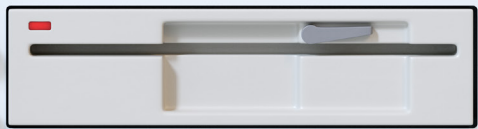
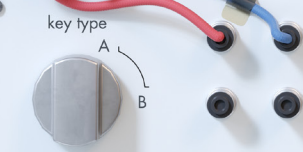
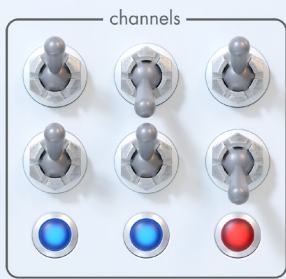
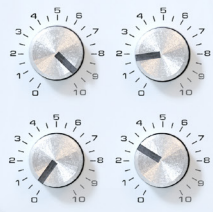
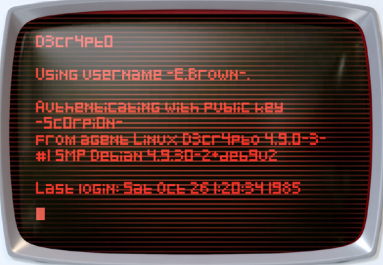
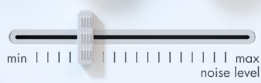
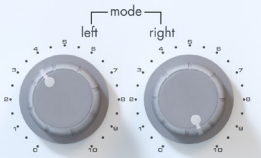
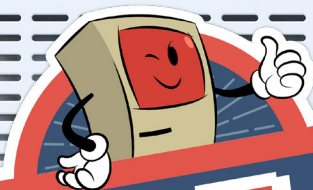


谍报风云

安全通讯



 在两分钟内学会规则！
www.decrypto.info

游戏设计：**Thomas Dagenais-Lesp Thomas**
美术设计：**NILS, Fabien Fulchiron** 与 **Manuel Sanchez**

🔑 游戏概述 🔑

在《谍报风云》中，由2-4位玩家组成两支队伍，双方对抗看谁能成为最佳解码员（三人游戏的规则列于说明书尾页）。

你的目标：**传输密码的同时不被敌队的玩家拦截。**
所以你传送的讯息对队友来说需要是足够清楚的，但对敌队来说却模糊不清。

你们也将尝试拦截其他队伍的密码。



示例：

你与鲍勃、爱丽丝同在白队，鲍勃是第一个加密者，透过随机抽取的卡牌，他尝试传递给队友三位数字的密码，他想到了三个提示来传讯，分别表示三位数字：

“阿兹特克”、“昆虫”、“恐怖”。

要了解鲍勃所要告知的三位密码，同队的你必须根据**四个秘密的关键词**（只有你的队伍看得到），你们队的四个关键词为：

① 黑色 ② 蜻蜓 ③ 鸡尾酒 ④ 墨西哥帽

鲍勃想透过提示让你猜到哪**三个数字密码**？

“阿兹特克”这提示代表关键词**4：墨西哥帽**。

“昆虫”的提示很明显指的是关键词**2：蜻蜓**，最后“恐怖”这提示则是可以连结到关键词**1：黑色**。鲍勃的密码应该就是**4.2.1**。



由于提示是公开的，且整场游戏中关键词不会改变，**每队将不断揭露关于己方关键词的相关信息**。这会让对手有机会**拦截你所传递的讯息**。

在前面所提到的示例：在第一轮后，对手们知道你们的关键词4跟“阿兹特克”有关联。之后如果你用直接联系到墨西哥的“亡灵节”作提示，对手便会轻易的猜出这跟关键词4有关联。



2个屏幕



48张密码卡

(1堆黑色与1堆白色卡牌，各24张)

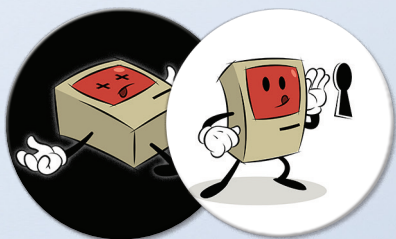


110张关键词卡(共440个词语)

