



Aprenda a regra em 2 minutos!

www.decrypto.info

www.galapagosjogos.com.br

Um jogo de **Thomas Dagenais-Lespérance**
Ilustrado por **NILS, Fabien Fulchiron, e Manuel Sanchez**

RESUMO

Em **DECRYPTO**, duas equipes de 2 a 4 jogadores competem para descobrir quem são os melhores decodificadores (as regras para partidas com 3 jogadores se encontram no fim deste livro de regras). O seu objetivo é **transmitir códigos para seus colegas de equipe sem deixar a equipe adversária interceptá-los**. Assim, as informações que você fornecer devem ser suficientemente claras para que sua equipe compreenda, mas suficientemente vagas para que seus oponentes fiquem confusos. Você também deve tentar interceptar os códigos dos seus oponentes.



Exemplo:

Você está na Equipe Branca com Alice e Bob. Bob é o primeiro "Encriptador". Ele está tentando transmitir o código de 3 dígitos que está na carta que ele comprou. Para isso, Bob cria 3 pistas, uma para cada dígito: **"México"**, **"Inseto"** e **"Noite"**.

Para descobrir o que as três pistas dadas por Bob significam, sua equipe deve usar as **4 palavras-chave secretas** (visíveis apenas para sua equipe). Nesta partida, suas palavras-chave são:

1 PRETO **2 LIBÉLULA** **3 COQUETEL** **4 SOMBREIRO**

Quais os **três dígitos** que Bob quer que você adivinhe?

A pista **"México"** provavelmente se refere à palavra-chave **4: "sombreiro"**. A pista **"inseto"** obviamente está relacionada à palavra-chave **2: "libélula"**. Por fim, a pista **"noite"** aponta para a palavra-chave **1: "preto"**. O código do Bob provavelmente é **4.2.1**.



Uma vez que as pistas são ditas em voz alta e as palavras-chave não mudam durante toda a partida, **aos poucos cada equipe acaba revelando informações a respeito das próprias palavras-chave** para a equipe adversária. Isso possibilitará que seus oponentes **interceptem os códigos** que você está tentando transmitir.

No exemplo anterior, após o primeiro round, a equipe adversária saberá que a quarta palavra-chave da sua equipe está relacionada com **"México"**. Se você utilizar a pista **"gracias"** futuramente nessa partida, seus oponentes facilmente a associarão com "México" e saberão que você está se referindo à quarta palavra-chave.





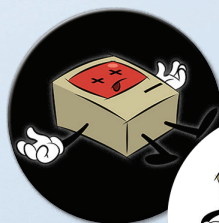
2 Telas



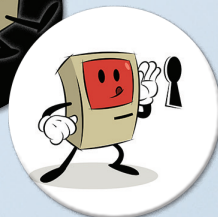
48 Cartas de Código
(1 baralho preto e 1 branco com 24 cartas cada)



110 Cartas de Palavra-Chave
(440 palavras no total)



4 Fichas de Interceptação
(brancas) e **4 Fichas de Comunicação Falha** (pretas)



1 Ampulheta
(30 segundos)



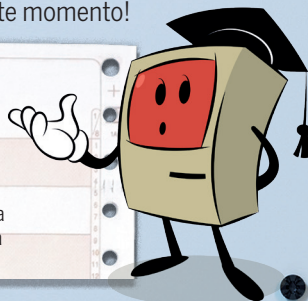
50 Folhas de Anotações

Se precisar imprimir mais folhas, faça o download do arquivo em nosso site: www.decrypto.info

E o **livro de regras**, que você está segurando neste momento!

