

DECRYPTO

Un jeu de **Thomas Dagenais-Lespérance**
Illustré par **NILS, Fabien Fulchiron** et **Manuel Sanchez**



Apprenez les règles en 3 min !
www.decrypto.info

PRINCIPE ET BUT

Dans **DECRYPTO**, 2 équipes composées de 2 à 4 joueurs* chacune s'affrontent. L'idée générale est de communiquer une information à ses coéquipiers sans que l'équipe adverse la comprenne aussi. Pour gagner, il vous faut donner des instructions à la fois claires - pour être compris de votre équipe - et obscures - pour que vos adversaires ne comprennent pas !

*Les règles pour 3 joueurs se trouvent en page 10.

Chaque manche, un membre de chaque équipe, appelé "**encrypteur**", tente de transmettre un **code secret de 3 chiffres** à ses coéquipiers, sans que l'équipe adverse intercepte ce code.

Si vous devinez un code de l'équipe adverse, vous recevez 1 jeton Interception. **On gagne la partie si on cumule 2 jetons Interception.**

Si une équipe ne devine pas le code que tente de lui communiquer son encrypteur, elle reçoit 1 jeton Malentendu. **On perd la partie si on cumule 2 jetons Malentendu.**

Pour transmettre ses codes (séquence de 3 chiffres, par exemple 4.2.1), chaque équipe dispose de **4 mots-clefs numérotés** de 1 à 4 que tous les membres de l'équipe voient, mais que les membres de l'équipe adverse ne voient pas. **Ils seront les mêmes pour toute la partie.** Pour transmettre son code de 3 chiffres, l'encrypteur formule 3 indices (un indice par chiffre). Chaque indice se réfère à un mot-clef.

Regardez l'écran en bas de page. Si votre encrypteur formule les indices "gin tonic", "cactus" et "Batman", quel code de 3 chiffres essaie-t-il de vous transmettre ? Il fallait deviner 3-4-1. "Gin tonic" va avec "cocktail" (#3), "cactus" avec "sombbrero" (#4) et "Batman" avec "noir" (#1).

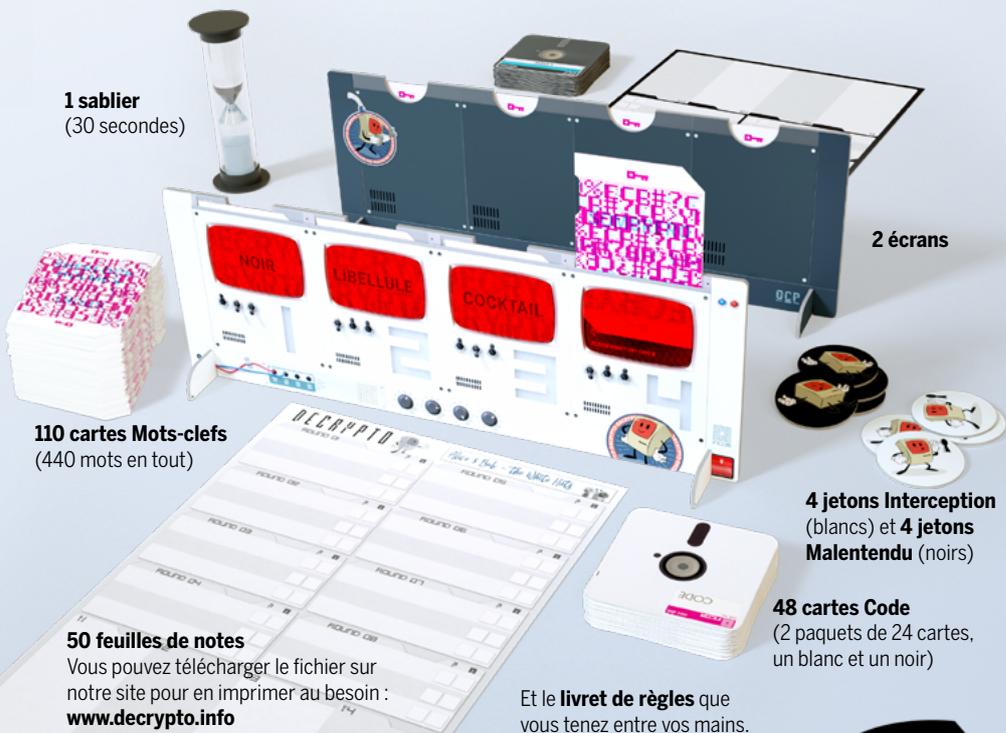
DECRYPTO est un jeu simple et original. **La meilleure façon d'apprendre les règles et de les expliquer est d'y jouer !** C'est pourquoi nous vous recommandons fortement de simplement mettre le jeu en place en suivant les indications de la page 2 puis de commencer directement la partie en suivant scrupuleusement les étapes de la section Déroulement du jeu (p. 3). À la fin de la 2^e manche, vous aurez compris comment le tout fonctionne.



