



O Enigma Voynich

MANUAL DE REGRAS

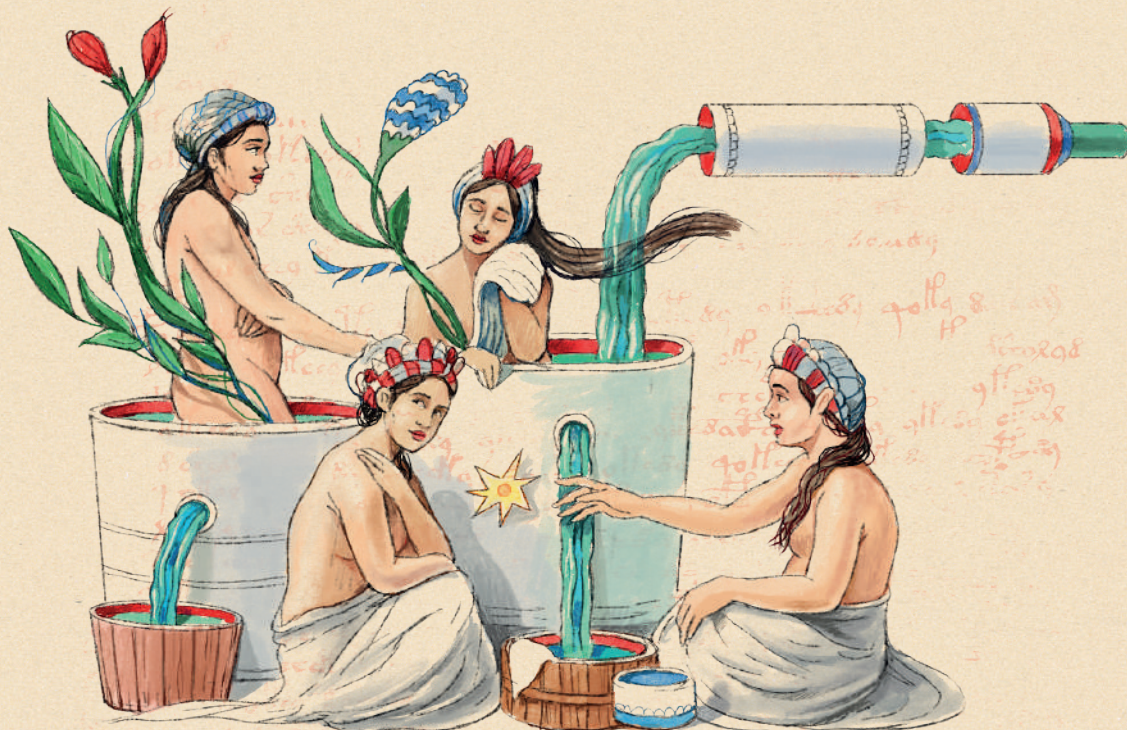
O Enigma Voynich

Nas profundezas de uma biblioteca esquecida, sob camadas de pó e séculos de abandono, jaz um livro que desafia a lógica. Não é à toa que tanta gente acredita que se trate do livro mais misterioso do mundo. Suas páginas estão tomadas por desenhos estranhos, plantas impossíveis, diagramas do cosmos e mulheres banhadas por líquidos enigmáticos. A parte mais desconcertante, porém, não são as imagens, mas os escritos. Um código e um idioma que nem os melhores criptógrafos, linguistas ou sonhadores conseguiram decifrar.

O Manuscrito Voynich, batizado em homenagem ao livreiro Wilfrid Voynich, que o redescobriu em 1912 em uma antiga villa jesuíta nos arredores de Roma, é um enigma que desafia a curiosidade humana há mais de seis séculos. Seria um tratado de botânica de um outro mundo? Um código secreto dos alquimistas? Ou talvez a brincadeira elaborada de algum gênio medieval?

Toda teoria esmorece diante do mistério do autor desconhecido, da finalidade incompreensível e do idioma ininteligível. Mas uma coisa é certa: depois de examinadas as páginas do livro, é difícil voltar a ver o mundo da mesma maneira.

O manuscrito veio parar em suas mãos. Um enigma obscuro e cheio de elementos que ninguém até hoje conseguiu concatenar. Você conseguirá decifrar os segredos do livro e encaixar as peças deste misterioso quebra-cabeça? A tinta já secou, mas o conto ainda vive... E você está prestes a escrever o próximo capítulo dessa história.



Componentes



1 tabuleiro
dupla-face



4 livros com cartas
de capa e contracapa



40 cartas de Manuscrito
(8 de cada tipo)



40 cartas
de Ajuda



16 fichas de Gota de
Água (4 de cada cor)



16 fichas de Folha
(4 de cada cor)



16 fichas de Estrela
(4 de cada cor)



16 fichas de Texto
(4 de cada cor)



4 marcadores de
Conhecimento em
Botânica



4 marcadores de
Conhecimento em
Balneologia



4 marcadores de
Conhecimento em
Astrologia



4 marcadores de
Conhecimento em
Escrita



4 marcadores de
Conhecimento Geral



24 fichas de Pesquisa
(6 de cada cor)



1 Centro do
Quebra-cabeça



60 peças de
quebra-cabeça



1 disco da Cabra



16 cartas de Jogador
Neutro para partidas
com 2 pessoas



8 fichas de Gota de
Água Suja



16 fichas de
Compartilhar
Conhecimento



1 ficha de Primeiro
Jogador

Preparação da partida



- 1 Coloque o **tabuleiro** na mesa, com o lado multijogador para cima (é o lado sem os retângulos amarelos numerados).
- 2 Posicione o **Centro do Quebra-cabeça** bem no meio da área do tabuleiro que contém o Quebra-cabeça, na orientação que desejar, então coloque todas as outras **peças de quebra-cabeça** ao lado do tabuleiro, com a face que mostra a letra para cima.
- 3 Coloque o **disco da Cabra** no espaço reservado para esse componente no tabuleiro, alinhando sua parte mais escura com um dos cinco setores astrológicos, selecionado aleatoriamente.
- 4 Sorteie 7 **Gotas de Água Suja** para alocar na primeira piscina da seção de Balneologia e 1 para ficar no espaço da Água Suja logo abaixo da fonte na extremidade direita.
- 5 Forme uma reserva de **fichas de Compartilhar Conhecimento** ao lado do tabuleiro.
- 6 Embaralhe separadamente os 5 montes de cartas de **Manuscrito (Botânica, Astrologia, Balneologia, Escrita e Receitas)** e distribua 2 cartas de cada baralho para cada jogador. Havendo menos de quatro participantes, devolva as cartas que sobrarem à caixa do jogo.
- 7 Em partidas com 2 jogadores, sorteie uma **carta de Jogador Neutro** de cada tipo e siga as instruções ali impressas para alocar fichas no tabuleiro e simular um jogador neutro (use componentes de uma cor que não será usada pelos jogadores). Também coloque na área do Quebra-cabeça do tabuleiro as peças de quebra-cabeça indicadas na carta correspondente. Os Textos são posicionados de maneira aleatória, com o lado não traduzido para cima. Nas partidas com 3 jogadores, faça a mesma coisa, porém somente nas seções de Botânica e Astrologia.

Preparação dos jogadores

Sorteie quem será o primeiro a jogar e entregue a essa pessoa a **ficha de Primeiro Jogador**. Em seguida, cada jogador deve:



Ficha de Primeiro Jogador



Ícone de início

8

Pegar um **livro** e todos os componentes de uma determinada cor.

9

Inserir todas as cartas de **Manuscrito** recebidas no respectivo **livro**, uma em cada envelope plástico, de maneira que todas as cartas mostrem o estágio inicial na metade de cima (→ a metade que tem o ícone de início). Elas devem ser inseridas na ordem a seguir, a partir da primeira página do livro: **Botânica**, **Astrologia**, **Balneologia**, **Escrita e Receitas**. Finalizado esse processo, cada página dupla do livro terá 2 cartas provenientes do mesmo baralho, ambas com o estágio inicial na metade de cima.



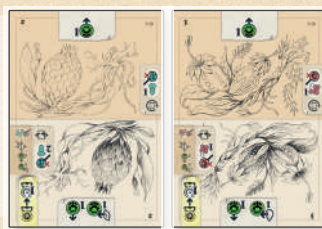
Estágio inicial de uma carta



Introduza a carta de capa no envelope correspondente



A capa ficará verso a verso com a primeira carta de Botânica do livro



Com o livro aberto, cada página espelhada deve mostrar duas cartas do mesmo tipo



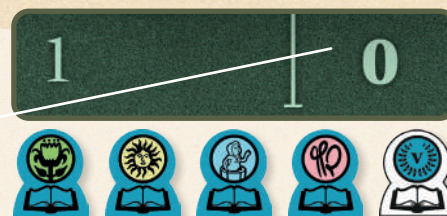
Introduza a carta de contracapa no envelope correspondente

10

Colocar 1 de suas **Folhas** na posição inicial das Folhas na seção de Botânica do tabuleiro principal, e 1 **ficha de Pesquisa** da sua cor em cada um dos espaços do Centro do Quebra-cabeça.

11

Colocar seus 5 marcadores de Conhecimento (Botânica, Astrologia, Balneologia, Escrita e Conhecimento Geral) na casa "0" da trilha de pontos de vitória do tabuleiro principal.



12

Deixar as fichas restantes da respectiva cor perto do livro, criando uma reserva pessoal: fichas de Pesquisa, Folhas, Estrelas, Gotas de Água e Textos, ficando estes últimos com o lado não traduzido para cima.



13

Procurar no **baralho de Ajuda** as cartas com os mesmos números das cartas inseridas no seu livro e posicioná-las em sua área de jogo. Essas cartas dão aos jogadores uma visão geral das páginas que eles têm em seus respectivos livros.

