купель, сразу уберите их и положите один на клетку левого источника, другой - на клетку правого источника (именно в таком порядке). Это может сдвинуть другие жетоны капли воды по обычным правилам.

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

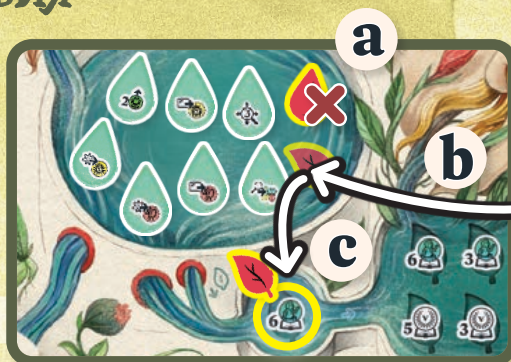
Одна из активных страниц позволяет Кларе (красная) очистить воду и преобразовать жетон капли воды.



Она начинает с преобразования капли воды в первой купели - возвращает ее в свой запас и ставит на ее место один из своих листов **a**, который немедленно сдвигается на одну клетку **b** вперёд, принося **б** знаний купален. **c**

Затем она очищает воду - берёт жетон капли грязной воды из первой купели, получает её награду, а сам жетон капли грязной воды кладёт на клетку под правым источником.

Этот жетон продвигает жетон капли грязной воды с этой клетки, а та толкает два жёлтых жетона капли воды - и жёлтый игрок получает 4 знания купален.



Примечание разработчика: раздел «Купальни» - пожалуй, самый странный во всём манускрипте. Я использовал жетоны капель воды и механику продвижения, чтобы изобразить поток воды, текущий вниз. А зелёный цвет воды на оригинальных страницах подсказал идею водорослей - они изображены жетонами листьев, плывущими вместе с водой.



ДЕЙСТВИЯ РАЗДЕЛА «ПИСЬМЕНА»



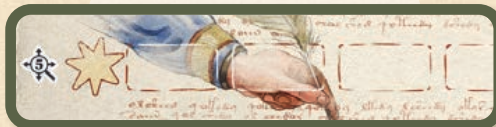
Действия раздела «Письмена» встречаются на картах письмен или как награды за другие действия в игре.

Действие **«положить текст»** позволяет взять жетон текста из своего запаса или из другого раздела поля и положить его на самую левую пустую клетку жетона текста в любом ряду.

После размещения получите награду этого жетона текста, а также награду, изображённую в начале этой же ряда на поле. Награды можно получать в любом порядке.



Положить жетон текста



Ряд жетонов текста с клеткой звезды и наградой в начале.

Действие **«положить звезду»** позволяет взять жетон звезды из своего запаса или из другого раздела поля и положить его на любую пустую клетку жетона звезды.

Вы получаете все награды на жетонах текста этого ряда, **независимо от их цвета**, а также награду в начале этого ряда - в любом порядке.



Положить жетон звезды

Действие **«перевести текст»** позволяет перевернуть один из ваших жетонов жетона текста в разделе «Письмена» на основном поле переведённой стороной - вы получаете награду этой стороны и **награду в начале ряда на поле**, в любом порядке.

С этого момента жетон всегда лежит улучшенной переведённой стороной с лучшей наградой.



Перевести текст

Примечание разработчика: раздел «Письмена» - самый сложный для осмысления, ведь никто не знает, как переводить текст.

Я использовал жетоны звёзд (единственный другой элемент раздела помимо жетонов текста), чтобы создать с этими страницами интересное взаимодействие.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Правая страница позволяет Кларе (красная) положить 1 жетон текста и 1 жетон звезды в раздел «Письмена», а также положить жетон исследования на центральный элемент пазла.

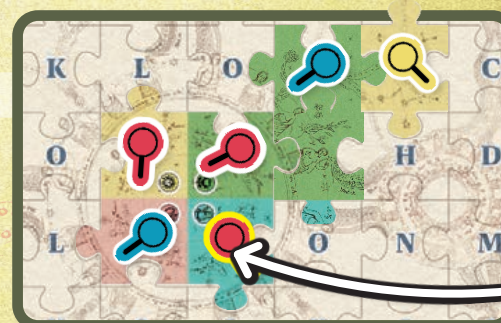


Она начинает с того, что кладёт жетон текста в этот ряд, получая и награду самого жетона (в данном случае - 1 знание о письменах), и 4 знания о письменах в начале строки.

Затем она кладёт жетон звезды в ряд, получая награды всех жетонов текста этого ряда (включая синие), а также 4 знания о письменах в начале строки.



Наконец, она кладёт жетон исследования на центральный элемент пазла.