MISE EN PLACE ET MATÉRIEL

- Répartissez-vous en deux équipes le plus équitablement possible.
- Assoyez tous les membres d'une équipe **d'un même côté de la table**, en face de l'équipe adverse.
- Chaque équipe prend **1 écran** et tire au hasard **4 cartes Mots-clefs** qu'elle place dans les emplacements prévus **SANS LES MONTRER** à l'équipe adverse.
- Chaque équipe prend le **paquet de cartes Code** correspondant à son écran (blanc ou noir).
- Chaque équipe prend **1 feuille de notes**. Vous noterez tous les indices de l'équipe blanche sur le côté blanc et ceux de l'équipe noire sur le côté noir. Votre côté est déterminé par la couleur de votre écran.
- Placez le **sablier** et les **jetons Interception et Malentendu** au centre de la table.

1 sablier
(30 secondes)



110 cartes Mots-clefs
(440 mots en tout)

50 feuilles de notes

Vous pouvez télécharger le fichier sur notre site pour en imprimer au besoin : www.decrypto.info

4 jetons Interception
(blancs) et **4 jetons Malentendu** (noirs)

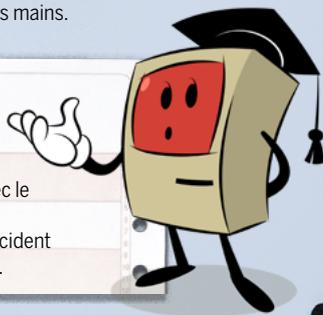
48 cartes Code
(2 paquets de 24 cartes, un blanc et un noir)

Et le **livret de règles** que vous tenez entre vos mains.

Un mot à propos des cartes Mots-clefs

Ne regardez pas et ne mélangez pas les cartes Mots-clefs avant de jouer. Ces cartes ont un code couleur qui permet de différencier la face des cartes de leur dos. Vous pouvez donc jouer avec toutes les clefs bleues avant de tourner les cartes, évitant ainsi de rejouer avec le même mot-clef.

Notez aussi que le brouillage des mots permet de ne pas lire par accident les autres mots lorsque les cartes sont mises en place dans l'écran.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en une succession de manches (maximum 8). Une partie dure en moyenne entre 4 et 6 manches. Si aucune équipe n'a gagné à la fin de la 8^e manche, la partie prend fin automatiquement. Au début de chaque manche, chaque équipe désigne un **encrypteur**. Ce rôle est tenu tour à tour par les membres de l'équipe. Les manches se déroulent toutes de la même façon, sauf la première manche, où il n'y a pas de tentative d'interception. L'ordre des étapes est **très** important.

- L'encrypteur de chaque équipe tire **1 carte Code**. Il prend connaissance du code de 3 chiffres sans le montrer aux autres joueurs.
- Les 2 encrypteurs rédigent simultanément **3 indices** afin de faire deviner la séquence de 3 chiffres du code à leurs coéquipiers. **Voir la section Indices pour plus de précisions sur les indices.** Chacun note ses indices sur les 3 lignes de la manche en cours. Il faut utiliser le côté de la feuille de notes correspondant à la couleur de son équipe. Consultez la section Feuilles de notes pour savoir quoi noter où.