Observações sobre as Cartas de Palavra-Chave

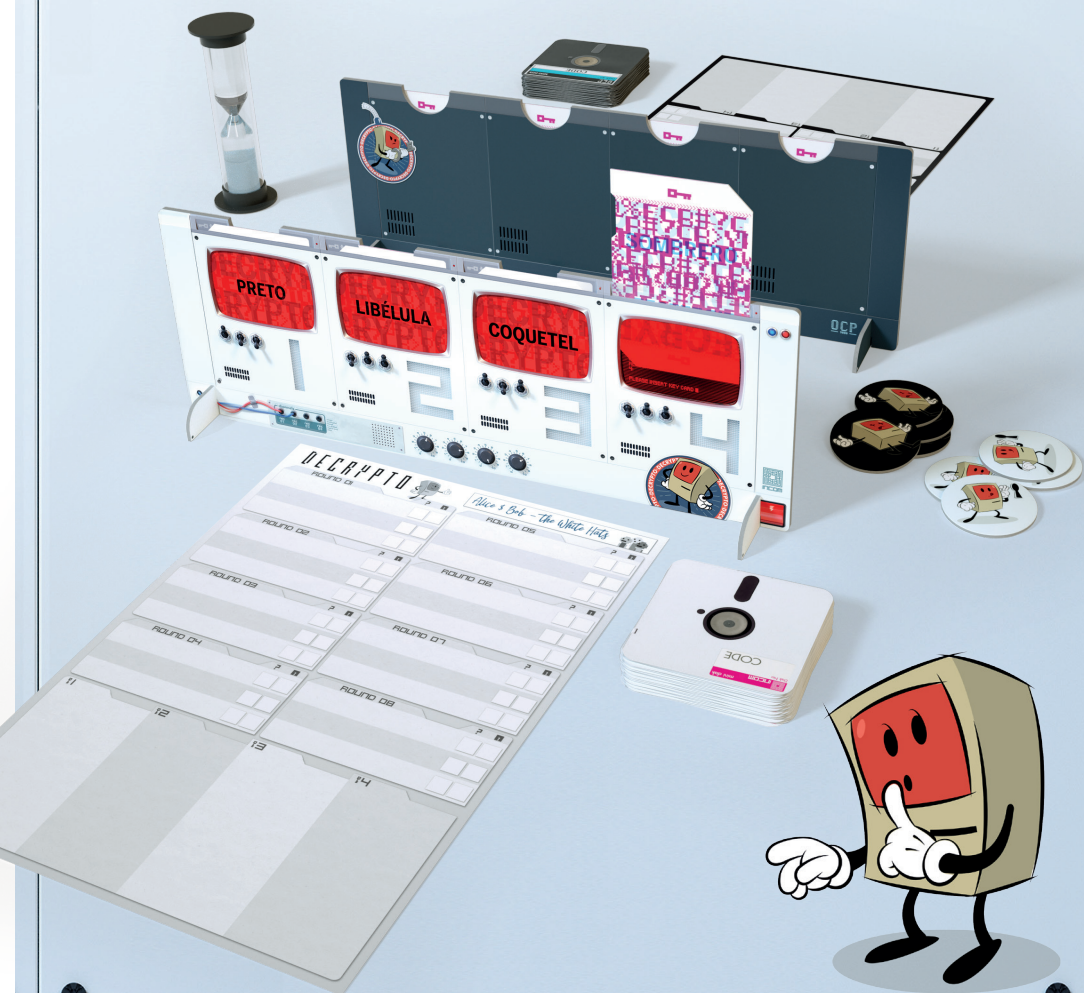
- Não olhe e nem misture as cartas de Palavra-Chave antes de jogar.
- Elas têm chaves de cores diferentes para distinguir a frente do verso. Dessa forma, é possível jogar com todas as palavras-chaves azuis antes de virar as cartas, o que evita que a mesma palavra-chave seja utilizada duas vezes.
- Além disso, o efeito de embaralhamento das palavras impede que você leia acidentalmente as outras palavras da carta enquanto estiver preparando a tela para o jogo.



PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Divida os jogadores igualmente – ou o mais igualmente possível – em duas equipes.
2. Todos os jogadores de uma mesma equipe **devem estar no mesmo lado da mesa**. Todos os jogadores da equipe adversária se posicionam no lado oposto da mesa.
3. Cada equipe pega **1 Tela** e compra **4 Cartas de Palavra-Chave**, que devem ser colocadas nos espaços apropriados da tela **SEM SEREM MOSTRADAS** para a equipe adversária.
4. Cada equipe pega o **Baralho de Códigos** que seja da mesma cor da Tela que estiverem usando (preta ou branca).
5. Cada equipe pega **1 Folha de Anotações**. É nela que serão registradas as pistas da sua equipe e também as da equipe adversária. Os jogadores devem escolher um nome para a equipe e escrevê-lo no espaço apropriado.
6. Coloque a **Ampulheta**, as **Fichas de Intercepção** e as **Fichas de Comunicação Falha** no centro da mesa.