中英文双语关键词卡，也适合英语游戏



4个拦截成功指示物(白色)与 4个传讯失败指示物(黑色)



1个沙漏计时器(30秒)



50张笔记纸

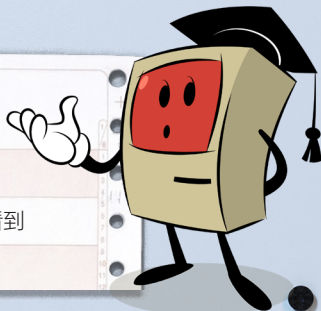
如果你需要打印更多笔记纸，
你可以点击以下链接下载文件：
www.decrypto.info

还有这本您现正拿在手上的说明书!

关键词卡上的词语

在进行游戏的时候无须查看或洗匀关键词卡，卡牌上会有不同颜色的钥匙来分辨正反面。这样一来，你可以先玩蓝色的关键词再翻面，就不会重复玩两遍相同的词语了。

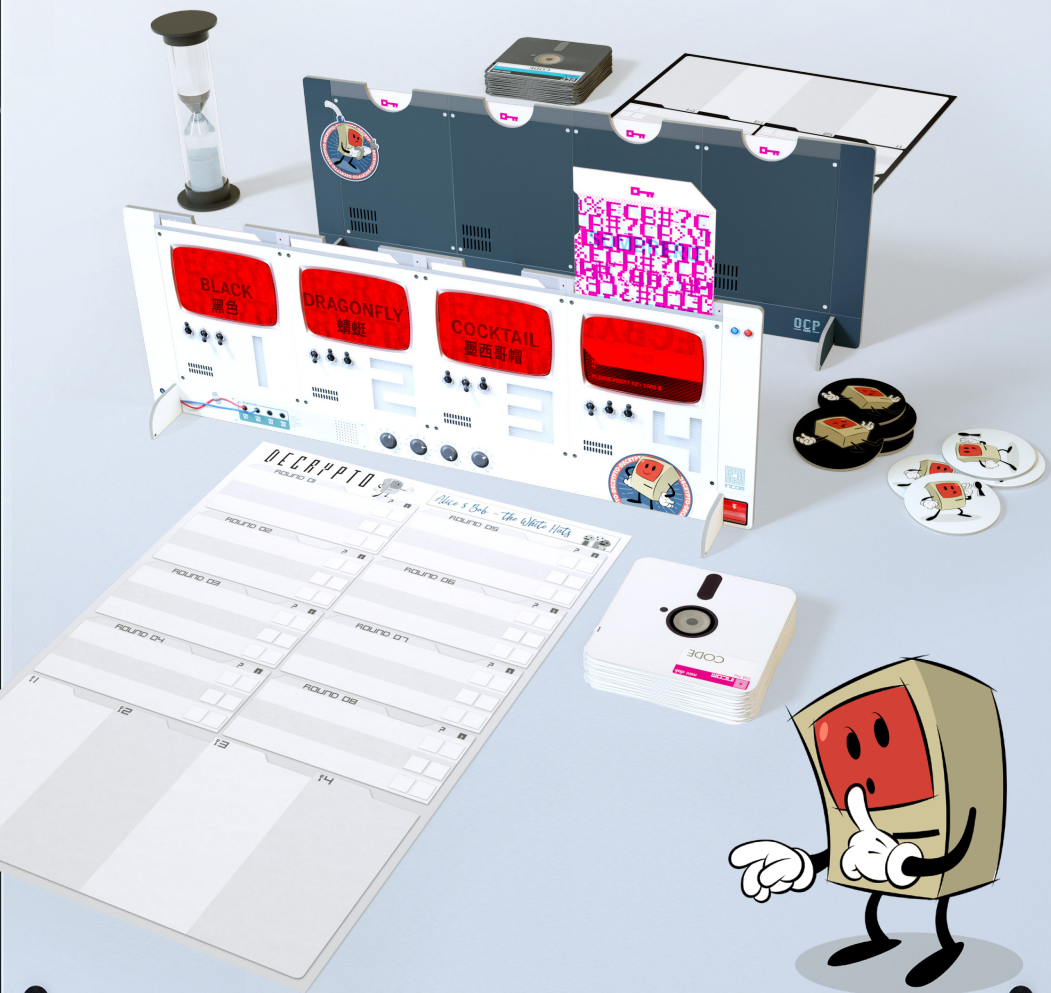
同时这些卡牌上的加密处理，让你在放进屏幕时不会不小心看到另外一个词语。



游戏设置

1. 将玩家尽可能地均分为两队。
2. 一队的所有成员都坐在**桌子的同一侧**，所有对手则坐在桌子的对侧。
3. 每队拿取一个**屏幕**，接着抽**四张关键词卡**并放置进屏幕内，**不要透露**给对手。
4. 每队玩家拿取对应屏幕颜色的**密码卡堆**（白色或黑色）。
5. 两队玩家各拿取**一张笔记纸**，可以笔记对手所提到的提示。帮你们队取一个队名，将队名写在右上方的空格处。
6. 将**计时沙漏**、**拦截成功指示物**与**传讯失败指示物**放置在桌子中间。

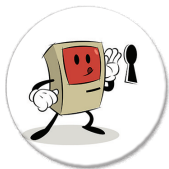
笔记纸是两面的，注意有一面是你们这队的，另一面是敌队的，笔记纸边缘的颜色要跟屏幕一致！



游戏目标

当你们队伍获得**2个拦截成功指示物**时，你们队伍赢得游戏。

每当你们成功拦截对手的密码时，你获得**1枚拦截成功指示物**。