Visão geral da partida

Em *O Enigma Voynich*, os jogadores atuarão coletivamente para tentar desvendar o mistério do Manuscrito Voynich, usando cada qual seu próprio exemplar do livro como principal ferramenta. À medida que o entendimento coletivo do manuscrito se amplia, gradualmente vocês conseguirão decifrar as páginas dos seus livros, o que aumentará suas chances de decodificá-los.

O jogador que tiver mais Conhecimento Geral (CG) no fim da partida será o vencedor.

No seu turno, você vai abrir seu livro em um ponto à sua escolha e executar as ações indicadas na metade superior de uma das páginas espelhadas (cartas). Cada página dupla permitirá a você interagir com uma das cinco grandes seções do manuscrito (**Botânica, Astrologia, Balneologia, Escrita e Receitas**).

Nota do autor: nos livros deste jogo, as páginas estão dispostas em uma ordem diferente da sequência que aparece no Manuscrito Voynich. As páginas de Escrita seriam as últimas, aparecendo depois das páginas de Receitas, mas, para garantir a clareza necessária para a jogabilidade, decidi mudar essa ordem.



Seção
de Botânica



Seção
de Astrologia



Seção
de Balneologia



Seção
de Escrita



Seção
de Receitas



Conhecimento
Geral

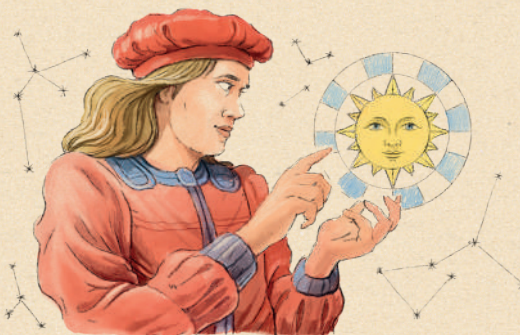
Quando obtiver Conhecimento suficiente em uma área, você vai compartilhar esse Conhecimento, encaixando mais uma peça no Quebra-cabeça que representa o enigma do manuscrito. Todos os jogadores terão acesso a esse Conhecimento, o que vai ajudá-los a decifrar o manuscrito, algo representado pelo ato de girar e virar as cartas dentro dos livros. Decifrar o manuscrito dará a você acesso a ações aprimoradas e a pontos de vitória adicionais no fim da partida. Portanto, é nisso que você deve se concentrar.

O fim da partida será desencadeado quando o marcador de Conhecimento Geral (CG) de um dos jogadores alcançar o ícone de fim de jogo na 52ª casa da trilha.

Os jogadores então terminam a rodada, para que todos realizem a mesma quantidade de turnos. Em seguida, todos têm direito a mais um turno cada, antes de calcular as respectivas pontuações finais.



Casa 52 da
trilha de pontos
de vitória.



Anatomia das cartas

As cartas de Manuscrito se dividem em 4 estágios (as metades de cima e de baixo tanto da frente quanto do verso de cada carta) e cada um deles representa o andamento do processo de decifrar uma página.

Considera-se ativo apenas o estágio superior da face visível de cada carta, mas as cartas serão viradas de um lado para outro e giradas em 180 graus no decorrer da partida, alterando seu estágio ativo.

Cada estágio pode apresentar até três seções diferentes.

A A seção superior central mostra as ações que você poderá executar ao ativar a página.

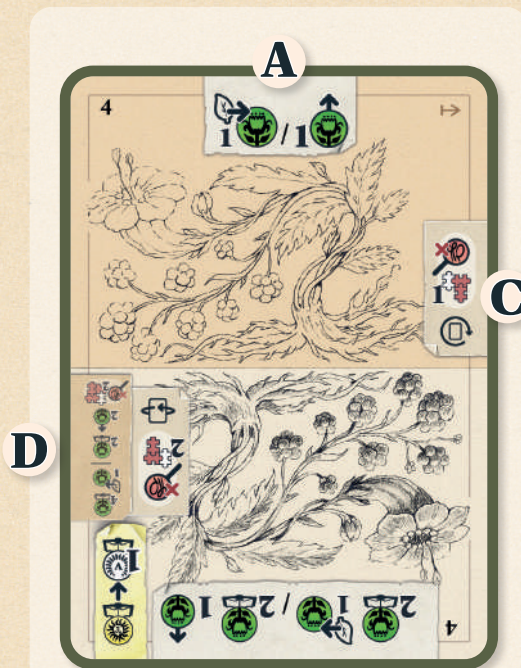
B A seção superior direita mostra os pontos de vitória adicionais que a página dará a você no fim da partida (o estágio inicial da carta não fornece ponto algum).

C A seção inferior direita mostra o Conhecimento que você terá de usar para fazer algum progresso na página e também a direção na qual deverá girar ou virar a carta ao progredir.

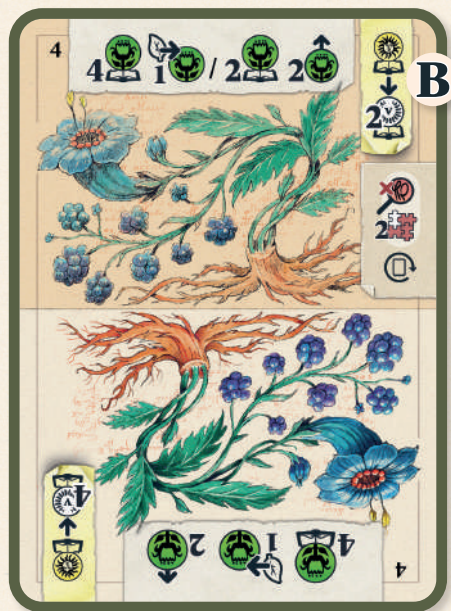
D Além disso, no segundo estágio da carta, você encontrará informações sobre as condições de progresso e as ações disponíveis na outra face da carta.

A cada estágio, as ações e os pontos adicionais ficam melhores, e as condições de progresso tornam-se mais difíceis. No entanto, elas sempre seguem um roteiro previsível, algo que você poderá consultar nas suas cartas de Ajuda.

As ações melhoram porque itens são adicionados ao que elas já forneciam; os pontos adicionais de fim de jogo aumentam; e as condições de progresso passam a exigir mais Conhecimento (que se sobrepõe ao que já foi usado para progredir). Portanto, não é difícil planejar com antecedência e se preparar para os estágios seguintes de cada carta.



A frente da carta, com o estágio inicial na metade superior e o segundo estágio na metade inferior.



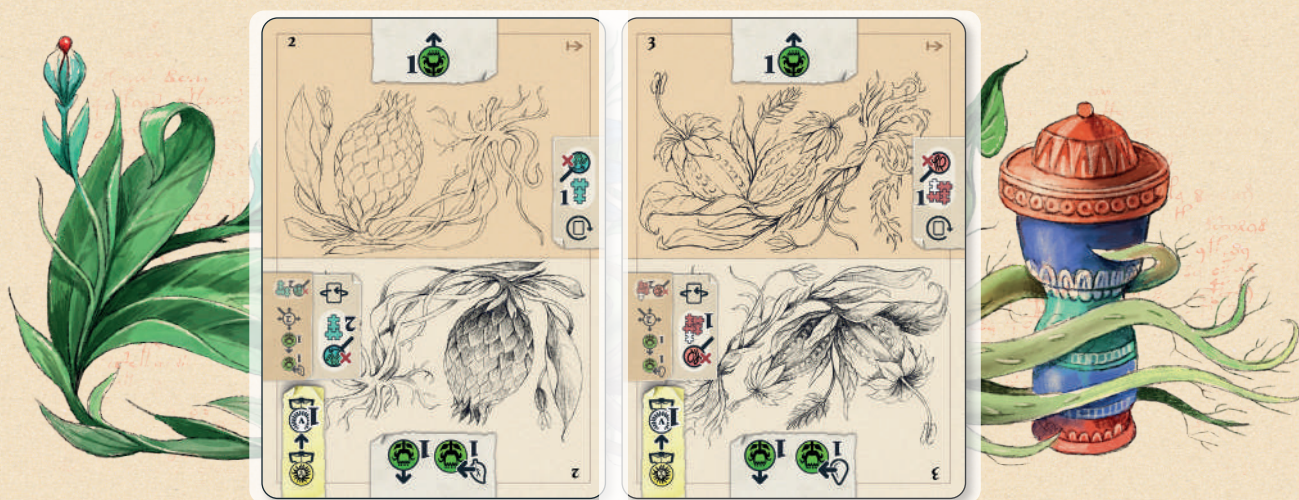
O verso da carta, com o terceiro estágio na metade superior e o quarto estágio na metade inferior.

Objetivo

Executando as ações das páginas, você acabará atingindo certos limiares de Conhecimento, que permitirão a você compartilhá-lo com os demais jogadores, adicionando uma peça ao Quebra-cabeça para representar esse Conhecimento.

Você poderá usar esse Conhecimento compartilhado no Quebra-cabeça para progredir nas suas páginas, não só melhorando suas ações, mas também preparando o terreno para você transformar parte do seu Conhecimento acumulado em CG no fim da partida. Assim, o posicionamento de cada peça de quebra-cabeça é crucial para sua estratégia.

Você terá de equilibrar suas ações entre progredir nas suas páginas, obter Conhecimento suficiente para atingir os limiares e conseguir tipos específicos de Conhecimento que rendam pontos de vitória no fim da partida.



Livro aberto na página dupla ativa.



Estrutura do turno

Em *O Enigma Voynich*, você usa o livro para escolher suas ações. Você pode segurá-lo nas mãos ou deixá-lo em cima da mesa, mas o livro sempre será tratado como se estivesse aberto na sua página dupla ativa (duas cartas do mesmo tipo espelhadas). Você poderá consultar as outras páginas quando quiser, mas terá sempre de voltar à página dupla ativa.