ДЕЙСТВИЯ РАЗДЕЛА «РЕЦЕПТЫ»

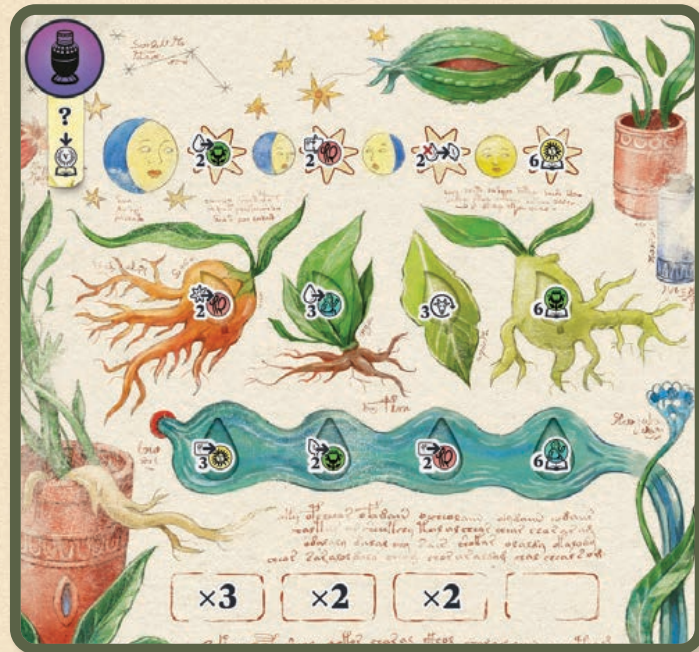


Действия раздела «Рецепты» встречаются на картах рецептов или как награды за выполнение других действий в игре.

Все эти действия позволяют взять изображённый компонент (жетон листа, жетон звезды, жетон капли воды или жетон текста) вашего цвета из любого другого раздела основного поля - **но никогда из своего запаса.**

Затем положите его на одну из соответствующих пустых клеток в разделе рецептов (тип клеток показан иллюстрациями каждого ряда), получив соответствующую награду.

В случае с жетонами текста награда жетона умножается на число, указанное на клетке, куда вы его кладёте.



Ряд
жетонов
звезд

Ряд
жетонов
листьев

Ряд
жетонов
капель воды

Ряд
жетонов
текста



Переместить жетон
листа в рецепты



Переместить жетон
звезды в рецепты.



Переместить жетон
капли воды в рецепты.



Переместить жетон
текста в рецепты.



Примечание разработчика: раздел «Рецепты», кажется, объединяет все остальные части манускрипта - как будто объясняет, как готовить зелья, сочетая растения из раздела «Ботаника», время года из раздела «Астрология», воду из раздела «Купальни» и инструкции из раздела «Письмена».

Никаких доказательств этому, конечно, нет - но именно эти идеи я использовал, чтобы построить механику этого раздела: жетоны берутся из других частей поля, чтобы получать здесь награды.

3) ОБМЕН ЗНАНИЯМИ

Если после выполнения действий на ваших страницах у вас есть 1 или больше жетонов обмена знаниями, вы обязаны вернуть каждый жетон в общий запас и взять элемент пазла из запаса (по 1 элементу за каждый возвращённый жетон). Тип элементов пазла должен совпадать с типом знаний возвращённых жетонов.

Эти элементы пазла кладутся в область пазла по следующим правилам:

- А** Элемент пазла нужно класть на клетку, ортогонально смежную с уже стоящим элементом.
- В** Берите элемент пазла с символом, совпадающей с клеткой, на которую хотите его положить, и кладите его перевернутым - символом вниз.

После того как все нужные элементы размещены, можно передвинуть 1 свой жетон исследования, **уже стоящий на пазле**, на 1 из элементов, которые вы только что положили.

При игре вдвоем: элементы пазла, добавленные при подготовке, не считаются находящимися в области пазла, пока не будут соединены с центральным элементом пазла через цепочку ортогонально соединённых элементов.

Нельзя класть элемент пазла рядом с ними, если он сам тоже не соединяется с центральным элементом через такую цепочку. Также нельзя класть и двигать на эти элементы свои жетоны исследования, пока они не будут соединены.