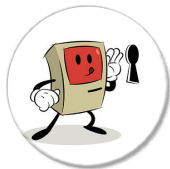
A Folha de Anotações é dupla face. Tenha em mente que um lado é para sua equipe e o outro lado é para a equipe adversária. As cores das bordas das Folhas correspondem às cores das Telas!



OBJETIVO

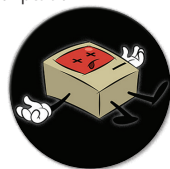
Sua equipe **ganha o jogo** se receber **2 Fichas de Intercepção**.

Sua equipe recebe **1 ficha de Intercepção** sempre que interceptar corretamente o código da equipe adversária.



Sua equipe **perde o jogo** se receber **2 fichas de Comunicação Falha**.

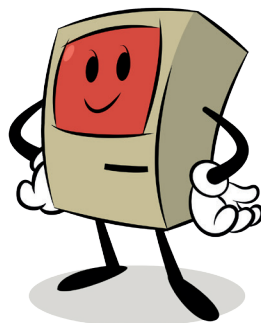
Sua equipe recebe **1 ficha de Comunicação Falha** sempre que não conseguir adivinhar corretamente o código do seu Encriptador.



PISTAS

A cada round, o Encriptador deve **criar novas pistas**. Para isso, siga as seguintes orientações:

- **Você pode escolher como serão suas pistas.** Elas podem conter uma só palavra ou uma frase completa. Se sua equipe quiser, você pode até cantarolar, dançar ou fazer mímica!
- **Certifique-se de separar as 3 pistas.** Não pode haver confusão entre o que constitui a primeira, a segunda e a terceira pista.
- **As pistas devem se referir ao significado das palavras-chave.** **As pistas nunca devem se referir à grafia da palavra-chave** (“A” como dica para “Amaldiçoado”), **ao número de letras** (“9” ou “9 letras” como dica para “Escorpião”), **à posição na Tela** (“mosqueteiros” como dica para a palavra na terceira posição), **ou à pronúncia** (“sugar” para o seu time adivinhar “Lugar”).
- **As pistas devem ser baseadas em informações disponíveis ao público.** Por exemplo, é possível utilizar poetas croatas desconhecidos do século XVII como referência – é arriscado, mas permitido! Entretanto, **NUNCA se refira a coisas “pessoais”**, como o que você comeu no almoço ou os segredinhos que você e sua melhor amiga trocam.
- Caso seja pedido, **você deve soletrar suas pistas.**
- Quando você for Encriptador, todas as informações que der para sua equipe **também devem ser dadas para a equipe adversária.**
- **Você não pode alterar, modificar ou melhorar** uma pista depois de informá-la em voz alta.
- **NUNCA use a mesma pista mais de uma vez em uma partida.**
- **NUNCA leia em voz alta o código impresso na carta de Código ou use as palavras-chave como pistas** (ou sua tradução em outro idioma), nem mesmo como pista para uma palavra-chave diferente.



Nome da Equipe

Alice & Bob - "Os chapéus brancos"

DECRYPTO



Primeira Pista

México

ROUND 1

4	4
2	2
1	1

Inseto

Segunda Pista

Terceira Pista

Noite

Número do Round

ROUND 2

Momento entre amigos

3	3
4	4
1	2

Guarda-sol

Odonata

Tentativa de Resposta

ROUND 3

Resposta Correta

ROUND 4

Lista de pistas relacionadas à primeira palavra-chave

Lista de pistas relacionadas à terceira palavra-chave

11
Noite

12
Inseto
Odonata

Lista de pistas relacionadas à segunda palavra-chave

13
Momento entre amigos

14
México
Guarda-sol

Lista de pistas relacionadas à quarta palavra-chave

O jogo ocorre durante uma série de rounds (geralmente entre 4 e 6). No começo de cada round, cada equipe escolhe um jogador para ser o **Encriptador**. Essa função se alterna entre os membros da equipe. Durante cada round, os Encriptadores dão pistas de seus códigos, em seguida, ambas equipes tentam adivinhá-los, começando pelo código da Equipe Branca e seguindo pelo da Equipe Preta. Cada round se divide nas seguintes etapas. **A ordem é muito (muito!) importante:**

1. Cada Encriptador compra **uma Carta de Código** do baralho da própria equipe e a lê, em silêncio, **sem mostrá-la aos outros jogadores**. Seu objetivo é que seus companheiros de equipe digam esse código (por exemplo: 3.4.2).