No seu turno, você deve mudar de página dupla ativa (exceto no seu primeiro turno na partida, quando você poderá escolher sem restrição alguma a página espelhada com a qual começar). Para não perder tempo, você pode abrir seu livro na nova página dupla ativa ainda durante o turno de outro jogador. Assim, quando chegar sua vez, você poderá começar a executar ações imediatamente.

A regra de ouro é que você não pode escolher a mesma página espelhada ativa duas vezes seguidas.

Escolhida a página dupla do seu turno, você agirá na ordem a seguir:

1) PROGREDIR EM UMA CARTA

Você pode progredir em uma ou ambas as cartas da página ativa no momento, quantas vezes desejar ou conseguir (desde que pague os custos).

2) EXECUTAR AÇÕES

Você pode completar uma ação qualquer ou todas as ações indicadas na metade superior de uma das duas cartas ativas, na ordem que desejar. Algumas cartas usam uma “/” para separar as ações, indicando que você terá de escolher uma opção ou outra.

3) COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Se tiver uma ou mais fichas de Compartilhar Conhecimento, você deve usá-las para compartilhar esse Conhecimento com os demais jogadores, posicionando peças de quebra-cabeça no tabuleiro.

4) PROGREDIR EM UMA CARTA

Você pode progredir em uma ou ambas as cartas da página dupla ativa no momento, quantas vezes desejar ou conseguir (desde que pague os custos).

Depois disso, seu turno termina e você passa a vez para o jogador seguinte em sentido horário.

1) PROGREDIR EM UMA CARTA

A menos que já tenha chegado a seu último estágio, a carta mostra uma condição de progresso em sua seção inferior direita. Essa condição pede que você remova uma ou mais fichas de Pesquisa de pontos específicos do Quebra-cabeça no tabuleiro principal e devolva à sua reserva.

Se a condição pedir que você remova mais de uma ficha de Pesquisa, elas terão de ser removidas de zonas diferentes para que a condição seja cumprida. (Exemplo **a**: se uma condição pedir que você remova 2 fichas de Pesquisa de um grupo de 2 peças de Botânica do Quebra-cabeça, cada uma terá de sair de um grupo diferente).

Se cumprir a condição de uma carta, você obtém o Conhecimento Geral (CG) indicado na linha e na coluna das fichas de Pesquisa removidas para cumpri-la. **b**.

Em seguida, tire a carta do envelope e, dependendo da seta que aparece ao lado da condição **c**, gire a carta em 180 graus , ou vire-a de um lado para outro  (mantendo a orientação atual) e, por fim, devolva a carta ao mesmo envelope de antes, só que agora na nova posição.

Conforme mostrado em **Estrutura do turno**, você pode fazer isso antes e/ou depois de sua ação e mais de uma vez com a mesma carta, desde que tenha fichas de Pesquisa suficientes cumprindo as condições, mas você só poderá fazê-lo com as cartas da página dupla que se encontra aberta no turno atual.

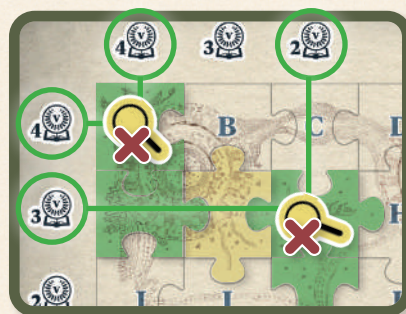
O novo estágio da carta mostra uma ação aprimorada, condições melhores de pontuação de fim de jogo e, a menos que você tenha chegado ao último estágio da carta em questão, uma nova condição de progresso relacionada à anterior.

Cartas de Ajuda: você pode dispor suas cartas de Ajuda como preferir.

Elas resumem as condições de progresso presentes nas cartas de Manuscrito do seu livro, para que você possa decidir sem dificuldade alguma onde posicionar as peças de quebra-cabeça e os marcadores de Conhecimento.



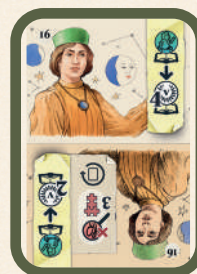
a Exemplo de condição de progresso.



b Remoção de 2 fichas de Pesquisa e os pontos de vitória obtidos.



c A carta é virada como indica a seta.



Carta de Ajuda

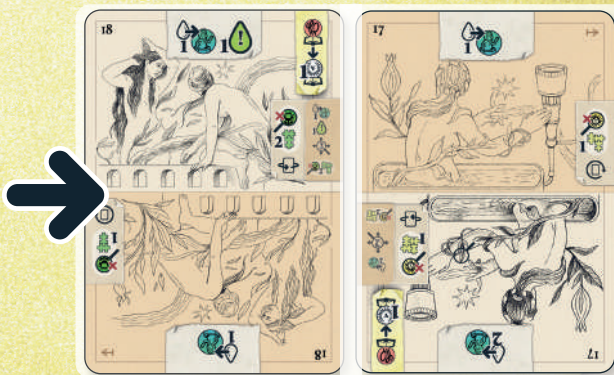
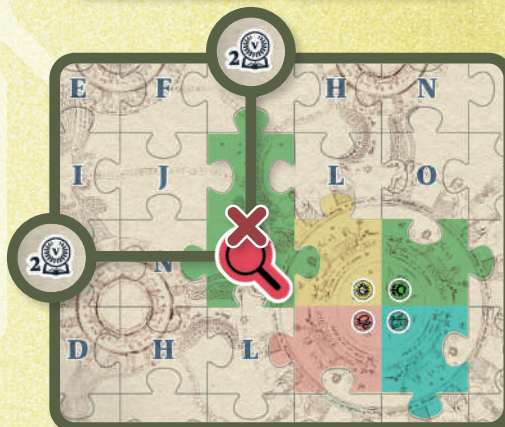
EXEMPLO DE COMO PROGREDIR EM UMA CARTA

No começo de seu turno, Clara (cor vermelha) decide progredir em uma das cartas da página espelhada que ela acabou de abrir. A condição de progresso é ter uma ficha de Pesquisa em um grupo formado por pelo menos 2 peças de Botânica adjacentes.

Ela remove a ficha de Pesquisa que cumpre a condição e ganha 4 pontos de CG, graças à linha e à coluna onde a ficha se encontrava.

Então Clara tira a carta de dentro do envelope plástico para girá-la de acordo com a indicação e, em seguida, devolvê-la ao livro.

Se tivesse como cumprir outras condições de qualquer uma das cartas da página dupla aberta, ela poderia progredir mais uma vez, mas não é o caso no momento.



Nota do autor: em sua maioria, as pessoas que pesquisam o Manuscrito Voynich compartilham suas teorias na internet. O Quebra-cabeça representa essa colaboração e, toda vez que obtiver Conhecimento suficiente sobre uma parte específica do livro, você vai compartilhá-lo adicionando uma peça ao Quebra-cabeça.

O novo Conhecimento compartilhado no Quebra-cabeça poderá ser usado por qualquer um que venha a pesquisar o assunto (representado neste jogo pelas fichas de Pesquisa) para fazer suas próprias descobertas.

2) EXECUTAR AÇÕES

Cada tipo de carta está relacionado a uma seção do Manuscrito Voynich e conta com sua própria lista de ações possíveis e uma seção correspondente no tabuleiro principal. Executando ações em uma das seções, pode ser que você desencadeie ações em uma seção diferente, representando a ligação entre as diversas partes do manuscrito.

Você deve executar as ações da maneira como são explicadas mais adiante, independentemente de como foram ativadas (se vieram das suas páginas ou foram consequências de suas ações no tabuleiro principal).

Componentes limitados: as fichas da sua cor não são infinitas. Quando um efeito de jogo permitir que você adicione uma ficha a um determinado local, ela só poderá sair da sua reserva ou de uma seção diferente do tabuleiro principal. *(Por exemplo: você pode tirar uma Estrela da seção de Astrologia para posicioná-la na de Escrita, mas não poderá tirar uma Estrela da seção de Astrologia para colocá-la em outro local da seção de Astrologia).*

Em casos raros, pode ser que você use uma ficha para desencadear uma ação que lhe permita posicionar uma ficha do mesmo tipo em outro lugar. Você não poderá remover a ficha que desencadeou a ação e terá de usar outra ficha do mesmo tipo. *(Por exemplo: se a colocação de uma Estrela na seção de Astrologia desencadear a ação de posicionar uma Estrela na seção de Escrita, esta terá de ser uma Estrela diferente da primeira).*

OBTENÇÃO DE CONHECIMENTO

Você pode obter Conhecimento por meio das ações nas suas cartas ou como recompensa por completar outras ações durante a partida.

Essas ações permitem a você obter Conhecimento do tipo correspondente (**Botânica**, **Astrologia**, **Balneologia** ou **Escrita**) ao mover o marcador de Conhecimento em questão na trilha.

Toda vez que alcançar ou ultrapassar um ícone de grande avanço na trilha, você terá de pegar uma ficha de Compartilhar Conhecimento do mesmo tipo do marcador de Conhecimento que você acabou de mover. Como já mencionado, você usará essa ficha mais adiante no seu turno para compartilhar o que descobriu, adicionando uma peça de quebra-cabeça ao tabuleiro.



Conhecimento em Botânica



Conhecimento em Astrologia



Conhecimento em Balneologia



Conhecimento em Escrita



Conhecimento Geral



Nada acontecerá se seu marcador de Conhecimento Geral (CG) alcançar ou ultrapassar um ícone de grande avanço.



ações de pesquisa



Estas ações podem aparecer em cartas de qualquer tipo ou como recompensa por você completar outras ações no decorrer da partida. Elas permitem a você...