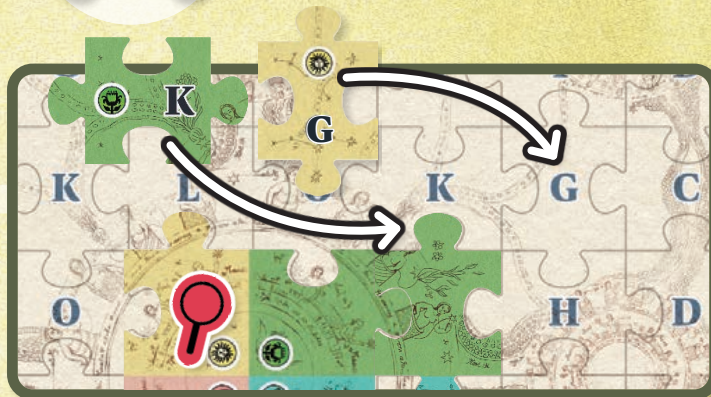


ПРИМЕР ОБМЕНА ЗНАНИЯМИ

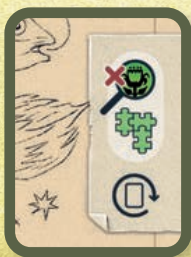
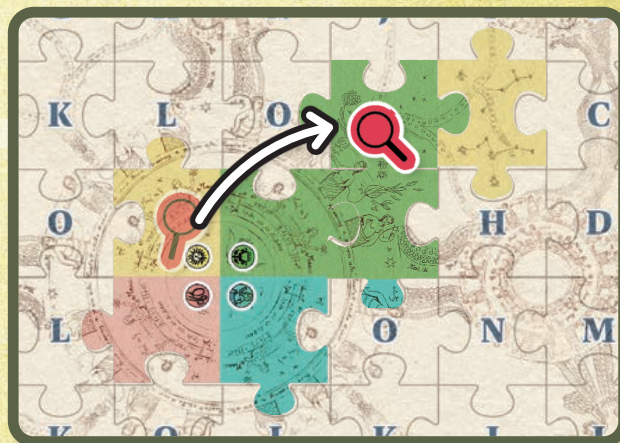
В конце хода Клара (красная) получила жетон обмена знаниями по ботанике и жетон обмена знаниями по астрологии.



Клара возвращает их в общий запас и берёт по элементу пазла каждого типа из запаса, следя, чтобы их символы соответствовали клеткам, которые она хочет накрыть, и добавляет их в пазл.



Клара решает передвинуть 1 свой жетон исследования, уже находящийся в области пазла, на только что положенный элемент пазла по ботанике.



Теперь она может изучить одну из своих активных страниц, поскольку выполняет её условие изучения.

4) ИЗУЧЕНИЕ КАРТЫ

Как и в начале хода, теперь можно изучить 1 или обе открытые сейчас страницы - столько раз, сколько хотите и сколько можете себе позволить.

После этого ход заканчивается, и его делает игрок слева от вас.

Подсчет очков

Игра заканчивается, когда **маркер общих знаний (ОЗ)** **любого игрока** достигает символа конца игры на 52-й клетке.

Доиграйте раунд так, чтобы все игроки сделали одинаковое число ходов, затем все игроки делают по ещё одному ходу - после этого начинается подсчёт очков.

Подсчёт очков происходит так:



Каждый игрок суммирует общие знания (ОЗ) на пересечениях строк и столбцов **всех своих жетонов исследования на поле**, делит результат на 2 (с округлением вниз) и прибавляет к своим очкам.



Каждый игрок применяет **условия подсчёта очков, изображённые на активных фазах всех страниц** своей книги. Каждое условие подсчёта даёт общие знания (ОЗ) исходя из положения определённого маркера знаний (символ указан на каждом разделе поля) на треке очков. Полученные ОЗ считаются так:

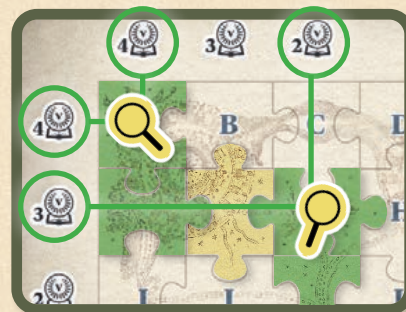
Сначала определяется самая дальняя клетка подсчёта, до которой добрался или которую прошёл этот маркер. Затем количество ОЗ, изображённое в этой клетке, умножается на 1, 2 или 4 - в зависимости от того, что указано на соответствующей странице.

Обратите внимание: каждый раздел поля показывает, какой маркер знаний считается по страницам этого раздела. Единственное исключение - **Рецепты**. На каждой странице рецептов изображены два типа знаний; при подсчёте финального счёта вы выбираете, какой тип знаний считать на этой странице.

После того как все игроки подсчитали очки со всех своих страниц, побеждает тот, у кого больше всего **общих знаний (ОЗ)**.

При ничьей побеждает игрок, у которого дальше всего продвинут какой-либо маркер знаний (**кроме маркера ОЗ**). Если ничья сохраняется, сравниваются вторые по дальности маркеры знаний (кроме ОЗ) - и так далее.

Если ничья не разрешилась после сравнения 4 маркеров - игроки делят победу поровну.



6 общих знаний (ОЗ)
у жёлтого игрока.



При подсчете очков для первой страницы Клара (красная) берёт значение последней клетки, до которой дошёл её маркер знаний о купальнях, и умножает его на 4. Она получает 32 общих знания (ОЗ).



Соло-режим

В соло-режиме вашим противником становится сам Войнич. Подготовка происходит как в игре на 2 игроков, но **поле кладётся стороной вверх для соло-игры**, а жетоны текста складываются в стопку (в случайном порядке) **b** неперевернутой стороной вверх. Вместо свободной расстановки 7 жетонов капли грязной воды **c** в первой купели, поставьте каждую на пронумерованную клетку. Последний жетон капли грязной воды размещается на свою обычную клетку под источником справа.