如果你们队伍获得**2个传讯失败指示物**时，你们队伍输掉这场游戏。

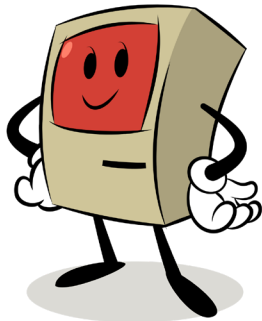
每当你的队友没有成功解密你所加密的数字密码时，你获得**1枚传讯失败指示物**。



提示

每轮游戏，加密者必须**提供新提示**。你必须遵守下列的规则来给予提示：

- **你可以用任何形式来提供提示**，不论是一个词语或是完整的句子，如果你的队伍想要，你也可以哼歌、跳舞或甚至是演默剧。
- **请务必将三个提示分开**。提示必须让大家明确了解，哪个是提示一、提示二与提示三。
- **提示必须与关键词有意义上的相关**，提示不能透过**书写**（“冒”来提示“帽”），或是**该词语的字数**（“4”或“4个字”来表示“桌上游戏”这四个字的字数），或是用来表示**屏幕上的位置**（用“三剑客”来表示第三个），或是**发音**（“科”来提示“喝”）。
- **提示必须是基于公开的信息与情报**，你可以提示一个关于17世纪的诗人，这有风险但你可以这么做。但是，**你永远不能提及“私人”事物**，比如你午饭或点心吃的是什么？这些提示不能提供给你的队友。
- 如果被询问到，**你必须解释你提示的每个字是怎么写的**。
- 你作为加密者将任何加密的信息传递给队友时，**敌队必须要接收到一样的讯息**。
- 一旦你念出提示，**你无法改变、修改或是增加**你所提供的提示。
- **整场游戏你永远不能使用重复的提示**。
- **你永远不能念出密码卡或是关键词作为提示**（或是转换成另一个语言），即使是作为另一关键词的提示也不能。





DECRYPTO



队伍名称

爱莉丝与鲍勃 - "白帽队"