... colocar uma das suas fichas de Pesquisa em qualquer um dos quatro espaços do Centro do Quebra-cabeça...



...ou colocá-las em qualquer peça de quebra-cabeça no tabuleiro, até mesmo no Centro...



...ou mover uma das suas fichas de Pesquisa que já estão no tabuleiro na direção indicada na própria ação ou em uma direção qualquer.

Você só pode mover as fichas de Pesquisa para espaços que contenham uma peça de quebra-cabeça (ou na direção de qualquer um dos quatro espaços do Centro), mas nunca na direção de espaços vagos no Quebra-cabeça. Não há limite para a quantidade de fichas de Pesquisa que pode ocupar cada espaço. A posição dessas fichas de Pesquisa vai ajudar você a cumprir os requisitos para progredir nas páginas do seu livro.

Ações com números: todo ícone de ação com um número indica que você pode executar tal ação aquele número de vezes.

Nos casos em que a ação pode se aplicar a mais de uma ficha, você poderá executar todas as repetições da ação com apenas uma das suas fichas ou dividir essas ações entre várias fichas. (Por exemplo: a ação *Cultivar* permite a você completar vários movimentos na seção de Botânica. Você pode mover uma das suas fichas quantas vezes a ação indicar ou dividir os movimentos entre fichas distintas).



ações de botânica



Estas ações afetam a seção de Botânica do tabuleiro principal. Você vai encontrá-las nas cartas de Botânica ou como recompensa por executar outras ações no decorrer da partida.

As ações **Adicionar Folha** e **Adicionar Gota de Água** permitem a você pegar, respectivamente, uma Folha ou Gota de Água da sua reserva ou de outra seção do tabuleiro principal e adicioná-la à seção de Botânica:

A As Folhas são colocadas no espaço que fica na base do talo da planta, que pode conter qualquer quantidade delas.

B As Gotas podem ser colocadas na extremidade de qualquer uma das quatro raízes, rendendo a você a recompensa ali impressa. Cada espaço pode conter apenas uma Gota de Água. Você pode optar por alocar uma Gota de Água na extremidade de uma raiz já ocupada por outra Gota. Nesse caso, sua Gota passará imediatamente para o espaço vago seguinte, na direção apontada pelas setas, e você receberá a recompensa do local onde a ficha parar.



Adicionar Folha



Adicionar Gota de Água

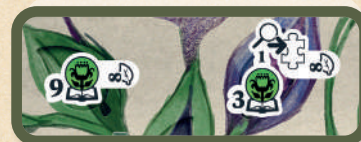


A ação **Cultivar** permite a você mover uma das suas Folhas ou Gotas um espaço na direção apontada pela seta e receber a recompensa do local onde a ficha parar. Ao fazer isso, atente para as regras a seguir:



Se uma das suas Gotas chegar à base do talo, você ganha imediatamente mais uma ação Cultivar com essa mesma Gota. Ou seja, na prática, a ficha pula esse espaço.

Com exceção do espaço na base do talo e dos espaços nas duas flores do topo, **nenhum outro espaço pode conter mais de uma ficha**. Se tiver de mover uma das suas fichas para um espaço ocupado, pule esse espaço e continue movendo a ficha até você achar um espaço vago onde parar.



Espaços nas flores do topo

Ao mover uma das suas fichas para um ramo, escolha qualquer espaço vago no ramo em questão e coloque sua ficha ali, recebendo a recompensa correspondente.

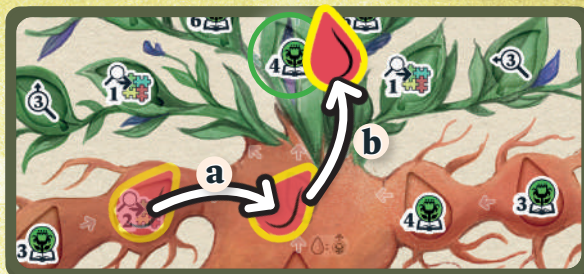
Assim que estiver em um ramo ou em uma flor, sua ficha não poderá mais se mover com a ação Cultivar (mas você poderá recolhê-la para executar ações em outras seções do tabuleiro).

EXEMPLO DE AÇÕES DE BOTÂNICA

A página esquerda permite a Clara (cor vermelha) obter 4 de Conhecimento em Botânica, adicionar uma Folha e executar um total de 2 ações Cultivar.

Ela começa usando uma das ações Cultivar para mover sua Gota de Água um espaço para cima **a**, o que imediatamente possibilita que a Gota em questão suba mais um espaço, recompensando Clara com 4 de Conhecimento em Botânica **b**.

Em seguida, ela acrescenta a Folha ao talo **c**, e usa o outro movimento de Cultivar com a Folha, pulando a ficha que se encontra no talo e indo parar neste espaço do ramo, recebendo então a recompensa correspondente **d**.



Nota do autor: ao que parece, a seção sobre botânica do manuscrito mostra vários tipos de plantas e suas descrições. Para representar esse estudo, os jogadores precisam adicionar Folhas ao talo e Gotas de Água às raízes, que vão subir na direção dos ramos e das flores.



AÇÕES DE ASTROLOGIA



Estas ações são realizadas na seção de Astrologia do tabuleiro principal e você vai encontrá-las nas cartas de Astrologia ou como recompensa por executar outras ações no decorrer da partida.

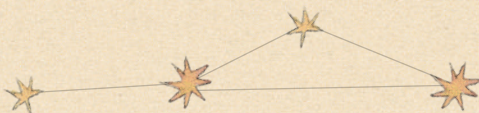
As ações **Adicionar Estrela** e **Adicionar Texto** permitem a você pegar, respectivamente, uma Estrela ou um Texto da sua reserva ou de outra seção do tabuleiro principal e adicionar à seção de Astrologia:



As Estrelas são colocadas nos espaços vagos em forma de estrela (que não contenham Estrelas no momento) nos desenhos das constelações. Ao fazer isso, você recebe a recompensa do espaço onde sua Estrela foi colocada.



Os Textos são colocados nos espaços de Texto vagos (sem ficha de Texto no momento) das constelações. Você ganha a recompensa indicada na ficha em si.



A seção de Astrologia se divide em cinco setores e cada um deles, por sua vez, divide-se em duas partes, uma interna **a** e outra externa **b**. Você só poderá colocar uma Estrela na parte externa de um setor se o espaço para Estrelas na parte interna desse mesmo setor já tiver uma Estrela. Da mesma maneira, você só poderá colocar um Texto na parte externa de um setor se o espaço para Textos na parte interna desse mesmo setor já tiver um Texto. Observe que a parte externa de cada setor tem duas constelações diferentes.

Após colocar uma Estrela ou Texto, se a constelação correspondente agora tiver os dois tipos de ficha, os donos da Estrela e do Texto receberão a recompensa em Conhecimento indicada na constelação. **Se ambas as fichas pertencerem a um mesmo jogador, ele receberá a recompensa em Conhecimento apenas uma vez.**



A ação **Girar a Cabra** permite a você rotacionar o disco da Cabra no sentido horário rumo ao próximo setor e ganhar a recompensa em Conhecimento de qualquer constelação no setor de destino que tenha uma Estrela, um Texto ou ambos.

Uso da ficha de Texto: só vire um Texto de um lado para outro se você receber instruções específicas para fazer isso.

Toda vez que tiver de posicionar um Texto, você poderá escolher qual deles colocar, com base nas recompensas oferecidas.



Adicionar Estrela



Adicionar Texto



Espaço para Estrelas e espaço para Textos em uma constelação (com a recompensa correspondente).



Os cinco setores da seção de Astrologia.



Girar a Cabra

EXEMPLO DE AÇÕES DE ASTROLOGIA

A carta esquerda da página dupla permite a Clara (cor vermelha) rotacionar duas vezes o disco da Cabra, adicionar um Texto à seção de Astrologia e adicionar uma ficha de Pesquisa ao Centro do Quebra-cabeça.

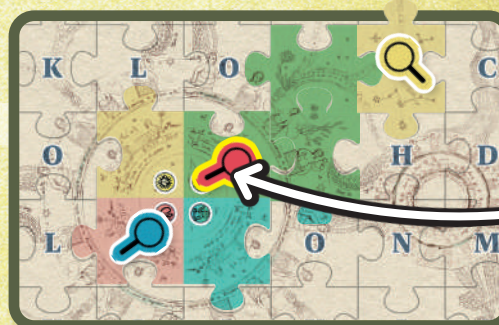
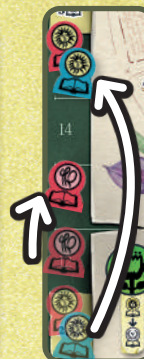


Clara começa colocando o Texto neste espaço (o que é permitido, porque já há um Texto na parte interna do setor em questão) e recebendo a recompensa indicada no Texto usado (que, no caso, é obter 1 ponto de Conhecimento em Escrita).

Com isso, a constelação passa a ter tanto um Texto quanto uma Estrela e, sendo assim, tanto Clara quanto o jogador com a cor azul recebem 4 de Conhecimento em Astrologia.

Então ela gira a Cabra duas vezes no sentido horário (passando por dois setores diferentes) e obtém um total de 10 pontos de Conhecimento em Astrologia: 3 no primeiro setor e 7 no segundo.

Por último, ela adiciona a ficha de Pesquisa ao Centro do Quebra-cabeça.



Nota do autor: ao que parece, a seção de Astrologia do manuscrito representa signos do zodíaco e também corpos astronômicos, como o Sol ou a Lua. Usei a página que parece representar Capricórnio, fazendo o signo girar e se voltar para as diversas constelações, uma tentativa de imitar o movimento das estrelas pelo céu noturno no decorrer do ano.