2. Usando a Folha de Anotações, cada encriptador escreve **três pistas** nas três linhas destinadas ao round em curso. Escreva, na linha superior, a pista referente ao primeiro dígito do código, e assim por diante. Use o lado da Folha de Anotações correspondente à cor da sua equipe.

Para evitar que o jogo demore muito, tente limitar o tempo da seguinte maneira: Assim que um dos Encriptadores terminar de escrever suas pistas, a Ampulheta é virada. O encriptador da equipe adversária deve terminar de escrever suas pistas antes do tempo acabar, caso contrário, ele não terá três pistas para dar!

3. O encriptador da Equipe Branca **lê suas três primeiras pistas em voz alta**, em seguida, entrega a folha para seus colegas de equipe. A Equipe Preta escreve as três pistas **no lado branco** da própria folha (na parte do round em curso).

4. As duas equipes discutem as pistas, tentando decifrar o código. Quando uma das equipes concluir os palpites, **ela escreve o número que acha que corresponde a cada pista no fim de cada linha** (na primeira das duas colunas da Folha de Anotações).

É claro que o Encriptador que acabou de ler as pistas não participa da discussão! Ele não deve ter nenhuma reação enquanto os colegas de equipe conversam.

5. Após as duas equipes escreverem seus números, **a Equipe Preta tenta interceptar**: ela lê o **código de 3 dígitos** que escreveu, torcendo para que seja o código do Encriptador da Equipe Branca.

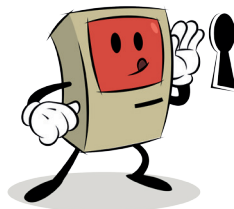
Importante!

Durante o primeiro round, nenhuma das equipes tenta interceptar o código da equipe adversária, pois não há pistas para ajudar na interceptação.

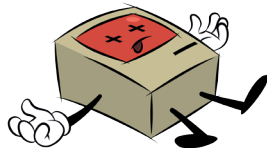
6. **Em seguida, é a vez de a Equipe Branca tentar decifrar o código**: ela lê o **código de 3 dígitos** que escreveu, torcendo para que seja o mesmo código do seu Encriptador.

7. **Finalmente, o Encriptador da Equipe Branca revela o código da carta.**

- **Se a Equipe Preta estiver CERTA** (isto é, se os números corretos foram escritos na ordem correta), **ela INTERCEPTA o código e recebe uma ficha de Interceptação**. A equipe não recebe nenhuma penalidade se o código ESTIVER ERRADO.



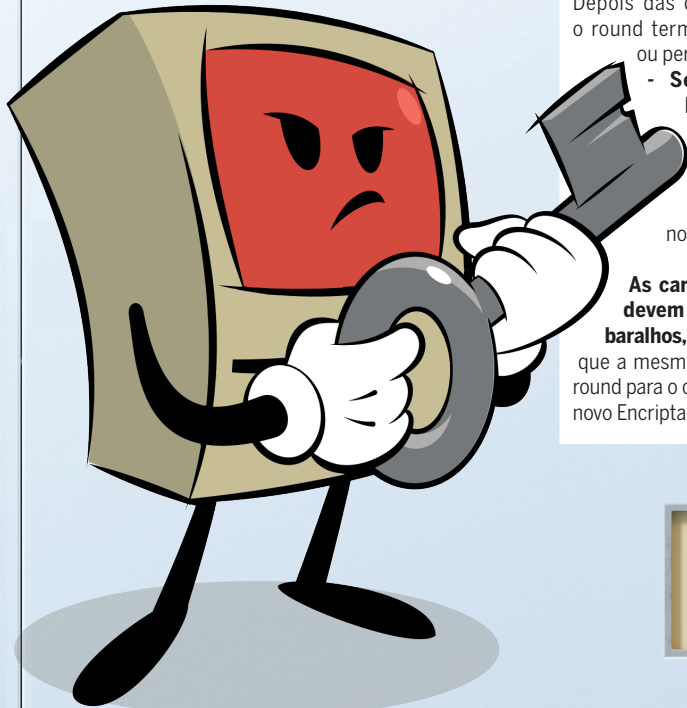
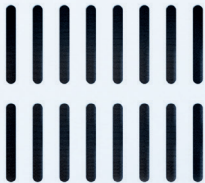
- **Se a Equipe Branca estiver ERRADA, significa que o código foi mal interpretado e ela recebe uma ficha de Comunicação Falha**. A equipe não recebe nenhuma ficha se o código ESTIVER CERTO.