第一个提示

ROUND 01
阿兹特克

昆虫

第二个提示

4 4

轮数

2 2

第三个提示

恐怖

1 1

ROUND 02

与朋友共度夜晚

阳伞

有翅亚纲

3 3

尝试解密的答案

4 4

1 2

正确的答案

ROUND 03

ROUND 04

对应到第一个
关键词的提示

恐怖

对应到第三个
关键词的提示

昆虫
有翅亚纲

对应到第二个
关键词的提示

与朋友共
度夜晚

对应到第四个
关键词的提示

墨西哥
阳伞

游戏流程

游戏总共会进行数轮（通常是4-6轮），每轮开始时，每队选择一位玩家担任己方的**加密者**，这个角色会轮流由同队的不同玩家来扮演。

在一轮之中，双方的加密者都会根据自己的密码给出提示，接着双方队伍都会尝试破解自己与对方队伍的**数字密码**，由白队的密码开始，接着是黑队的密码。

每轮分隔成以下的阶段，**这顺序非常非常重要！**

1. 每队的加密者抽取自己队伍的一张**密码卡**，安静地阅读且**不要让其他玩家知道密码**，游戏的目的是让队友说出这密码（例如：3.4.2）。
2. 使用笔记纸，每队加密者将**三个提示**写在本轮的三栏上，第一个提示填在第一栏，第二个填在第二栏，以此类推。请用笔记纸上对应你队伍颜色的一面。

为了避免游戏时间过于拖延，尽量加速游戏的时间：当一位加密者写完他所要给的提示，他翻转沙漏计时器，对方的加密者必须在沙漏跑完前将所有提示都给出，否则敌队将无法完整地提供三个提示。

3. 白队的加密者**念出他们的三个提示**，接着将这笔记纸给队友，黑队则将这三个提示写在笔记纸的**白色面**（正在进行的轮数上）。
4. 双方队伍讨论这些提示，尝试解密这些密码，当一队认为他们完成解密，**他们把自己认为与每个提示对应的数字写在该栏末尾**（笔记纸的两列中的左列）。

当然！加密者是不会加入讨论的！加密者不能对队友的讨论有任何的互动与反应。

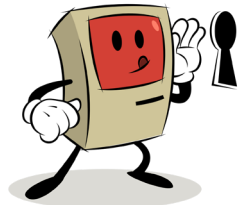
5. 当双方队伍写好数字，**黑队便先尝试拦截**：他们念出所写下的**三位数字密码**，希望符合白队加密者的密码。

重要！

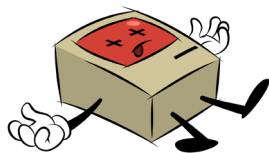
在第一轮中，双方队伍无法尝试拦截敌队的密码，因为他们没有足够的提示来帮助自己拦截密码。

6. **白队现在尝试破解密码**：他们念出所写下的**三位数字密码**，希望符合加密者所看到的密码。
7. **最后，白队加密者展示他的密码卡。**

- **如果黑队是正确的**（他们正确地写下了数字，而数字也符合对应的位置）。**他们成功地拦截了对手的密码并获得一个拦截成功指示物**，如果没有猜对也没有任何的处罚。



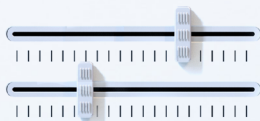
- **如果白队是错误的，他们传达了错误的密码并获得一个传讯失败指示物**，白队不会因为成功解密而有所赞赏。