Pour garder un certain rythme, nous vous suggérons de limiter le temps comme suit. Dès qu'un encrypteur a terminé de rédiger ses indices, il retourne le sablier et l'encrypteur adverse doit terminer avant la fin du sablier, sous peine de ne pas avoir 3 indices complets.

- L'encrypteur de l'équipe blanche **lit ses 3 indices à voix haute**. Il remet la feuille de notes à ses coéquipiers. Les joueurs de l'équipe des noirs notent les indices **sur le côté blanc** de leur feuille (dans la case correspondant à la manche en cours).
- Les membres de chaque équipe discutent discrètement entre eux pour déduire le code. Quand les membres d'une équipe pensent avoir trouvé, **ils écrivent le chiffre qu'ils croient correspondre à chaque indice dans la première case au bout de chaque ligne** (sous le **☑**).

L'encrypteur blanc évite toute réaction qui pourrait aider ses coéquipiers.

- Quand les 2 équipes ont terminé, **l'équipe des noirs tente une interception**. Elle lit le **CODE** (séquence de 3 chiffres) qu'elle vient d'écrire et qu'elle pense être celui de l'encrypteur blanc.

Attention, lors de la première manche, l'équipe noire n'essaie pas de deviner (d'intercepter) le code de l'équipe blanche. Elle ne dispose d'aucun indice qui l'aiderait à intercepter.

- L'équipe blanche tente un décryptage.** Elle lit le **CODE** qu'elle vient d'inscrire et qu'elle croit être celui de son encrypteur.

- L'encrypteur blanc révèle son code à tous.**

- Si l'équipe noire a EXACTEMENT le bon code** (les bons chiffres dans le bon ordre), **elle INTERCEPTE le code et reçoit 1 jeton Interception**. Elle ne reçoit aucune pénalité si la tentative d'interception ne correspond pas au code. Rappel : On ne tente d'intercepter qu'à partir de la 2^e manche.



- Si l'équipe blanche n'a pas EXACTEMENT le bon code, elle reçoit 1 jeton Malentendu.** Elle ne reçoit aucune récompense si elle a vu juste.



Il est donc possible qu'une équipe reçoive 1 jeton Malentendu (parce qu'elle a mal interprété les indices de son encrypteur) en même temps que l'équipe adverse reçoit 1 jeton Interception (parce qu'elle a réussi à intercepter le code).

En cas d'erreur, utilisez la deuxième case au bout de chaque indice (sous la **☑**) pour inscrire le bon code.

Retranscrivez les indices de cette manche au bas de la feuille de notes.

Inscrivez les indices se rapportant au mot-clef 1 dans la colonne **→ 1**, ceux se rapportant au mot-clef 2 dans la colonne **→ 2**, et ainsi de suite.

Vous pourrez ainsi voir tous les indices se rapportant à un mot-clef d'un seul coup d'œil.

Répétez ensuite les étapes 3 à 7 en inversant les équipes. L'encrypteur de l'équipe noire lit ses 3 indices à voix haute, les joueurs des 2 équipes essaient de trouver son code, etc. Vous terminez la manche même si une équipe, voire les deux, atteint une des conditions mettant fin à la partie.

Il y a de fortes chances que ce soit au moment de votre première tentative d'interception (à la manche 02) que vous compreniez l'ensemble du jeu... et les erreurs stratégiques que vous avez commises lors de la formulation de vos premiers indices ! Ne vous en faites pas, la partie est loin d'être terminée.

Fin de manche et fin de partie

Quand la manche se termine, vérifiez si une des équipes remporte ou perd la partie.

- Si une équipe a 2 jetons **Interception**, elle remporte la partie.
- Si une équipe a 2 jetons **Malentendu**, elle perd la partie. Si au moins une de ces deux conditions est atteinte, la partie se termine. Dans le cas contraire, commencez une nouvelle manche.

Remettez les 2 cartes **Code de la manche** dans leur paquet respectif et mélangez. Il est donc possible de tirer le même code d'une manche à l'autre. Désignez ensuite un nouvel encrypteur pour chaque équipe.