Assim, é impossível que, em um mesmo round, uma equipe receba uma ficha de Comunicação Falha (porque interpretaram mal as pistas do Encriptador) ao mesmo tempo em que a equipe adversária recebe uma ficha de Interceptação (porque interceptaram corretamente o código adversário).

Na Folha de Anotações, escreva o código correto na segunda coluna, localizada no final de cada pista.

Na parte inferior da folha, **registre as pistas desse round** na parte correspondente ao número de cada uma. Dessa forma, é possível identificar rapidamente as pistas relacionadas a cada número.



Repita as etapas 3 até 7 alternando as equipes:

o Encriptador da Equipe Preta lê as três pistas em voz alta, os jogadores de ambas equipes tentam decifrar o código, etc.

Fim do Round

Depois das duas equipes revelarem seus códigos, o round termina. Verifique se alguma delas venceu ou perdeu o jogo:

- Se uma equipe tiver 2 fichas de **Intercepção**, ela vence o jogo.
 - Se uma equipe tiver 2 fichas de **Comunicação Falha**, ela perde o jogo.
- Se pelo menos uma dessas condições for cumprida, o jogo acaba. Do contrário, um novo round deve ser iniciado.

As cartas de Código utilizadas nesse round devem ser devolvidas aos seus respectivos baralhos, que devem ser embaralhados. É possível que a mesma carta de Código seja comprada de um round para o outro. Em seguida, cada equipe escolhe um novo Encriptador.



DESEMPATE

-Se uma equipe tiver 2 fichas de **Intercepção** e 2 fichas de **Comunicação Falha** no final de um round (simultaneamente ganhando e perdendo);

-OU, se ambas equipes receberem a segunda ficha de **Intercepção** no mesmo round;

-OU, se ambas equipes receberem a segunda ficha de **Comunicação Falha** no mesmo round;

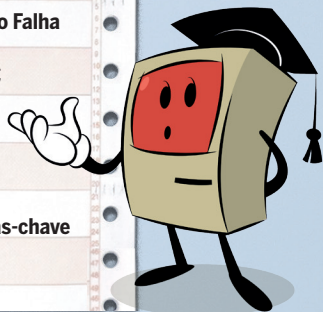
-OU, se nenhuma equipe ganhar ou perder ao final do oitavo round;

Como definir a equipe vencedora:

Conte os pontos. **Uma ficha de Intercepção vale +1 ponto e uma ficha de Comunicação Falha vale -1 ponto.** Ganha a equipe que tiver mais pontos.

Se o empate persistir, **cada equipe tenta adivinhar as quatro palavras-chave da equipe adversária.** Ganha a equipe que acertar mais palavras.

Se houver outro empate, as duas equipes dividem a vitória!



EXEMPLO DE JOGO

Vamos continuar com o exemplo da página 2 (“Resumo”). **O segundo round vai começar.** Alice será a Encriptadora da Equipe Branca e Eve, da Equipe Preta. **Ambas compram uma carta de Código e simultaneamente escrevem suas pistas nas Folhas de Anotações.**

Alice compra o código 3.4.2. Ela deve transmitir para Bob esses três dígitos nessa ordem específica.