因此，在同一轮中有可能一队获得拦截成功指示物，（因为他们成功地拦截了对手的密码），而另一队同时得到了传讯失败指示物（因为他们未能理解己方加密者的提示）。

在每个提示所在栏末尾的第二列写下对应的正确密码。

在你笔记纸的底部，**记录下本轮的提示**，如此一来你可以一目了然地看到每个数字有哪些提示！



换另一队重复步骤3到7：

黑队的加密者现在念出三个提示，双方玩家尝试解密，以此类推。

一轮的结束

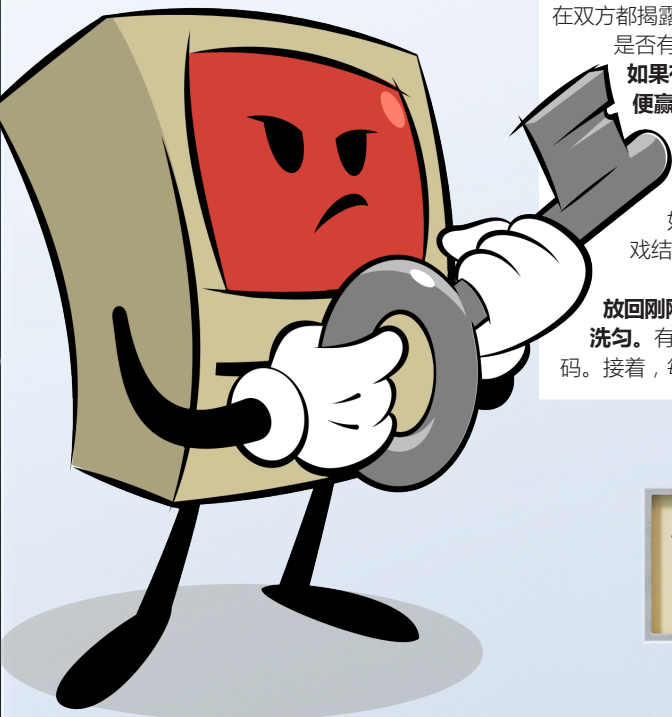
在双方都揭露他们的密码后，一轮便结束了，检查是否有一队达成胜利或失败的条件：

如果有队伍获得2个拦截成功指示物，他们便赢了这场游戏。

如果有队伍获得2个传讯失败指示物，他们便输了这场游戏。

如果至少达成了上述2项条件之一，游戏结束。否则开始新一轮。

放回刚刚所抽出来的密码卡，并将该牌堆重新洗匀。有可能在接下来的游戏中抽到一样的密码。接着，每队再指派一位新的加密者。



平局的处理

如果一队同时有2个拦截成功指示物与2个传讯失败指示物。

-或，如果同一轮中，**两队都获得了第2个拦截成功指示物；**

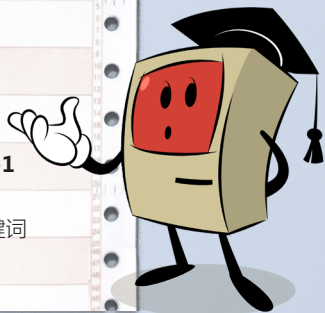
-或，如果同一轮中，**两队都获得了第2个传讯失败指示物；**

-或，**两队在八轮结束后依旧没有分出胜负。**

请依照以下的方式处理平局：

计算得分，**每个拦截成功指示物+1分，而每个传讯失败指示物-1分**，两队内最高分数的队伍获得胜利。

如果依旧平局，**每队可以猜测对手的四个关键词**，猜对最多关键词的队伍胜利，如果依旧平局，则两队共享胜利！



我们来继续进行第二页的示例（游戏概述），**第二轮开始**，爱丽丝会为白队加密，而伊芙则是为黑队加密。他们抽取密码卡并同时在笔记纸上写下提示。

爱丽丝抽到了密码3.4.2，她必须以特定的顺序将这三位数字密码传达给鲍勃。



白队的关键词依旧是：

- ① 黑色 ② 蜻蜓 ③ 鸡尾酒 ④ 墨西哥帽

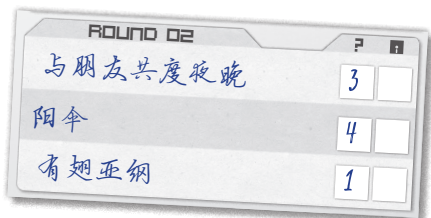
她知道茉莉与伊芙会在她念出提示后开始**拦截**。她们已经拥有一些信息，上一轮中鲍勃提到的提示为“阿兹特克”、“昆虫”与“恐怖”，且对应的密码为4（墨西哥帽）、2（蜻蜓）、1（黑色），爱丽丝必须混淆对手。

- 为了要对鲍勃传递数字3，她在第一行写下了提示“与朋友共度夜晚”。
- 至于关键词4，她写下了“阳伞”，毕竟墨西哥帽大多时候是拿来遮阳的。
- 而关键词2，她写下了“有翅亚纲”，是蜻蜓在动物中所属的分类。