BRIS D'ÉGALITÉ

- Si une équipe a 2 jetons **Interception ET 2 jetons Malentendu** à la fin d'un tour (elle gagne et perd en même temps) :
- OU si les 2 équipes obtiennent leur 2^e jeton **Interception** lors de la même manche ;
- OU si les 2 équipes obtiennent leur 2^e jeton **Malentendu** lors de la même manche ;
- OU s'il n'y a pas de gagnant ni de perdant à la fin de la manche 08, voici comment départager les gagnants :

Comptez les points. Un jeton **Interception** compte pour +1 et un jeton **Malentendu** pour -1.

L'équipe avec le plus de points l'emporte.

S'il y a encore égalité, chaque équipe cite les 4 mots qu'elle pense être les 4 mots-clefs de l'équipe adverse.

L'équipe qui en devine le plus l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les 2 équipes se partagent la victoire !

INDICES

Chaque manche, vous devrez **formuler des indices**. Voici quelques précisions les concernant.

- Vous pouvez donner la forme que vous souhaitez à vos indices : un mot, une phrase. Si votre groupe le souhaite, vous pouvez même fredonner, danser, mimer.
- Séparez clairement vos 3 indices. Il ne doit pas y avoir de confusion entre ce qui constitue le premier, le deuxième ou le troisième indice.
- Les indices doivent se référer au sens, à la signification des mots-clefs. Ils ne doivent jamais se référer à l'orthographe ("M" pour faire deviner "maudit"), au nombre de lettres ("8" ou "8 lettres" pour faire deviner "scorpion"), à la position sur l'écran ("mousetaires" pour faire deviner le mot en troisième position) ni à la prononciation ("glace" pour faire deviner "place") des mots.
- Les indices doivent faire appel à de l'information publique. Vous pouvez bien sûr faire référence à un obscur poète croate du XII^e siècle. C'est risqué, mais autorisé... Par contre, il est interdit de faire référence à des éléments "privés", comme ce que vous avez mangé au déjeuner ou votre petit mot d'amour pour votre conjoint.
- Si on vous le demande, vous devez épeler vos indices.
- Toute information que vous donnez à votre équipe en tant qu'encrypteur doit être donnée à l'équipe adverse également.
- Vous ne pouvez changer, modifier ni bonifier un indice après l'avoir lu aux autres joueurs.
- Il est interdit d'employer un même indice plus d'une fois dans la partie.
- Il est interdit de lire le code sur la carte Code ou d'employer vos mots-clefs comme indice (ou leur traduction dans une autre langue), même pour un autre mot-clef.

EXEMPLE

Voici un exemple de partie. L'équipe des blancs, composée d'Alice, Bob et Dave, affronte l'équipe des noirs, composée d'Ève, Mallory et Oscar.

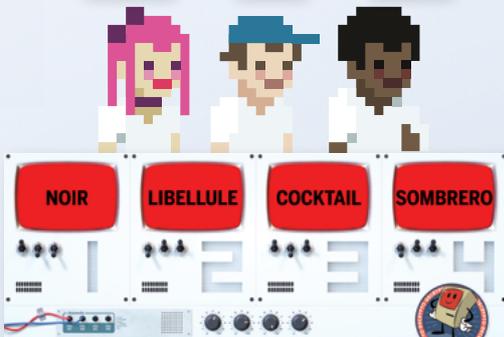
Lors de la première manche, un encrypteur de chaque équipe (Bob et Mallory) a tiré un code de 3 chiffres

et formulé 3 indices pour faire deviner ce code à ses coéquipiers. Chaque équipe a bien décrypté le code de son encrypteur.

Chaque équipe a aussi pris des notes sur les indices qu'a employés l'équipe adverse pour faire deviner son code.

ÉQUIPE DES BLANCS

ALICE BOB DAVE



ÉQUIPE DES NOIRS

ÈVE MALLORY OSCAR



Voici ce qu'on sait à la fin de la MANCHE 01

DECRYPTO		THE WHITE HATS	
# 01	FILM D'HORREUR	1	1
# 02	INSECTE	2	2
# 03	MEXIQUE	4	4
# 04			
# 05			
# 06			
# 07			
# 08			

DECRYPTO		THE BLACK HATS	
# 01	CHIEN	2	2
# 02	PIEDS NUS DANS L'AUBE	3	3
# 03	NUIT	4	4
# 04			
# 05			
# 06			
# 07			
# 08			

Début de la MANCHE 02

Deux nouveaux encrypteurs tirent chacun un secret 1 carte Code et rédigent leurs 3 indices.