Перемешайте его карты-памятки и **d** сделайте из них колоду, следя за тем, что все карты лежали так, что у верхней карты колоды видна первая фаза и она лежит лицом к вам. При этом **верхняя карта не должна быть картой рецептов**. Положите эту колоду рядом с книгой Войнича - отныне она будет называться «Колода Войнича».

Наконец, выберите уровень сложности: лёгкий, средний, сложный, очень сложный или экстремально сложный. Если выбрали очень или экстремально сложный, Войнич сразу один раз продвигается на 2 левых картах разворотов «Ботаника» и «Купальни», а также один раз - на 2 правых картах разворотов «Астрология» и «Письмена». См. «Подсчёт очков в конце игры» на стр. 32 - там описано, как разные уровни сложности влияют на подсчёт.

Вы - первый игрок.

В соло-режиме вы совершаете свои ходы ровно так же, как в игре на 2 игроков. Войнич тоже следует большинству обычных правил, но с 3 отличиями:



Он автоматически изучает страницу в начале своего хода, игнорируя условия, и поэтому никогда не использует свои жетоны исследования.

Если он должен совершить действия исследования - он обменивает их на 1 общее знание (ОЗ). (Например: вместо размещения 2 жетонов исследования, он получает 1 ОЗ.)

Когда он берёт жетон текста из своего запаса, он берёт верхний.

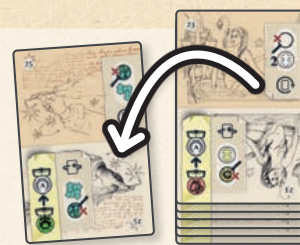
СТРУКТУРА ХОДА

В начале своего хода Войнич переворачивает верхнюю карту своей колоды, кладёт её в стопку рядом и меняет открытую страницу в книге Войнич на разворот, соответствующий только что перевёрнутой карте.

Если эта карта показывает текущий разворот, уже открытый в его книге, повторите процесс с новой картой колоды - пока не сможете перейти к новому развороту. Если колода закончилась, возьмите все карты из сброса, кроме верхней, перетасуйте - теперь это новая колода.

Когда Войнич выбрал новый разворот, выполните следующие действия:

- 1 Если возможно, он изучает одну фазу одной из открытых страниц. Если номер страницы на верхней карте (только что перевернутой) его колоды нечётный - он изучает левую страницу; если чётный - правую.
- 2 Выполните действия страницы, которую он только что изучил (или попытался изучить).
- 3 Если у него есть жетоны обмена знаний, используйте их, чтобы положить элементы пазла на поле.



Войнич сбрасывает карту Письмен и открывает книгу на развороте этого же типа. Номер страницы на верхней карте (23) его колоды - нечётный, поэтому...



... Войнич изучает левую страницу по обычным правилам. Затем он выполняет действия этой страницы.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Войнич выполняет все действия страницы, которую он только что изучил (или попытался изучить) по порядку - **слева направо**.

Если на карте 2 варианта, разделённые косой чертой, он выбирает левый, если действие на левой странице, и правый - если на правой.

Если Войнич не может выполнить действие полностью, он делает столько, сколько может, пропуская то, что не может выполнить. (Например: если он должен положить 2 жетона листа в раздел «Ботаника», но там уже стоит 3, он положит только 1 - больше нельзя положить по правилам.)

Если он не может получить никакой пользы от действий (кроме действий исследования), повторяйте процесс перевортыwania верхней карты колоды Войнич, выбирая новую страницу - пока не найдёте такую, на которой он сможет получить пользу не только от действий исследования. Но в этом случае **он не изучает новую выбранную страницу**.



Эта страница дала бы Войничу 3 действия «рост растения» и 1 общее знание (ОЗ) от действия исследования.

Он выполнит действия этой страницы, если сможет совершить хотя бы 1 из движений «рост растения». Но если у него нет жетонов, которые можно двигать, он сменил бы страницу.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПАЗЛА

Когда Войнич должен добавить элементы пазла на поле, вы решаете, куда их положить, но обязаны следовать условию изучения, изображённому на верхней карте колоды, если это возможно.

Если нужно положить несколько элементов, вы выбираете, в каком порядке их класть. При этом всегда соблюдаются обычные правила размещения элементов пазла. Проверая условия изучения, считайте все элементы как элементы «любого цвета», игнорируя их конкретный цвет.

В зависимости от условия нужно:



Положить в группу из X элементов или рядом с ней: положите элемент пазла так, чтобы он стал частью группы элементов своего цвета (или рядом), в которой не меньше элементов, чем требует условие.



Положить на край: положите элемент пазла на край или в угол.



Положить в круг: положите элемент пазла так, чтобы он стал частью круга.



Положить рядом с разными цветами: положите элемент пазла так, чтобы он соседствовал минимум с 3 разными цветами.