爱丽丝念出提示并将笔记纸传给鲍勃，伊芙与茉莉在她们的笔记纸**白色面**上写下关于白队的提示。两队现在都是用白色那面，因为给予提示的是白队的加密者。

鲍勃可以轻易地理解“鸡尾酒”和“与朋友共度夜晚”的关联，同样也理解了“墨西哥帽”与“阳伞”之间的关联，实在是再简单不过！

然而他对爱丽丝提供的“有翅亚纲”完全没有概念，他没看过这个词，所以他猜了数字1。所以他在第一列写下3.4.1。



桌子另一边，伊芙与茉莉也思考着这提示，她们认为“与朋友共度夜晚”与关键词1是有关联的，因为“恐怖”可能是指“恐怖片”，这是一件常在晚上与朋友进行的活动。

她们则认为“阳伞”与关键词4有所关联，毕竟（第一轮提示）阿兹特克所在纬度艳阳高照，关键词4可能是指太阳……

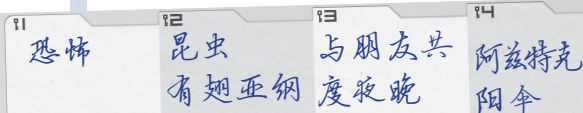
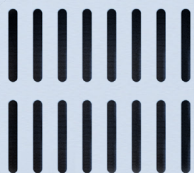
但他们对“有翅亚纲”这词完全没有头绪，猜这会是跟关键词3有关联。他们便写下1.4.3在第一列。

**黑队先念出他们的猜测1.4.3。
接着是鲍勃念出3.4.1。**

爱丽丝一方面对混淆黑队感到满意，但也对鲍勃搞错提示感到失望，展示正确的密码给大家看，密码为3.4.2。

**黑队猜错了密码，所以不获得指示物。
白队猜错了密码，所以获得了一个传讯失败指示物**，毕竟队友间的交流出现了问题。

两队都在第二列写下正确的数字，接着将对应数字的提示写在笔记纸底部，将每个关键词的提示记录在一起。



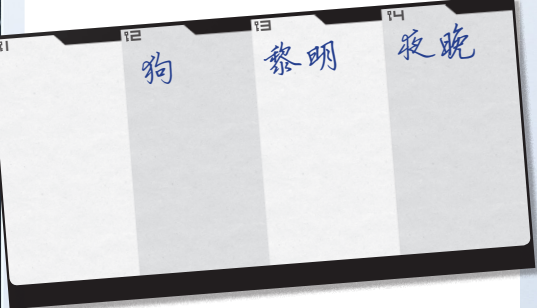
另一队的伊芙抽到了密码**2.3.4**。



黑队的关键词有

① 古董 ② 骨头 ③ 早晨 ④ 噩梦

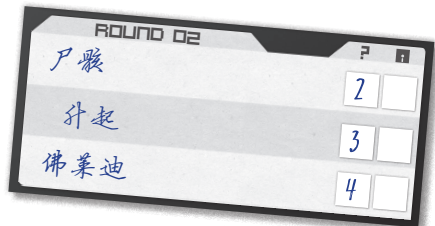
在前一轮中，茉莉的密码为**4.3.2**，并给予提示“夜晚”、“黎明”、“狗”，伊芙很清楚知道密码是**4.3.2**。现在伊芙则需要为密码**2.3.4**给



予新的提示，她想到了：

- “尸骸”
- “升起”
- “佛莱迪”，来自电影《猛鬼街》，是在恶梦中袭击受害者的角色。

茉莉完美的了解了伊芙的想法，写下了**2.3.4**在第一列。



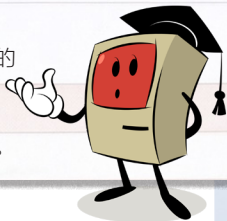
鲍勃与爱丽丝思考着这些词汇的关联性，把“尸骸”与“狗”联系起来，毕竟狗狗喜欢骨头。

他们又将“升起”与“黎明”联系起来，毕竟太阳在黎明时升起，他们思考着关键词**3**会是太阳。最后他们知道佛莱迪总是在晚上袭击，所以他们尝试在第一行写下密码**2.3.4**。