Alice lit ses indices.

SOIRÉE ENTRE AMIS
PARASOL
ODONATE

L'équipe des noirs note ces indices.

SOIRÉE ENTRE AMIS
PARASOL
ODONATE

Tous les autres joueurs discutent en équipe DISCRÈTEMENT.

Ils analysent avec les indices du tour précédent.

SOIRÉE ENTRE AMIS! Facile!
Ça va avec notre mot-clef 3.

PARASOL, avec notre mot-clef 4.

ODONATE?
Tu sais ce que c'est, toi?

Heuuu non...
Mettons 1...

On peut regarder un FILM D'HORREUR
lors d'une SOIRÉE ENTRE AMIS.
Ça va avec le 1!

Au MEXIQUE, il y a beaucoup
de soleil! PARASOL, 4!

ODONATE? Aucune idée!
Tentons le 3, pour lequel
nous n'avons pas d'indice.



Chaque groupe lit ce qu'il croit être le code d'Alice.



3.4.1?

C'était 3.4.2, bande de cornichons!



L'équipe des blancs reçoit 1 jeton Malentendu, car sa communication a échoué.



1.4.3?

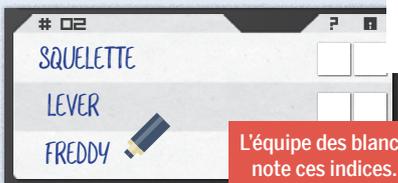
L'équipe des noirs ne reçoit pas de jeton Malentendu : il est "normal" de ne pas trouver le code de l'équipe adverse, puisqu'on ne voit pas les mots-clés auxquels les indices se réfèrent.

Les 2 équipes reportent les indices de l'équipe blanche dans le bas de leur feuille, côté blanc.

Au tour de l'encrypteur de l'équipe des noirs.

SQUELETTE
LEVER
FREDDY

Ève lit ses 3 indices.

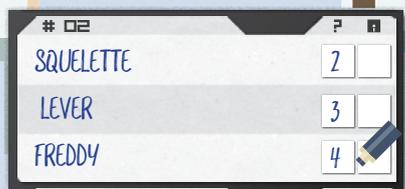


L'équipe des blancs note ces indices.

Un SQUELETTE est en os et les CHIENS aiment les os! ?!

LEVER... Avec L'AUBE? ?!

FREDDY Krueger frappe la NUIT! ?



C'est 2.3.4, je crois!

Oui, je suis d'accord.

Chaque groupe lit ce qu'il croit être le code d'Ève.



2.3.4?

C'était 2.3.4. Argh! Ils nous ont interceptés!

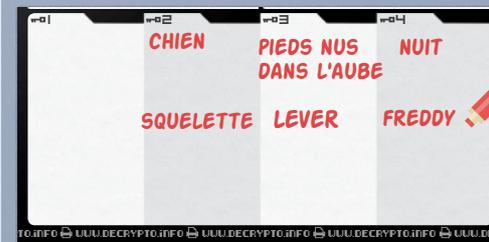


L'équipe des blancs prend 1 jeton Interception! Ils ont trouvé le code de l'équipe adverse.

2.3.4?



Les 2 équipes reportent les indices de l'équipe noire dans le bas de leur feuille, côté noir.



Fin de la MANCHE 02

L'équipe noire n'a aucun jeton.

L'équipe blanche a 1 jeton Malentendu et 1 jeton Interception.



Il va falloir jouer serré, car la prochaine fois que l'équipe blanche intercepte un code, elle gagne la partie.

Et la prochaine fois qu'elle rate une transmission, elle perd!

La nouvelle manche commence...



Principe

Un joueur solitaire appelé "intercepteur" affronte une équipe composée de 2 encrypteurs. Chaque manche, un encrypteur tire 1 carte Code et formule ses 3 indices, comme dans le jeu normal.

Pour gagner, l'intercepteur doit accumuler 2 jetons Interception en 5 manches ou moins.