Если положить элемент пазла по условию невозможно - вы кладёте его в любое место по своему выбору.

За каждый размещенный элемент пазла Войнич получает общие знания (ОЗ) на пересечении строки и столбца этой клетки.

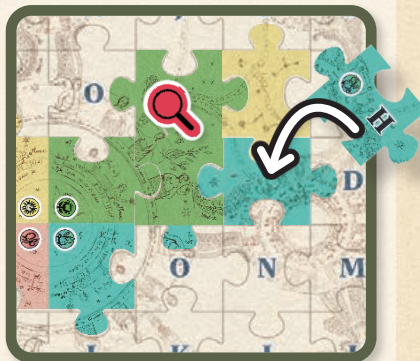


Войничу нужно положить элемент пазла
Купален ...

Верхняя карта колоды Войнич показывает условие изучения ...



... поэтому Войнич кладёт элемент пазла Н - он становится частью внешнего круга, как требует условие.



Наконец, он получает общие знания (ОЗ) на соответствующих строке и столбце.

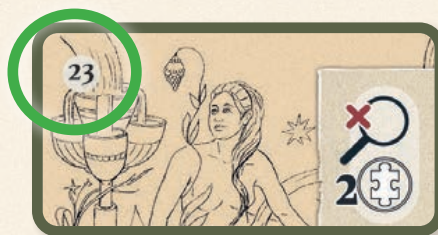
К сожалению, столбец Н приносит ему 3 общих знания (ОЗ), а ряд - ни одного.



ДОБАВЛЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Когда Войнич должен добавить жетоны на поле, он всегда берёт их из своего запаса, если это возможно. Чтобы решить, куда положить жетоны, используйте номер страницы, указанный на верхней карте его колоды (далее - **приоритетный номер**). Ищите первое доступное место на поле, начиная с приоритетного номера: проверяйте все номера по порядку, переходя с 40 на 1, пока не найдёте клетку, куда Войнич может положить жетон.

Имейте в виду: не все номера присутствуют на поле, поэтому если приоритетного номера нет в проверяемой части поля - используйте ближайший меньший. (Например: если приоритетный номер - 18, а ближайшие номера в проверяемой части - 7 и 22, начните проверку с 7.)



Приоритетный номер



Номера на стороне соло-режима поля

Система приоритетного номера используется и для других действий, как описано ниже.

Если Войничу нужно взять жетон с поля, чтобы положить его в другое место, он не может брать жетоны из того же раздела, куда хочет положить - как и любой другой игрок.

В зависимости от типа жетона он выбирает жетон для перемещения с таким приоритетом:



Жетоны, уже добравшиеся до ветвей или верхних цветков в раздела «Ботаника».



Жетоны во **внутреннем круге** раздела «Астрология» .



Жетоны в **любой из купален** раздела «Купальни».



Жетоны текста в рядах без жетонов звезды и жетоны звезды в рядах с одним и менее жетонами жетона текста в разделе «Письмена» .

Если этим условиям соответствуют несколько жетонов - выберите любой. Если ни один жетон не подходит ни под одно из этих условий - выбирайте, какой жетон переместить, на своё усмотрение.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РАЗДЕЛА «БОТАНИКА»



Когда Войнич выполняет действие «**положить каплю воды**», то он выбирает корень для жетона по приоритетному номеру.



Когда он выполняет действие «**рост растения**», он перемещает жетон к ветви или цветку с подходящим номером - или к ближайшему меньшему, чем приоритетный номер.

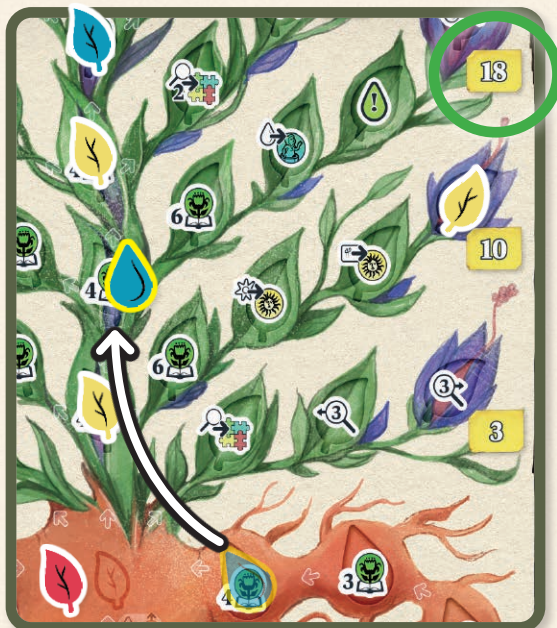
Перемещайте тот жетон, который ближе к этому номеру. Если жетон достигает ветви, он занимает первую пустую клетку и выполняет её действие, если возможно.

В редких случаях, когда все клетки выбранной ветви заняты - перемещайте жетон к следующей ветви или цветку по возрастанию номеров.