As palavras-chave da Equipe Branca ainda são:

1 PRETO 2 LIBÉLULA 3 COQUETEL 4 SOMBREIRO

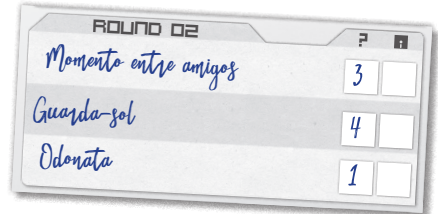
Ela sabe que Mallory e Eve podem tentar uma **intercepção** assim que ela ler suas pistas em voz alta. Eles já possuem algumas informações, visto que, durante o primeiro round, Bob disse as pistas “**México**”, “**Inseto**” e “**Noite**” para os dígitos **4 (sombreiro)**, **2 (libélula)** e **1 (preto)**. Alice precisa confundir os outros jogadores.

- Para informar para Bob a palavra-chave número **3**, ela escreve a pista “**momento entre amigos**” na primeira linha.
- Para a palavra-chave número **4**, ela escreve “**guarda-sol**”, já que sombreiros são usados como proteção contra o sol.
- Para a palavra-chave número **2**, ela escreve “**Odonata**”, ordem a que pertencem as libélulas.

Alice lê suas pistas em voz alta e entrega a Folha de Anotações para Bob. Eve e Mallory escrevem as pistas de Alice no **lado branco** da folha deles. As duas equipes usam o lado branco já que as pistas foram dadas pela Encriptadora da Equipe Branca.

Bob entende perfeitamente bem a conexão entre “**momento entre amigos**” e “**coquetel**”, assim como a conexão entre “**guarda-sol**” e “**sombreiro**”. É fácil! Entretanto, ele não faz ideia do que Alice quis dizer com a pista “**Odonata**”. Ele não conhece essa palavra. Seu palpite é o número **1**.

Assim, ele escreve **3.4.1** na primeira coluna.



No lado oposto da mesa, Eve e Mallory pensam nas pistas. Eles acreditam que a pista “**momento entre amigos**” está vinculada à palavra-chave **1**, pois acham que há uma relação com “**noite**”, uma vez que esse é o momento que amigos normalmente se encontram.

Eles acham que “**guarda-sol**” está relacionado com a palavra-chave **4**, já que México (uma pista dada no primeiro round) é um país ensolarado. Assim, eles pensam que a palavra-chave **4** pode ser “sol”.

Eles também não fazem ideia a que se refere “**Odonata**”, e acham que pode estar relacionada com a palavra-chave **3**, uma vez que não possuem pistas anteriores sobre ela. Assim, eles escrevem **1.4.3** na primeira coluna.

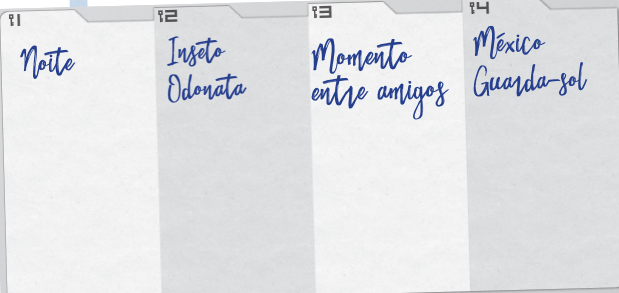
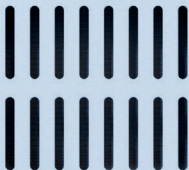
A Equipe Preta lê o palpite em voz alta: 1.4.3.
Bob também lê seu palpite: 3.4.1.

Alice, satisfeita por ter confundido os outros jogadores, mas desapontada por Bob não ter conseguido entendê-la, revela para todos que o código verdadeiro é **3.4.2**.

A Equipe Preta não recebe uma ficha, pois não conseguiram interceptar o código.

A Equipe Branca recebe uma ficha de Comunicação Falha, pois houve uma falha de comunicação entre os companheiros de equipe.

Ambas equipes escrevem os números corretos de cada pista na segunda coluna. Depois, escrevem as pistas nos espaços apropriados na parte inferior da folha, agrupando todas as pistas relacionadas aos números de cada palavra-chave.