AÇÕES DE BALNEOLOGIA



A seção de Balneologia do tabuleiro também tem suas próprias ações, que podem ser encontradas nas cartas de Balneologia [a ciência dos banhos e seu uso terapêutico], ou como recompensa por você executar outras ações durante a partida.

A ação **Adicionar Gota de Água** permite a você pegar uma Gota de Água da sua reserva ou de outra seção do tabuleiro principal e adicioná-la à seção de Balneologia. Você pode colocá-la em qualquer um dos dois espaços de fonte para receber a recompensa correspondente.

Qualquer ficha que já esteja no espaço será empurrada pela correnteza para o espaço seguinte, na direção apontada pela seta, e seu dono receberá a recompensa (se houver alguma) do local onde a ficha parar.

Se também essa ficha for empurrada para um espaço contendo outra, esta outra também será empurrada, e o processo continuará assim até que nenhuma outra ficha seja empurrada.

Se uma Gota chegar à primeira piscina, ela ficará ali e não será mais automaticamente empurrada.

No entanto, **se uma Folha chegar à primeira piscina** (algo que pode ocorrer porque existe uma ação que permite a você converter uma Gota de Água em Folha; consulte Transformar, na próxima página), **ela se moverá imediatamente mais um espaço na direção da segunda piscina**, e, se já houver outra Folha nesse espaço, ela também será empurrada para a próxima piscina.

A segunda piscina:

toda vez que uma das suas Folhas chegar à segunda piscina, mesmo que não seja seu turno, coloque-a imediatamente em um espaço sem Folha alguma e receba a recompensa correspondente.



A ação **Limpar a Água** permite a você pegar uma Gota de Água Suja na primeira piscina e receber a recompensa indicada nessa ficha.

Após receber a recompensa, coloque a Gota de Água Suja **no espaço abaixo da fonte mais à direita** e empurre para a esquerda a Gota de Água Suja que já estava nesse espaço. Se houver uma ficha no espaço para onde a Gota de Água Suja se mover, ela será empurrada pela correnteza, como de costume.

Toda vez que uma Gota de Água Suja chegar à primeira piscina, ela estará mais uma vez disponível para ser escolhida durante a ação Limpar a Água.



Adicionar
Gota de Água



Espaços de fonte (com
o espaço Gota de Água
Suja abaixo da fonte na
extremidade direita)



Primeira piscina



Segunda piscina



Limpar a Água

A ação **Transformar** permite a você recolher uma das suas Gotas de Água da seção de Balneologia e colocar uma Folha no lugar dela.

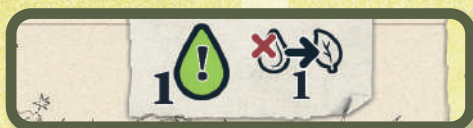
Se a Gota estiver na primeira piscina, a Folha se moverá imediatamente mais um espaço na direção da segunda piscina e, como de costume, esse movimento poderá empurrar outra Folha para a frente.



Partidas com 2 jogadores: quando 2 Gotas de Água de uma cor diferente das utilizadas pelos jogadores chegarem à primeira piscina, recolha-as imediatamente e coloque uma no espaço da fonte esquerda e a outra no espaço da fonte direita, nessa ordem. Como sempre, isso pode fazer com que outras Gotas sejam empurradas adiante.

EXEMPLO DE AÇÕES DE BALNEOLOGIA

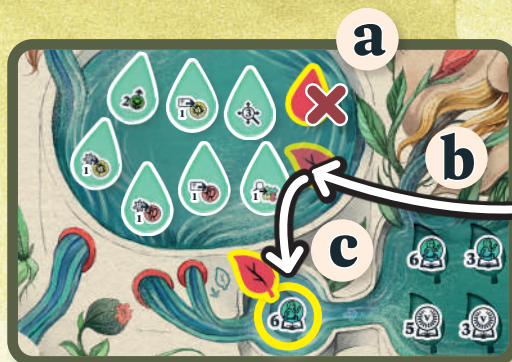
Uma das cartas da página dupla ativa permite a Clara (cor vermelha) Limpar a Água e Transformar uma Gota.



Ela começa transformando a Gota de Água na primeira piscina, devolvendo-a à sua reserva **a** e deixando no lugar da Gota uma de suas Folhas **b** que se move imediatamente um espaço **c** e dá a Clara 6 de Conhecimento em Balneologia.

Em seguida, ela limpa a água, pegando uma Gota de Água Suja da primeira piscina, recebendo a recompensa dessa ficha e colocando-a no espaço abaixo da fonte na extremidade direita.

Essa ficha empurra a Gota de Água Suja que já estava no espaço, e esta, por sua vez, empurra as duas Gotas de Água amarelas, o que leva o jogador com a cor amarela a obter 4 de Conhecimento em Balneologia.



Nota do autor: a seção sobre Balneologia talvez seja a mais esquisita do manuscrito. Usei as Gotas e o mecanismo de empurrar fichas para simular água corrente, e a cor verde do líquido no manuscrito original me levou a pensar em algas, representadas no jogo pelas Folhas que circulam com a água.



ACÇÕES DE ESCRITA



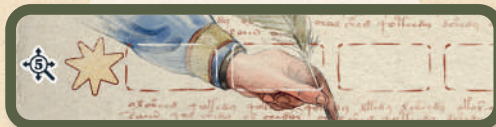
As ações da seção de Escrita aparecem nas cartas de Escrita ou como recompensa por você executar outras ações no decorrer da partida.

A ação **Adicionar Texto** permite a você pegar um Texto da sua reserva ou de outra seção do tabuleiro principal e colocá-lo no espaço de Texto vago mais à esquerda de uma linha à sua escolha.

Posicionado o Texto, receba a recompensa impressa nessa ficha e ganhe também a recompensa indicada no começo da respectiva linha no tabuleiro. Você pode receber essas recompensas na ordem que desejar.



Adicionar Texto



Linha de Textos com espaço para uma Estrela e uma recompensa no começo

A ação **Adicionar Estrela** permite a você pegar uma Estrela da sua reserva ou de outra seção do tabuleiro principal e colocá-la em um espaço de Estrela vago à sua escolha.

Você recebe todas as recompensas que aparecem nos Textos da linha em questão, **não importa de que cor sejam**, e também ganha a recompensa impressa no começo da linha, na ordem que desejar.

A ação **Traduzir Texto** permite a você virar um dos seus Textos na seção de Escrita do tabuleiro principal para o lado traduzido e, assim, ganhar a recompensa impressa nesse lado, **assim como a recompensa indicada no começo da linha** no tabuleiro, na ordem em que desejar.

De agora em diante, essa ficha mostrará sempre o lado traduzido e aprimorado, com uma recompensa melhor.



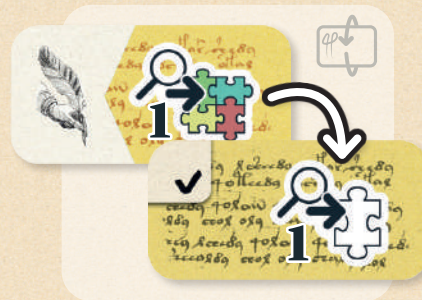
Adicionar Estrela



Traduzir Texto

Nota do autor: a seção de Escrita é a mais difícil de interpretar e ressignificar, pois ninguém sabe como traduzir o texto.

Usei as estrelas (o único outro elemento na seção, fora o texto) para criar uma dinâmica interessante com essas páginas.



EXEMPLO DE AÇÕES DE ESCRITA

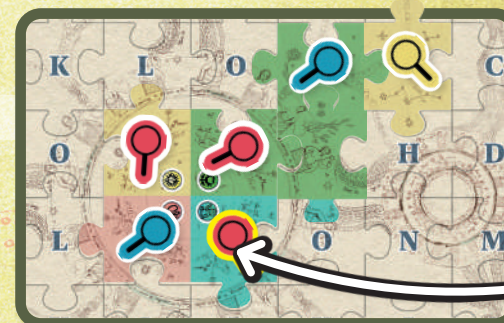
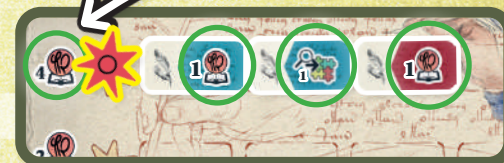
A carta direita da página dupla permite a Clara (cor vermelha) adicionar 1 Texto e 1 Estrela à seção de Escrita e adicionar 1 ficha de Pesquisa ao Centro do Quebra-cabeça.



Ela começa adicionando um Texto a esta linha, recebendo tanto a recompensa da ficha (que, no caso, é 1 de Conhecimento em Escrita) quanto os 4 de Conhecimento em Escrita impressos no começo da linha.

Então ela coloca a Estrela nesta linha, recebendo as recompensas que aparecem em todos os Textos da linha, inclusive aqueles na cor azul, mais os 4 de Conhecimento em Escrita impressos no começo da linha.

Por último, ela adiciona a ficha de Pesquisa ao Centro do Quebra-cabeça.





ações de receitas



As ações da seção de Receitas aparecem nas cartas de Receitas ou como recompensa por você executar outras ações no decorrer da partida.

Todas essas ações permitem que você pegue o componente ilustrado (Folha, Estrela, Gota de Água ou Texto; só que na sua cor) de qualquer outra seção do tabuleiro principal, **mas nunca da sua reserva.**

Em seguida, coloque-o em um dos espaços vagos correspondentes na seção de Receitas (como indicam as ilustrações em cada linha) e receba a recompensa em questão.

No caso dos Textos, a recompensa que aparece na ficha de Texto que você colocar será multiplicada pelo número indicado no espaço onde a ficha for posicionada.