Если все доступные жетоны находятся выше ветви, соответствующей приоритетному номеру - продолжайте проверять номера по порядку, пока не найдёте такой, куда можно положить жетоны.



Войнич (синий) выполняет действие «рост растения» дважды; приоритетный номер - 20, поэтому он хочет переместить жетоны к ветви с номером 18.



Ближайший жетон - это жетон капли воды, потому что жетон листа находится выше нужной ветви.

Первым действием он перемещается: пропускает основание стебля (как и для всех игроков), а также жетон листа нейтрального игрока, и останавливается на клетке, которая приносит 4 знания по ботанике.



Вторым действием жетон капли воды перемещается на клетку ветви «6 знаний по ботанике» и получает эту награду.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РАЗДЕЛА «АСТРОЛОГИЯ»



Когда Войнич выполняет действие «**положить звезду**» или «**положить текст**», в сектор, выбранный по приоритетному номеру, он кладёт жетон во внутренний круг, если есть свободное место.



Иначе он кладёт его во внешнюю часть сектора - на первую свободную клетку по часовой стрелке. Если все три клетки заняты - действуйте так же со следующим сектором по часовой стрелке.



Войнич (синий) хочет положить жетон звезды - его нужно взять с поля, потому что в запасе жетонов звезды больше нет. Он берёт его с клетки из раздела «Письмена», так как здесь есть ряд, в котором стоит один жетон текста. Приоритетный номер - 27, поэтому он проверяет сектор 22.



Клетка жетона звезды этого внутреннего сектора занята, но первая клетка по часовой стрелке во внешней части - нет. Поэтому он выбирает её и получает соответствующую награду.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РАЗДЕЛА «ПИСЬМЕНА»



Когда Войнич выполняет действие «**положить текст**» или «**положить звезду**», по приоритетному номеру определяется ряд, в который можно положить жетон. Если в этом ряду нет пустых клеток нужного типа - переходите к ряду ниже и продолжайте по тому же принципу, при необходимости возвращаясь с нижнего ряда к верхнему.



Когда он выполняет действие «**перевести текст**», Войнич переводит первый (слева направо) из своих непереведённых жетонов текста в ряд, выбранный по приоритетному номеру.

Если в этом ряду нет жетонов текста, которые можно перевести - опускайтесь на ряд ниже, следуя тому же принципу, при необходимости возвращаясь с нижнего ряда к верхнему

Войнич (синий) кладёт жетон текста в раздел «Письмена» на поле.



Он должен взять его из раздела «Рецепты», поскольку жетонов текста в его запасе не осталось, а все остальные жетоны текста уже стоят в разделе «Письмена».

В разделе «Рецепты» у него 2 жетона текста - выбирайте, какой взять, сами.

Приоритетный номер - 15, поэтому он кладёт его в ряд 15.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РАЗДЕЛА «КУПАЛЬНИ»



Когда Войнич выполняет действие **«положить каплю воды»**, он выбирает по приоритетному номеру левый или правый источник.



Когда он выполняет действие **«очистить воду»**, он выбирает по приоритетному номеру какой жетон капли грязной воды переместить, и выполняет это действие как обычно.

Если жетон по приоритетному номеру отсутствует, проверяйте все номера по порядку, переходя с 40 на 1 при необходимости - пока не найдёте жетон грязной воды, доступный для перемещения.

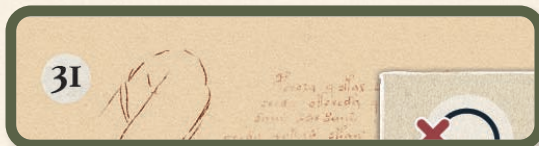


При выполнении действия **«преобразование»** преобразуется ближайший к первой купели жетон капли воды (если жетон уже в купели - он самый ближний и потому приоритетный).

При попадании во вторую купель награда выбирается по приоритетному номеру. Если нужная клетка уже занята, проверяйте все номера по порядку (переходя с 40 на 1 при необходимости), пока не найдёте свободную.

Если жетон капли грязной воды попадает в первую купель - положите его на первую доступную пустую клетку с наименьшим значением.

Войнич (синий) выполняет действие **«очистить воду»**, приоритетный номер - 31.



Жетон капли грязной воды отсутствует как на клетке 28, так и на клетке 35, поэтому, продолжая по кругу, он берёт жетон капли грязной воды с клетки 1.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА РАЗДЕЛА «РЕЦЕПТЫ»

Когда Войнич кладёт жетон в раздел «Рецепты», он выбирает клетку по приоритетному номеру.

Если при этом Войнич должен выполнить действие, которое он не может выполнить даже частично, продолжайте проверять все номера по порядку (переходя с 40 на 1 при необходимости), пока не найдёте действие, которое он может выполнить хотя бы частично.

Если и это невозможно - просто положите жетон на действие, выбранное по приоритетному номеру, не получая от него никакой пользы.