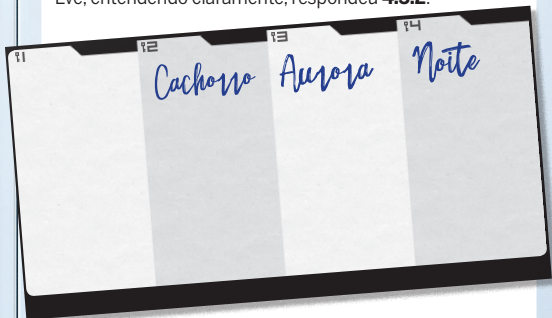
No lado oposto da mesa, Eve compra o código **2.3.4**.



As Palavras-chave da Equipe Preta são

1 ANTIGUIDADE 2 OSSO 3 MANHÃ 4 PESADELO

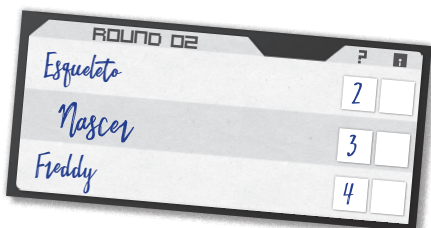
No round anterior, Mallory havia comprado o código **4.3.2** e suas pistas haviam sido **“Noite”, “Aurora”** e **“Cachorro”**. Eve, entendendo claramente, respondeu **4.3.2**.



Agora, Eve precisa encontrar novas pistas para o código **2.3.4**. Ela pensa em:

- **“esqueleto”**
- **“nascer”**
- e **“Freddy”**, fazendo uma referência ao filme “A Hora do Pesadelo”, em que o personagem Freddy ataca suas vítimas em seus pesadelos.

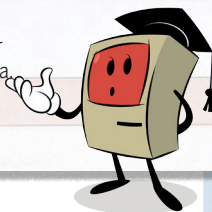
Mallory entende perfeitamente bem as referências de Eve e escreve **2.3.4** na primeira coluna.



Bob e Alice consideram suas opções. Eles associam **“esqueleto”** com **“cachorro”**, já que cachorros comem ossos. Associam **“nascer”** com **“aurora”**, pois a aurora ocorre antes do nascer do sol. Começam a achar que a palavra-chave **3** seja “Sol”. Por fim, sabem que Freddy ataca à noite. Eles escrevem sua tentativa de interceptação na primeira coluna: **2.3.4**.

LEMBRETE

O objetivo do jogo é interceptar os códigos da equipe adversária. Adivinhar suas palavras-chave pode garantir certa vantagem, mas não é necessário fazê-lo.



Eve fica satisfeita que Mallory, seu companheiro de equipe, entendeu, mas fica desapontada que a Equipe Branca conseguiu interceptar o código. Talvez as pistas tenham sido fáceis demais?

A Equipe Branca recebe uma **Ficha de Interceptação**. A Equipe Preta não recebe nenhuma ficha: não há recompensa por entender o código do seu companheiro de equipe, apenas não há punição.

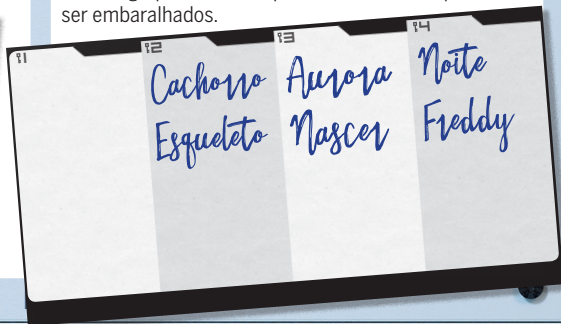


Assim, o segundo round termina. A Equipe Preta não possui nenhuma ficha, e a Equipe Branca possui **1 Ficha de Comunicação Falha** e **1 ficha de Interceptação**.

Na próxima vez que a Equipe Branca interceptar um código, ela vence o jogo, mas na próxima vez que errar um código, perde!

As duas equipes registram as pistas na parte inferior da Folha de Anotações.

Um novo round começa. As equipes devolvem as cartas de Código para seus respectivos baralhos, que devem ser embaralhados.