Linha de
Estrelas

Linha de
Folhas

Linha de
Gotas

Linha de
Textos



Mover uma Folha
para Receitas



Mover uma Estrela
para Receitas



Mover uma Gota de Água
para Receitas



Mover um Texto
para Receitas



Nota do autor: a seção de Receitas parece combinar todas as outras partes do manuscrito, talvez explicando como criar poções por meio da combinação das plantas da seção de Botânica com a época do ano indicada na seção de Astrologia, a água da seção de Balneologia e as instruções na seção de Escrita.

Naturalmente, nada disso foi comprovado, mas aproveitei essas ideias para criar o mecanismo desta seção, que é tirar fichas de outras partes do tabuleiro para ganhar recompensas aqui.

3) COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Se tiver uma ou mais fichas de Compartilhar Conhecimento após ter executado as ações das suas páginas, você terá de devolvê-las à reserva e, para cada ficha devolvida, escolher uma peça de quebra-cabeça fora do tabuleiro para adicionar ao Quebra-cabeça. A peça deve ser do mesmo tipo de Conhecimento da ficha devolvida.

Posicione as peças na área do Quebra-cabeça, seguindo estas regras:

- A** Você deve encaixar a peça de quebra-cabeça em um espaço ortogonalmente adjacente a uma peça já posicionada.
- B** Você deve pegar a peça de quebra-cabeça com a letra correspondente ao espaço onde deseja posicioná-la, mudando a face da peça ao encaixá-la, de maneira que a letra não fique mais visível.

Após encaixar todas as peças necessárias, você poderá mover 1 das suas fichas de Pesquisa que já se encontram no Quebra-cabeça para 1 das peças que você acabou de posicionar.

Partidas com 2 jogadores: as peças adicionadas durante a preparação da partida só serão consideradas parte do Quebra-cabeça quando se ligarem ao Centro por meio de um caminho de peças conectadas ortogonalmente.

Não será possível encaixar uma peça ao lado delas caso esta não se ligue também ao Centro por um caminho de peças conectadas ortogonalmente. Você tampouco poderá posicionar ou mover suas fichas de Pesquisa para elas antes de estarem conectadas.



EXEMPLO DE COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Clara (cor vermelha) chega ao fim do turno e vê que coletou uma ficha de Compartilhar Conhecimento em Botânica e outra de Compartilhar Conhecimento em Astrologia.

Ela devolve ambas à reserva ao lado do tabuleiro e pega uma peça de quebra-cabeça de cada tipo, certificando-se de que as letras das peças correspondem aos espaços no Quebra-cabeça aos quais ela deseja adicioná-las.

Clara decide mover 1 das suas fichas de Pesquisa já no Quebra-cabeça para a peça de Botânica recém-encaixada.



Agora ela pode progredir em uma das cartas de sua página dupla ativa, já que as condições de progresso foram satisfeitas.

4) PROGREDIR EM UMA CARTA

Assim como no começo do seu turno, agora você pode progredir em uma ou ambas as cartas da página dupla ativa no momento, quantas vezes desejar ou conseguir (desde que pague os custos).

Em seguida, seu turno termina e será a vez do jogador à sua esquerda.

Pontuação final

O fim da partida será desencadeado quando o marcador de **Conhecimento Geral (CG)** de um dos jogadores alcançar o ícone de fim de jogo na 52ª casa da trilha de pontos de vitória.

Encerre a rodada quando todos os jogadores tiverem realizado a mesma quantidade de turnos. Em seguida, todos terão direito a mais um turno cada antes de calcular as respectivas pontuações finais.

Para calcular a pontuação final, proceda da seguinte maneira:



Some o CG de todas as linhas e colunas **onde você tiver fichas de Pesquisa no tabuleiro**, divida o total por 2 (arredondando as frações para baixo) e acrescente o resultado aos seus pontos de vitória atuais.



Aplique as diversas **condições de pontuação indicadas nos estágios ativos de todas as páginas do seu livro**. Cada condição de pontuação confere CG de acordo com a posição de um marcador de Conhecimento específico (identificado pelo ícone de cada seção do tabuleiro) na trilha de pontos de vitória. Calcula-se o CG da maneira a seguir:

Em primeiro lugar, identifica-se a casa de pontuação mais alta que o marcador em questão alcançou ou ultrapassou; em segundo lugar, multiplica-se a quantidade de CG indicada na casa de pontuação em questão por 1, 2 ou 4, dependendo do valor informado na página correspondente.

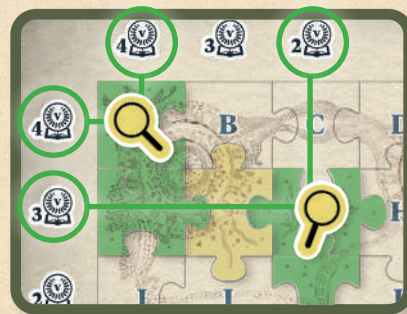
Observe que cada seção do tabuleiro informa qual marcador de Conhecimento será considerado no cálculo dos pontos de vitória das cartas de Manuscrito da respectiva seção. A única exceção fica por conta de **Receitas**. Cada carta de Receitas mostra dois tipos de Conhecimento. Ao calcular sua pontuação final, você deve escolher qual tipo de Conhecimento vai render pontos para você nessa carta.



Depois de todos os jogadores terem somado os pontos que cada um recebeu com as páginas de seus respectivos livros, **aquele que tiver mais Conhecimento Geral (CG) será o vencedor**.

Em caso de empate, o jogador com o marcador de Conhecimento (exceto CG) mais avançado na trilha será o vencedor. Se mesmo assim persistir o empate, compare o segundo marcador de Conhecimento (exceto CG) de cada jogador empatado, e assim por diante.

Se o empate ainda persistir depois de verificados os quatro marcadores, a vitória será compartilhada pelos jogadores empatados.



6 pontos de CG para o jogador com a cor amarela



Na primeira carta da página espelhada, Clara (cor vermelha) multiplica 4 pontos pelo valor da última casa de pontuação alcançada por seu marcador de Conhecimento em *Balneologia*. Ela marca 32 pontos de CG. A segunda carta rende-lhe 16 pontos de CG.

Modo solo

No modo solo, você joga contra o próprio Voynich. Faça a preparação como se fosse uma partida para 2 jogadores **a** mas certifique-se de que o **tabuleiro** esteja com o **lado solo para cima** e que os Textos de Voynich tenham sido embaralhados e empilhados com o lado não traduzido para cima **b**. Em vez de colocar 7 Gotas de Água Suja na primeira piscina, como você bem entender, coloque cada uma delas em um espaço numerado **c**. A última Gota de Água Suja vai para o local correspondente, logo abaixo da fonte na extremidade direita, como de costume.



Embaralhe as cartas de Ajuda de Voynich, formando um monte, **d** garantindo que todas as cartas estejam orientadas de tal maneira que a carta no topo do baralho aponte o primeiro estágio para você. Garanta também que a **carta no topo do monte não seja uma carta de Receitas**. Coloque esse baralho ao lado do livro de Voynich. De agora em diante, ele será chamado de **baralho ou monte de compra de Voynich**.

Por fim, escolha um nível de dificuldade: fácil, normal, difícil, muito difícil ou extremo. Se você optar por muito difícil ou extremo, Voynich vai progredir imediatamente e apenas uma vez nas duas cartas esquerdas de suas páginas espelhadas de **Botânica** e **Balneologia**, e também uma vez nas duas cartas direitas de suas páginas espelhadas de **Astrologia** e **Escrita**. Consulte “Pontuação final”, p. 32, para saber como calcular os pontos de vitória de Voynich em cada nível de dificuldade.

Você é o primeiro jogador.

No modo solo, você realiza seus turnos exatamente como em uma partida para 2 jogadores.

Voynich também segue boa parte das regras normais, com três diferenças:



Ele progredirá automaticamente em uma carta no começo do turno dele, ignorando as condições. Por causa disso, ele nunca usa fichas de Pesquisa.

Se ganhar ações de Pesquisa, ele vai trocá-las por 1 ponto de CG. (Por exemplo, em vez de posicionar 2 fichas de Pesquisa, ele vai obter 1 de [CG]).

Toda vez que precisar pegar um Texto na reserva, ele pegará aquele que estiver no topo da pilha.

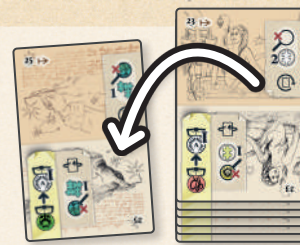
O TURNO DE VOYNICH

No começo do turno de Voynich, revele a carta no topo do baralho de Voynich (você pode virá-la para garantir que não confundirá o monte de compra com o descarte). Mude o livro de Voynich para a página correspondente à carta recém-descartada.

Se essa carta pertencer à página dupla atual, repita o procedimento com a nova carta no topo do baralho até conseguir mudar para uma nova página espelhada. Se acabarem as cartas do monte de compra, embaralhe todo o descarte, com exceção da carta no topo, e forme o novo baralho de Voynich.

Quando Voynich tiver escolhido a nova página dupla, siga estes passos:

- 1 Se possível, ele vai progredir 1 estágio em uma das cartas da página espelhada aberta. Verifique o número de página impresso na carta que agora está no topo do monte de compra: se for ímpar, progrida na carta esquerda. Se for par, progrida na carta direita.
- 2 Execute as ações da carta na qual Voynich acaba de progredir (ou tentou progredir).
- 3 Se ele tiver fichas de Compartilhar Conhecimento, use-as para encaixar peças no Quebra-cabeça.



Voynich descarta uma carta de Escrita do seu baralho e abre o livro na página dupla desse mesmo tipo. O número de página impresso na carta que agora está no topo do baralho dele é ímpar, portanto...



...Voynich progride na página da esquerda, de acordo com as regras. Agora ele executa as ações desta página.