Подсчет очков

Легкий

Передвиньте все маркеры знаний Войнича, кроме маркера общих знаний (ОЗ), на 5 клеток назад. Войнич суммирует очки со своих страниц так же, как любой игрок, но не получает очков за свои жетоны исследования на поле - у него их и не будет.

Средний

Войнич суммирует очки со своих страниц так же, как любой игрок, но не получает очков за свои жетоны исследования на поле - у него их и не будет.

Сложный/
очень сложный

Войнич получает **2 общих знания (ОЗ)** за каждый свой жетон на поле, затем суммирует очки со своих страниц так же, как любой игрок, но не получает очков за свои жетоны исследования на поле - у него их и не будет.

Экстрем.
сложный

Войнич получает **5 общих знаний (ОЗ)** за каждый свой жетон на поле, затем суммирует очки со своих страниц так же, как любой игрок, но не получает очков за свои жетоны исследования на поле - у него их и не будет.

Свой подсчёт очков в конце игры вы проводите обычным способом. Если у вас больше общих знаний (ОЗ), чем у Войнича, вы побеждаете.





APPENDIX

СИМВОЛЫ ДЕЙСТВИЙ

Помните: если рядом символом действия стоит число - это значит, что действие можно выполнить столько раз, сколько указано числом. В случаях, когда действие применимо к нескольким жетонам, можно выполнять все действия одним и тем же жетоном или разделить их между разными жетонами. (Например: продвигать разные жетоны в разделе «Ботаника» действием «рост растения» или двигать разные жетоны исследования действием «исследование».)

	Выполнить действие «положить лист» в разделе «Ботаника» на поле.		Выполнить действие «положить каплю воды» в разделе «Ботаника» на поле.		Выполнить действие «рост растения» в разделе «Ботаника» на поле.
	Выполнить действие «положить звезду» в разделе «Астрология» на поле.		Выполнить действие «положить текст» в разделе «Астрология» на поле.		Выполнить действие «повернуть Козерога» в разделе «Астрология» на поле.
	Выполнить действие «положить каплю воды» в разделе «Купальни» на поле.		Выполнить действие «очистить воду» в разделе «Купальни» на поле.		Выполнить действие «преобразование» в разделе «Купальни» на поле.
	Выполнить действие «положить текст» в разделе «Письмена» на поле.		Выполнить действие «положить звезду» в разделе «Письмена» на поле.		Выполнить действие «перевести текст» в разделе «Письмена» на поле.
	Переместить жетон указанного типа в раздел «Рецепты» на поле (в данном случае - жетон листа).		Положить один из своих жетонов исследования на любую из 4 клеток центрального элемента пазла.		Положить один из своих жетонов исследования на любой элемент пазла на поле.
	Передвинуть один из своих жетонов исследования на одну клетку в направлении стрелки - на любой элемент пазла на поле.		Передвинуть один из своих жетонов исследования на одну клетку в любом ортогональном направлении - на любой элемент пазла на поле.		Получить знание по ботанике.
	Получить знание по астрологии.		Получить знание о купальнях.		Получить знание о письменах.
	Получить общее знание.				



СИМВОЛЫ УСЛОВИЙ ИЗУЧЕНИЯ

Помните: при удалении жетонов исследования вы также получаете ОЗ их строки и столбца. Здесь показаны не все условия, но иконографика единообразна для всех.

Примечание: когда несколько элементов пазла одного типа ортогонально соединены непрерывной цепочкой - это считается группой. Группа может быть любой формы, не только показанной на символах, лишь бы количество элементов совпадало.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 2 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 3 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 4 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 2 своих жетона исследования - каждый с разной группы из 4 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования, ортогонально смежный с группой из 2 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования, ортогонально смежный с группой из 3 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования, ортогонально смежный с группой из 4 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 2 своих жетона исследования - каждый ортогонально смежный с разной группой из 4 или более элементов пазла указанного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования с краевого элемента пазла любого цвета (исключая углы).



Уберите 1 свой жетон исследования с краевого элемента пазла указанного цвета (исключая углы).



Уберите 3 своих жетона исследования с разных краевых элементов пазла указанного цвета (исключая углы).



Уберите 1 свой жетон исследования с углового элемента пазла указанного цвета.



Уберите 2 своих жетона исследования - каждый с элемента пазла любого цвета, входящего в один из 8 внешних кругов пазла (исключая центральный круг). Каждый жетон должен быть в разном круге.



Уберите 1 свой жетон исследования с элемента пазла указанного цвета, входящего в один из 8 внешних кругов пазла (исключая центральный круг).



Уберите 2 своих жетона исследования - каждый с элемента пазла указанного цвета, входящего в один из 8 внешних кругов пазла (исключая центральный круг). Жетоны должны быть в разных кругах.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 3 или более элементов пазла одного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 4 или более элементов пазла одного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования с группы из 6 или более элементов пазла одного цвета.



Уберите 2 своих жетона исследования - каждый с разной группы из 3 или более элементов пазла одного цвета. Каждая группа должна быть одного цвета.