REGRAS PARA 3 JOGADORES

Resumo

Um jogador solitário, chamado Interceptador, compete contra uma equipe de dois jogadores.

A cada round, um dos jogadores da equipe compra uma carta de Código e pensa em 3 pistas, tal como no jogo normal. Para vencer, o Interceptador deve receber 2 Fichas de Interceptação em 5 rounds ou menos.

Preparação do jogo

Forme uma equipe de 2 jogadores. Essa equipe, que está competindo contra o Interceptador, pega uma Folha de Anotações, uma Tela, um Baralho de Códigos, e 4 cartas de Palavra-Chave, que devem ser inseridas na Tela da mesma forma que no jogo normal.

O Interceptador pega uma Folha de Anotações.

Jogabilidade

O jogo ocorre de acordo com as regras normais descritas nas etapas 1 a 7, exceto em relação à distribuição de fichas. Se o Interceptador conseguir decifrar o código da equipe, ele recebe uma ficha de Interceptação. Se o membro da equipe não conseguir adivinhar o código do seu Encriptador, os jogadores não recebem uma Ficha de Comunicação Falha. Em vez disso, o Interceptador recebe uma Ficha de Interceptação.

Tal como no jogo normal, o Interceptador não pode tentar interceptar no primeiro round.

Além disso, como o Interceptador joga sozinho, ele não pode comprar cartas de Código e nem adivinhar os próprios códigos.

Fim do Jogo

O Interceptador ganha o jogo se obter 2 Fichas de Interceptação antes do fim do quinto round. Do contrário, a equipe de Encriptação vence.



SCORPION MASQUÉ

Designer: Thomas Dagenais-Lespérance

Editor: Christian Lemay

Diretor Criativo: Manuel Sanchez

Artistas 2D: NILS

Artistas 3D: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc. O uso das telas, ilustrações, do título "Decrypto", do nome Le Scorpion masqué e da logo Le Scorpion masqué é estritamente proibido sem o consentimento por escrito de Le Scorpion masqué inc.

AGRADECIMENTOS:

O editor gostaria de agradecer à Mélanie Mecteau por todas as suas ideias e seu enorme entusiasmo por este projeto. O designer gostaria de agradecer a Christian Lemay por acreditar neste projeto; a Clémentine Chatel, por apoiar sua obsessão por jogos e por testar este aqui; a Jean-François Chrétien, por ajudar a espalhar as boas notícias; a todos os membros da Game Artisans of Montreal - assim como os "Designers de Domingo", pelo tempo que dedicaram e pelas sugestões; e, finalmente, aos seus pais, por apoiarem sua escolha de vida e por serem os primeiros a testarem este jogo.

GALÁPAGOS JOGOS

Tradução: Juliana Gallo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!



1 árvore cortada
=
1 nova árvore



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

RESUMO DA ORDEM DAS JOGADAS

1. Cada Encriptador compra **1 Carta de Código**.
2. Os encriptadores escrevem suas **3 pistas**.
3. O Encriptador da Equipe Branca **lê, em voz alta, as 3 pistas**.
4. Os membros das duas equipes **escrevem o Código que acham que o Encriptador da Equipe Branca tem**.
5. **A Equipe Preta tenta interceptar** (exceto no primeiro round).
6. **A Equipe Branca tenta decifrar o código**.
7. **O Encriptador da Equipe Branca revela o código certo e distribui as fichas necessárias**.

Em seguida, repita as etapas de 3 a 7, invertendo as equipes.

Fim do Round: Verifique se alguma das equipes venceu ou perdeu.

Se não, as duas equipes colocam as cartas de Código em seus respectivos baralhos, que devem ser embaralhados.



RESUMO DAS REGRAS DAS PISTAS

- As pistas devem estar relacionadas a **informações públicas**.
- As pistas devem se referir ao **significado** das Palavras-chave.
- As pistas nunca podem se referir à **grafia, posição** na tela ou **pronúncia** das palavras-chave.
- NUNCA use a mesma pista **mais de uma vez em uma mesma partida**.
- **NUNCA leia o código impresso na carta de Código ou use as palavras-chave como pistas** (ou sua tradução em outro idioma), nem mesmo como pista para uma palavra-chave diferente.