Mise en place

Formez l'équipe des encrypteurs avec 2 joueurs. Cette équipe se place face à l'intercepteur et prend 1 feuille de notes, 1 écran, 1 paquet de cartes Code et 4 cartes Mots-clefs qu'elle place dans l'écran comme pour le jeu normal. L'intercepteur prend 1 feuille de notes.

Déroulement

Le jeu se déroule selon les règles habituelles pour les étapes 1 à 7, sauf à l'attribution des jetons. Quand l'intercepteur réussit une interception, il reçoit 1 jeton Interception comme d'habitude, mais quand l'équipe d'encrypteurs échoue sa propre communication, elle ne reçoit pas de jeton Malentendu. On donne plutôt 1 jeton Interception à l'intercepteur.

Comme d'habitude, l'intercepteur ne peut tenter d'intercepter à la première manche.

Comme l'intercepteur joue seul, il ne tire pas de carte Code et n'a pas à faire deviner de code non plus.

Fin de partie

L'intercepteur gagne s'il obtient **2 jetons Interception avant la fin de la 5^e manche**. Autrement, c'est l'équipe d'encrypteurs qui l'emporte.

Crédits

Auteur : Thomas Dagenais-Lespérance

Éditeur : Christian Lemay

Directeur créatif : Manuel Sanchez

Artiste 2D : NILS

Artistes 3D : Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

L'utilisation des écrans, des illustrations, du titre DECRYPTO, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Remerciements :

L'éditeur tient à remercier Mélanie Mecteau pour toutes ses bonnes idées et son enthousiasme débordant pour ce projet.

L'auteur tient à remercier Christian Lemay d'avoir cru au projet, Clémentine Chatel de supporter son obsession des jeux et pour son aide comme testeuse, Jean-François Chrétien d'avoir aidé à répandre la bonne nouvelle, tous les membres des Game Artisans de Montréal ainsi que des "concepteurs du dimanche" pour leur temps et leurs suggestions, et enfin ses parents pour leur soutien dans ses choix de vie douteux et d'avoir été les premiers testeurs de ce jeu.



un arbre coupé
=
un arbre planté

scorpionmasque.com

scorpionmasque



EXTENSION #01

MAINTENANT
DISPONIBLE EN
MAGASIN

DECRYPTO LASER DRIVE

Le monde des communications entre dans une nouvelle ère grâce aux disques laser ! À vous de saisir les opportunités qu'offre cette technologie de pointe pour réinventer votre façon de communiquer...

Chaque manche, un de vos indices doit respecter une catégorie imposée. Si vos 3 indices la respectent, recevez un jeton Laser.

Utilisez-les pour tenter de deviner un mot-clef adverse et gagner un jeton Interception !



RAPPEL DE L'ORDRE DU TOUR

1. Les 2 encrypteurs tirent **1 carte Code**.
2. Les 2 encrypteurs rédigent leurs **3 indices**.
3. L'encrypteur blanc **lit ses 3 indices**.
4. Les membres des deux équipes **écrivent le code** qu'ils croient être celui de l'encrypteur blanc.
5. **L'équipe noire tente une interception (sauf pour la manche 01)**.
6. **L'équipe blanche tente un décryptage**.

7. **L'encrypteur blanc révèle le bon code et on distribue les jetons**.

Répétez ensuite les étapes 3 à 7 en inversant les équipes.

Fin de manche : Vérifiez si une condition de victoire ou de défaite est atteinte.

Si ce n'est pas le cas, les deux équipes remettent leur carte Code dans leur paquet respectif et mélangent.



RAPPEL DES PRINCIPALES RÈGLES D'INDICES

- Les indices doivent faire appel à **de l'information publique**.
- Les indices doivent se référer **au sens, à la signification** des mots-clefs.
- Les indices ne doivent jamais se référer à **l'orthographe, à la position** sur l'écran **ni à la prononciation** des mots.
- Il est interdit d'employer un même indice **plus d'une fois** dans la partie.
- **Il est interdit de lire le code sur la carte Code ou d'employer vos mots-clefs comme indice** (ou leur traduction dans une autre langue), même pour un autre mot-clef.