伊芙对茉莉的了解感到欢喜，但却发现白队成功地拦截了正确的密码，或许这提示对敌队太过简单？

小提示：

- 游戏的目的是要拦截敌对的密码，猜出他们的关键词
- 对你们会有很大的优势，
- 但猜出关键词不是必要的。



白队获得一个**拦截成功指示物**，黑队并没有获得任何指示物：猜对队友的密码并不会给你任何奖赏，只是没有惩罚而已……

现在第二轮结束了，黑队没有任何指示物，而白队有一个**拦截成功指示物**与一个**传讯失败指示物**。



下次当白队拦截了密码，他们便赢得游戏，但如果再一次错误地传递密码，他们便输了游戏！

两队在笔记纸底部记录各自的提示。

新一轮即将开始，两队将密码卡放回各自的牌堆并混洗。



游戏概览

一位玩家扮演拦截者来对抗其他两位玩家组成的队伍。每一轮中，队伍的一位玩家会抽取密码卡并提供3个提示，如同正常游戏。

拦截者必须成功轮内成功在第五轮或第五轮前获得2个拦截成功指示物来赢得游戏。

游戏设置

将两位玩家组成一队，这队来对抗拦截者，拿取笔记纸、屏幕、密码牌堆与四张关键词卡并放入屏幕中，如同正常游戏。

拦截者拿取一张笔记纸。

游戏流程

按照正常规则进行步骤1-7，除了获得指示物的规则不同。当拦截者成功拦截密码时，他获得一个拦截成功指示物，而队伍如果传讯失误导致未能解开密码猜测，他们不拿取传讯失败指示物；取而代之的是拦截者获得一个拦截成功指示物。

如同正常游戏，拦截者无法在第一轮进行拦截。拦截者独自进行游戏，所以不用抽取密码卡也不用猜测自己的密码。

游戏结束

如果拦截者在五轮或五轮前搜集到2个拦截成功指示物，则拦截者获胜，反之加密队伍获胜。



铭谢

设计师: Thomas Dagenais-Lespérance

出版人: Christian Lemay

创意总监: Manuel Sanchez

2D美术: NILS

3D美术: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

排版编辑/LOGO设计: Gru.Tsov

中文翻译: 大卷 中文校稿: 守富

简体中文校对: Mikan

© 2019 Le Scorpion masqué inc.

The use of the screens, the illustrations, the title Decrypto, the name Le Scorpion masqué, and the logo Le Scorpion masqué is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion masqué inc.

THANKS:

The editor would like to thank Mélanie Mecteau, for all her ideas and her overwhelming enthusiasm for this project.

The designer would like to thank Christian Lemay for believing in the project, Clementine Chatel for supporting his game obsession and for her help as tester, Jean-François Chrétien for helping spread the good news, all the members of the Game Artisans of Montreal - as well as the "Sunday designers" - for their time and their suggestions, and finally his parents for their support in his choice of life and for being the first testers of this game.



1 cut tree
=
1 new tree

回合顺序总览

1. 双方的加密者各抽取**一张密码卡**。
2. 双方加密者写下他们的**三个提示**。
3. 白队的加密者**念出他所写下的三个提示**。
4. 双方队伍都**写下他们认为的白队加密者的密码**。
5. **黑队先尝试拦截密码**（第一轮除外）。
6. **白队尝试破解正确的密码**。
7. **白队的加密者公布正确密码，并分配对应的指示物**。

接着队伍交换并重复3-7的步骤。

一轮的结束：检查是否有队伍胜利或失败。

如果没有，双方队伍将密码卡放回各自的牌堆并混洗。



给予提示的注意事项

- 提示必须是**公开信息**。
- 提示必须与关键词有**意义上的关联**。
- 提示不能与关键词有书写的关联、屏幕上的**相对位置或是发音**。
- 整场游戏中，玩家给予的提示**不得重复**。

玩家永远不能念出密码卡上的数字，或是利用**关键词来当提示**（或是换成其他种语言来表达），即使是作为另一个关键词的提示也不能。