Уберите 1 свой жетон исследования, ортогонально смежный с элементами пазла как минимум 3 разных цветов.



Уберите 2 своих жетона исследования, ортогонально смежных с элементами пазла как минимум 3 разных цветов. Каждый жетон должен быть на разном элементе пазла.



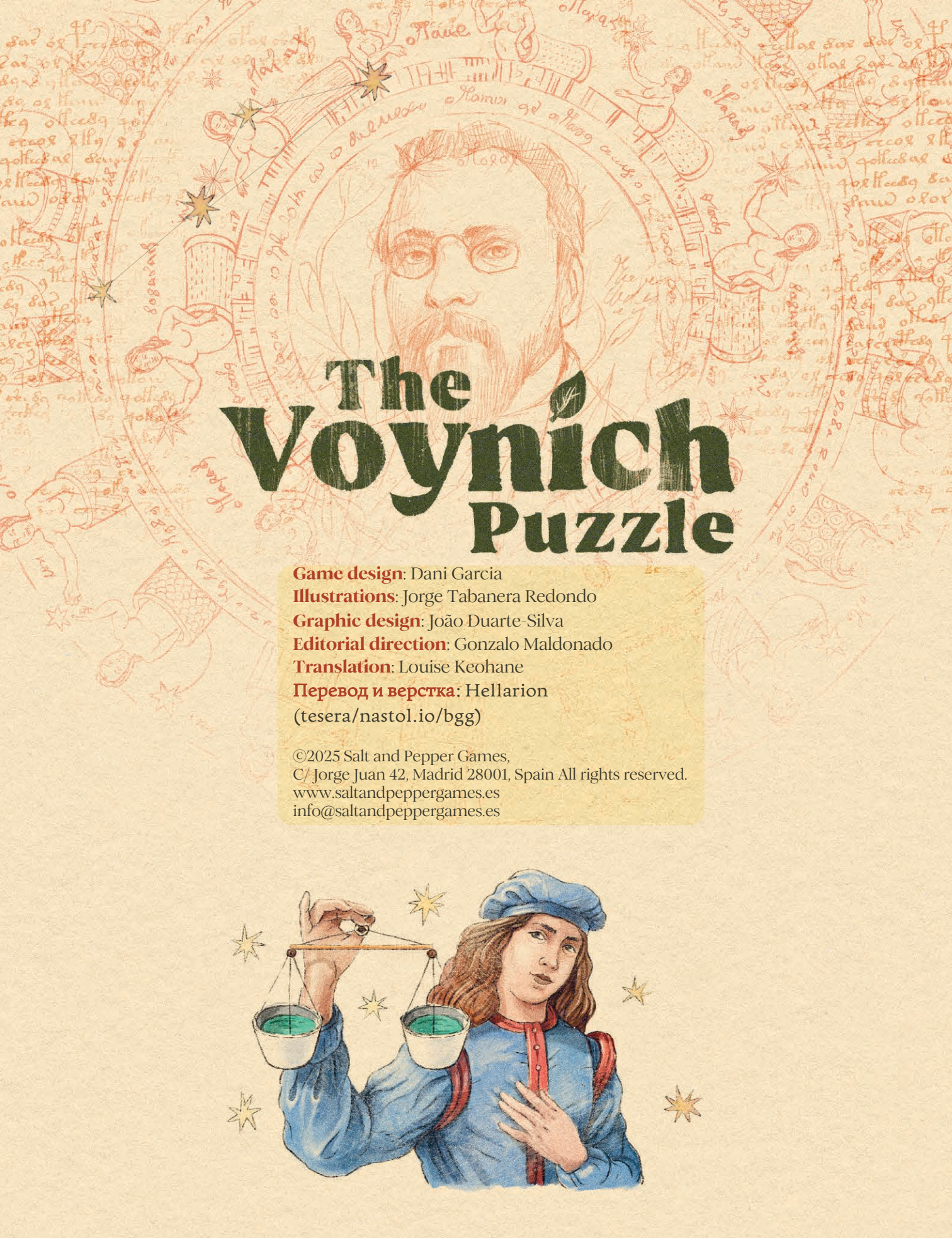
Уберите 2 своих жетона исследования, ортогонально смежных с элементами пазла 4 разных цветов. Каждый жетон должен быть на разном элементе пазла.



Уберите 2 своих жетона исследования с разных краевых элементов пазла любого цвета (исключая углы).



Уберите 2 своих жетона исследования с разных угловых элементов пазла любого цвета.



The Voynich Puzzle

Game design: Dani Garcia

Illustrations: Jorge Tabanera Redondo

Graphic design: João Duarte-Silva

Editorial direction: Gonzalo Maldonado

Translation: Louise Keohane

Перевод и верстка: Hellarion

(tesera/nastol.io/bgg)

©2025 Salt and Pepper Games,

C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Spain All rights reserved.

www.saltandpeppergames.es

info@saltandpeppergames.es