VOYNICH EXECUTANDO AÇÕES

Voynich executa todas as ações da carta na qual acabou de progredir (ou tentou progredir) em ordem, **da esquerda para a direita**.

Quando uma carta tiver duas opções separadas por uma barra, ele vai escolher a da esquerda se estiver executando uma ação na página esquerda, ou a da direita se for a ação da página direita.

Se não tiver como realizar as ações, Voynich fará o que for possível, pulando aquelas que ele não tem como executar. (Por exemplo, se a instrução for para que ele coloque 2 Folhas na seção de Receitas, mas esta já tiver 3, ele colocará apenas 1, pois não tem como colocar mais de maneira lícita).

Se ele não puder se beneficiar das ações (com exceção das ações de Pesquisa), repita o procedimento de descartar a carta no topo do baralho de Voynich para escolher uma nova página até você achar uma que possa beneficiá-lo de alguma maneira e que não seja uma ação de Pesquisa, mas, nesse caso, **ele não vai progredir na nova carta de Manuscrito selecionada**.



Esta página do livro daria a Voynich 3 ações Cultivar e 1 de CG graças à ação de Pesquisa.

Ele executaria as ações da carta se tivesse como completar pelo menos 1 dos movimentos de Cultivar, mas, se não tivesse fichas para mover, ele passaria para uma página dupla diferente.

VOYNICH ENCAIXANDO PEÇAS

Quando Voynich tiver de encaixar peças no Quebra-cabeça, você poderá decidir onde posicioná-las, mas terá, se possível, que satisfazer a condição de progresso informada na carta que se encontra no topo do baralho.

Se for necessário encaixar várias peças, você poderá escolher em qual ordem posicioná-las. Você também tem de seguir sempre as regras normais de colocação das peças de quebra-cabeça. Ao verificar as condições de progresso, trate-as como se todas fossem de “qualquer cor” (ou seja, ignore a cor específica).

O que fazer dependerá da condição:



Estar em grupos de X peças ou adjacente: você terá de encaixar a peça em um grupo de cor idêntica à dela e formado, no mínimo, pela quantidade de peças ilustrada na condição.



Estar em uma borda: você terá de encaixar a peça em uma borda ou em um canto.



Estar em um círculo: você terá de encaixar a peça de tal modo que ela faça parte de um círculo.



Estar adjacente a cores diferentes: você terá de encaixar a peça em espaço adjacente a pelo menos 3 cores diferentes.

Se não houver como encaixar a peça de maneira a cumprir a condição, você pode escolher livremente onde posicioná-la.

Para cada peça de quebra-cabeça que encaixar, Voynich vai obter o Conhecimento Geral (CG) da linha e coluna do espaço em questão.

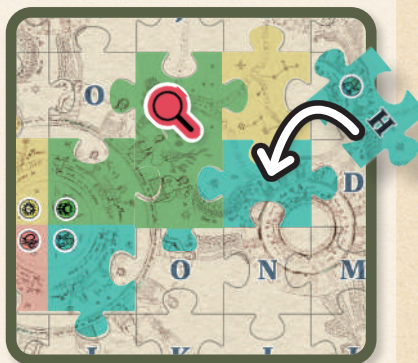


Voynich precisa encaixar uma peça de Balneologia no Quebra-cabeça...

A carta no topo do baralho de Voynich mostra a condição de progresso...



...sendo assim, Voynich encaixa a peça H, pois ela faz parte de um círculo periférico, como a condição exige.



Por último, ele obtém o CG da linha e coluna correspondentes.

Infelizmente para Voynich, apesar de a coluna H lhe render 3 de CG, a linha não fornece pontos de vitória.



COMO VOYNICH ACRESCENTA E REMOVE FICHAS

Quando precisar adicionar fichas ao tabuleiro, Voynich sempre vai pegá-las da reserva dele, se possível. Use o número de página visível na carta no topo do baralho (que, de agora em diante, chamaremos de **número prioritário**) para decidir onde colocar as fichas. Você deve procurar o primeiro espaço disponível no tabuleiro, começando com o número prioritário e verificando todos os números em ordem crescente (passando pelo 40 e voltando ao 1 se necessário) até achar um ponto onde Voynich possa colocar a ficha.

Note que nem todos os números aparecem no tabuleiro e, sendo assim, se o número prioritário não estiver na parte do tabuleiro que você está verificando, você terá de usar o número inferior mais próximo. (Por exemplo: se o número prioritário for 18 e os números mais próximos desse valor na seção que você está verificando forem 7 e 22, você começará a verificação a partir do 7).



Número prioritário



Números no tabuleiro da partida solo

O sistema de números prioritários é usado para decidir como executar algumas outras ações, que explicaremos a seguir.

Se precisar recolher fichas do tabuleiro para colocá-las em outro lugar, Voynich não poderá pegar fichas da mesma seção onde ele deseja posicionar, exatamente como qualquer outro jogador.

Dependendo do tipo de ficha, ele vai selecionar uma para ser recolhida, priorizando-as da seguinte maneira:



Fichas que já chegaram a um ramo ou às flores no topo na seção de Botânica.



Fichas na parte interna da seção de Astrologia.



Fichas em qualquer uma das piscinas na seção de Balneologia.



Textos em linhas sem Estrelas e Estrelas em linhas com um Texto ou menos na seção de Escrita.

Se mais de uma ficha atender a essas condições, remova qualquer uma delas. Por outro lado, se nenhuma ficha atender a essas condições, você pode escolher livremente qual irá remover.

REGRAS ESPECIAIS PARA AÇÕES DE BOTÂNICA



Ao **Adicionar Gotas de Água**, Voynich usa o número prioritário para escolher em qual raiz colocá-las.



Ao executar a ação **Cultivar**, ele moverá uma ficha na direção do ramo ou da flor com o número correspondente ou o valor inferior mais próximo do número prioritário.

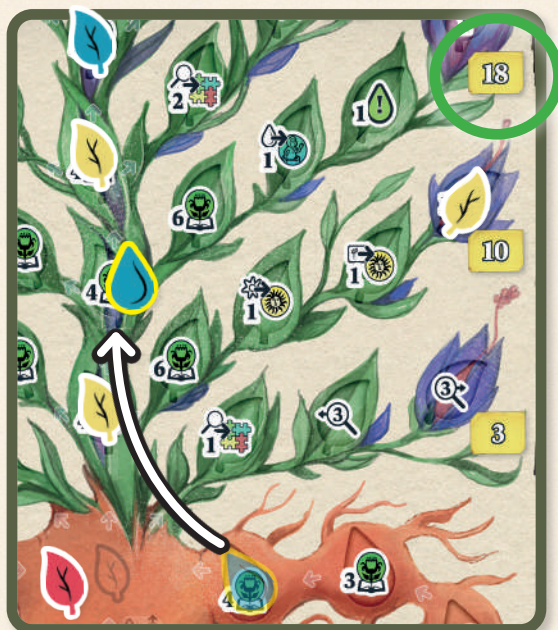
Mova a ficha que estiver mais perto desse número. Se a ficha chegar a um ramo, ocupe o primeiro ícone vago e execute a ação correspondente, se possível.

No caso raro de todos os espaços no ramo escolhido estarem ocupados, mova a ficha na direção do ramo ou da flor seguinte na sequência numérica.

Se todas as fichas disponíveis já tiverem ultrapassado o ramo correspondente ao número prioritário, continue verificando todos os números em ordem crescente até achar um onde você possa colocar as fichas.



Voynich (cor azul) vai executar a ação **Cultivar** duas vezes, sendo 20 seu número prioritário. Assim, é interessante para ele mover as fichas na direção do ramo de número 18.



A ficha azul mais próxima é esta Gota de Água, pois a Folha já ultrapassou o ramo-alvo.

Isso significa que o primeiro movimento vai pular a base do talo (como faria qualquer jogador) e também esta Folha de cor neutra, para acabar neste espaço e obter 4 de Conhecimento em Botânica.



Com o segundo movimento, a Gota vai parar no espaço do ramo que confere 6 de Conhecimento em Botânica e Voynich recebe essa recompensa.

REGRAS ESPECIAIS PARA AÇÕES DE ASTROLOGIA



Quando **Adicionar Estrelas** ou **Textos** ao setor definido pelo número prioritário, Voynich coloca as fichas na parte interna se houver espaço disponível.



Caso não seja possível, ele as coloca na parte externa de um setor, no primeiro espaço disponível no sentido horário. Se os três espaços estiverem ocupados, siga o mesmo procedimento no próximo setor no sentido horário.



Voynich (cor azul) quer posicionar uma Estrela, que ele terá de retirar do tabuleiro, pois já não tem mais Estrelas em sua reserva. Ele a retira deste espaço na seção de Escrita, pois há apenas um Texto na fileira em questão. Seu número prioritário é 27 e, assim, ele verifica o setor 22.



O espaço para Estrelas na parte interna do setor está ocupado, mas o primeiro espaço da parte externa no sentido horário está vago. Portanto, é esse que ele escolhe, recebendo a recompensa correspondente.

REGRAS ESPECIAIS PARA AÇÕES DE ESCRITA



Quando Voynich **Adicionar Texto** ou **Adicionar Estrela**, use o número prioritário para escolher a linha na qual colocar a ficha. Se a linha em questão não tiver espaços vagos do tipo exigido, passe para a linha logo abaixo e prossiga, movendo-se até a base e passando daí para a linha do topo se necessário.



Quando executar a ação **Traduzir Texto**, Voynich traduz o primeiro de seus Textos não traduzidos (da esquerda para a direita) na linha definida pelo número prioritário.

Se não for possível traduzir um Texto nessa linha, passe para a linha logo abaixo e prossiga, movendo-se até a base e de volta à linha no topo se necessário.

Voynich (cor azul) vai adicionar um Texto à seção de Escrita do tabuleiro.



Ele deve pegar um Texto da seção de Receitas, pois não tem mais Textos em sua reserva, e todos os seus outros Textos já estão na seção de Escrita.

Como ele tem 2 Textos na seção de Receitas, você poderá escolher qual deles pegar.

O número prioritário de Voynich é 15 e, assim, ele coloca o Texto na linha 15.

REGRAS ESPECIAIS PARA AÇÕES DE BALNEOLOGIA



Quando **Adicionar Gota de Água**, Voynich usará o número prioritário para escolher a fonte da esquerda ou da direita.



Quando executar a ação **Limpar a Água**, ele usará o número prioritário para escolher qual Gota de Água Suja recolher, executando a ação impressa na ficha, como de costume. Se a Gota de Água Suja correspondente ao número prioritário já tiver sido recolhida, verifique todos os números em ordem crescente, voltando ao 1 após o 40 se necessário, até achar uma Gota de Água Suja para recolher.



Quando Voynich executar a ação **Transformar**, a Gota de Água que estiver mais perto de chegar à primeira piscina será transformada (uma Gota que já estivesse nessa piscina seria a mais próxima e, portanto, prioritária).

Chegando à segunda piscina, o número prioritário será usado para escolher qual recompensa pegar. Se o espaço já estiver ocupado, verifique todos os números em ordem crescente, voltando ao 1 após o 40 se necessário, até você achar um espaço vago.

Se uma Gota de Água Suja chegar à primeira piscina, coloque-a no primeiro espaço vago disponível em ordem numérica crescente.

Voynich (cor azul) vai usar a ação Limpar a Água, tendo 31 como número prioritário.



As Gotas de Água Suja dos espaços 28 e 35 já foram recolhidas, por isso ele segue em frente e volta ao começo da contagem, escolhendo a Gota de Água Suja do espaço 1.



REGRAS ESPECIAIS PARA AÇÕES DE RECEITAS

Quando adicionar uma ficha à seção de Receitas, Voynich usará o número prioritário para escolher o espaço.

Se isso levar Voynich a tentar uma ação que ele não tem como executar, nem mesmo parcialmente, ele continuará verificando os números em ordem crescente, passando pelo 40 e voltando ao 1 se necessário, até achar uma ação que ele tenha como fazer ao menos parcialmente.

Se isso não for possível, Voynich simplesmente coloca a ficha na ação decidida pelo número prioritário e não recebe o benefício correspondente.

Pontuação no fim da partida solo

FÁCIL

Recue 5 casas com todos os marcadores de Conhecimento de Voynich, exceto CG. Voynich soma os pontos fornecidos pelas páginas dele, como faria qualquer jogador, mas não marca pontos pelas fichas de Pesquisa no tabuleiro, já que ele não tem nenhuma.

NORMAL

Voynich soma os pontos fornecidos pelas páginas dele, como faria qualquer jogador, mas não marca pontos pelas fichas de Pesquisa no tabuleiro, já que ele não tem nenhuma.

DIFÍCIL/
MUITO DIFÍCIL

Voynich obtém **2 de CG para cada ficha que ele tem no tabuleiro**, depois soma os pontos fornecidos pelas páginas dele, como faria qualquer jogador, mas não marca pontos pelas fichas de Pesquisa no tabuleiro, já que ele não tem nenhuma.

EXTREMO

Voynich obtém **5 de CG para cada ficha que ele tem no tabuleiro**, depois soma os pontos fornecidos pelas páginas dele, como faria qualquer jogador, mas não marca pontos pelas fichas de Pesquisa no tabuleiro, já que ele não tem nenhuma.

Você calcula sua pontuação final como em uma partida normal. Se tiver mais CG do que Voynich, você vence a partida.



ÍCONES DAS AÇÕES

Lembre-se: todo ícone de ação com um número indica que você pode executar tal ação aquele número de vezes. Nos casos em que a ação pode se aplicar a mais de uma ficha, você poderá executar todas as repetições da ação com apenas uma das suas fichas ou dividir essas ações entre várias fichas. (Por exemplo: usar a ação Cultivar para avançar com fichas diferentes na seção de Botânica ou usar uma ação de Pesquisa para mover fichas de Pesquisa diferentes).

	Execute a ação Adicionar Folha na seção de Botânica do tabuleiro.		Execute a ação Adicionar Gota de Água na seção de Botânica do tabuleiro.		Execute a ação Cultivar na seção de Botânica do tabuleiro.
	Execute a ação Adicionar Estrela na seção de Astrologia do tabuleiro.		Execute a ação Adicionar Texto na seção de Astrologia do tabuleiro.		Execute a ação Girar a Cabra na seção de Astrologia do tabuleiro.
	Execute a ação Adicionar Gota de Água na seção de Balneologia do tabuleiro.		Execute a ação Limpar a Água na seção de Balneologia do tabuleiro.		Execute a ação Transformar na seção de Balneologia do tabuleiro.
	Execute a ação Adicionar Texto na seção de Escrita do tabuleiro.		Execute a ação Adicionar Estrela na seção de Escrita do tabuleiro.		Execute a ação Traduzir Texto na seção de Escrita do tabuleiro.
	Mande 1 ficha do tipo ilustrado (neste exemplo, uma Folha) para a seção de Receitas do tabuleiro.		Coloque 1 ficha de Pesquisa em um dos 4 espaços do Centro do Quebra-cabeça.		Coloque 1 das suas fichas de Pesquisa em uma peça de quebra-cabeça qualquer.
	Mova 1 das suas fichas de Pesquisa uma peça na direção indicada pela seta e deposite-a sobre uma peça qualquer do Quebra-cabeça.		Mova 1 das suas fichas de Pesquisa uma peça em qualquer direção ortogonal e deposite-a sobre uma peça qualquer do Quebra-cabeça.		Obtenha Conhecimento em Botânica.
	Obtenha Conhecimento em Astrologia.		Obtenha Conhecimento em Balneologia.		Obtenha Conhecimento em Escrita.
	Obtenha Conhecimento Geral.				



ÍCONES DE CONDIÇÃO DE PROGRESSO

Lembre-se: ao remover fichas de Pesquisa, você também obtém o CG da linha e da coluna de onde elas saíram. Nem todas as condições estão ilustradas aqui, mas a iconografia se repete consistentemente em todas elas.

Nota: quando várias peças de quebra-cabeça do mesmo tipo estão conectadas ortogonalmente, formando um encadeamento ininterrupto, isso é considerado um grupo. Um grupo poderá ter qualquer formato, não só os que aparecem nos ícones, desde que contenha a quantidade ilustrada de peças.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 2 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 3 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 4 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual de um grupo diferente com 4 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a um grupo com 2 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a um grupo com 3 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a um grupo com 4 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual ortogonalmente adjacente a um grupo diferente com 4 ou mais peças de quebra-cabeça da cor ilustrada.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de uma peça de qualquer cor nas bordas do Quebra-cabeça (exceto nos cantos).



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de uma peça da cor ilustrada nas bordas do Quebra-cabeça (exceto nos cantos).



Remova 3 das suas fichas de Pesquisa de peças diferentes e da cor ilustrada nas bordas do Quebra-cabeça (exceto nos cantos).



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de uma peça da cor ilustrada nos cantos do Quebra-cabeça.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual de uma peça de quebra-cabeça diferente e de uma cor qualquer que faça parte de um dos 8 círculos periféricos do Quebra-cabeça (ou seja, não do círculo central). As fichas precisam estar em círculos diferentes.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de uma peça de quebra-cabeça da cor ilustrada que faça parte de um dos 8 círculos periféricos do Quebra-cabeça (ou seja, não do círculo central).



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual de uma peça de quebra-cabeça diferente e da cor ilustrada que faça parte de um dos 8 círculos periféricos do Quebra-cabeça (ou seja, não do círculo central). As fichas precisam estar em círculos diferentes.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 3 ou mais peças de quebra-cabeça da mesma cor.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 4 ou mais peças de quebra-cabeça da mesma cor.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa de um grupo com 6 ou mais peças de quebra-cabeça da mesma cor.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual de um grupo diferente com 3 ou mais peças de quebra-cabeça da mesma cor. Os grupos devem ser da mesma cor.



Remova 1 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a peças de quebra-cabeça de pelo menos 3 cores diferentes.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a peças de quebra-cabeça de pelo menos 3 cores diferentes. Cada uma deve estar em uma peça de quebra-cabeça diferente.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa ortogonalmente adjacentes a peças de quebra-cabeça de pelo menos 4 cores diferentes. Cada uma deve estar em uma peça de quebra-cabeça diferente.



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual de uma peça de quebra-cabeça diferente e de qualquer cor nas bordas do Quebra-cabeça (exceto nos cantos).



Remova 2 das suas fichas de Pesquisa, cada qual uma peça de quebra-cabeça diferente e de qualquer cor nos cantos do Quebra-cabeça.



O Enigma Voynich

Game design: Dani Garcia

Ilustrações: Jorge Tabanera Redondo

Projeto gráfico: João Duarte-Silva

Direção editorial: Gonzalo Maldonado

Tradução: Louise Keohane (ES >> EN); Maria do Carmo Zanini (EN >> PT-BR).

Versão brasileira MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Bianca Melyna, Dayana Moreira e

Gustavo Lopes

Diagramação: André de Camargo

©2025 Salt and Pepper Games, C/ Jorge Juan
42, Madrid 28001, Espanha
Todos os direitos reservados.
www.saltandpeppergames.es
info@saltandpeppergames.es

Glyp Games LTDA.

CNPJ: 53.273.552/0001-30

Rua Manoel Pires de Moraes, 18

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

meeplebr.com | atendimento@meeplebr.com

