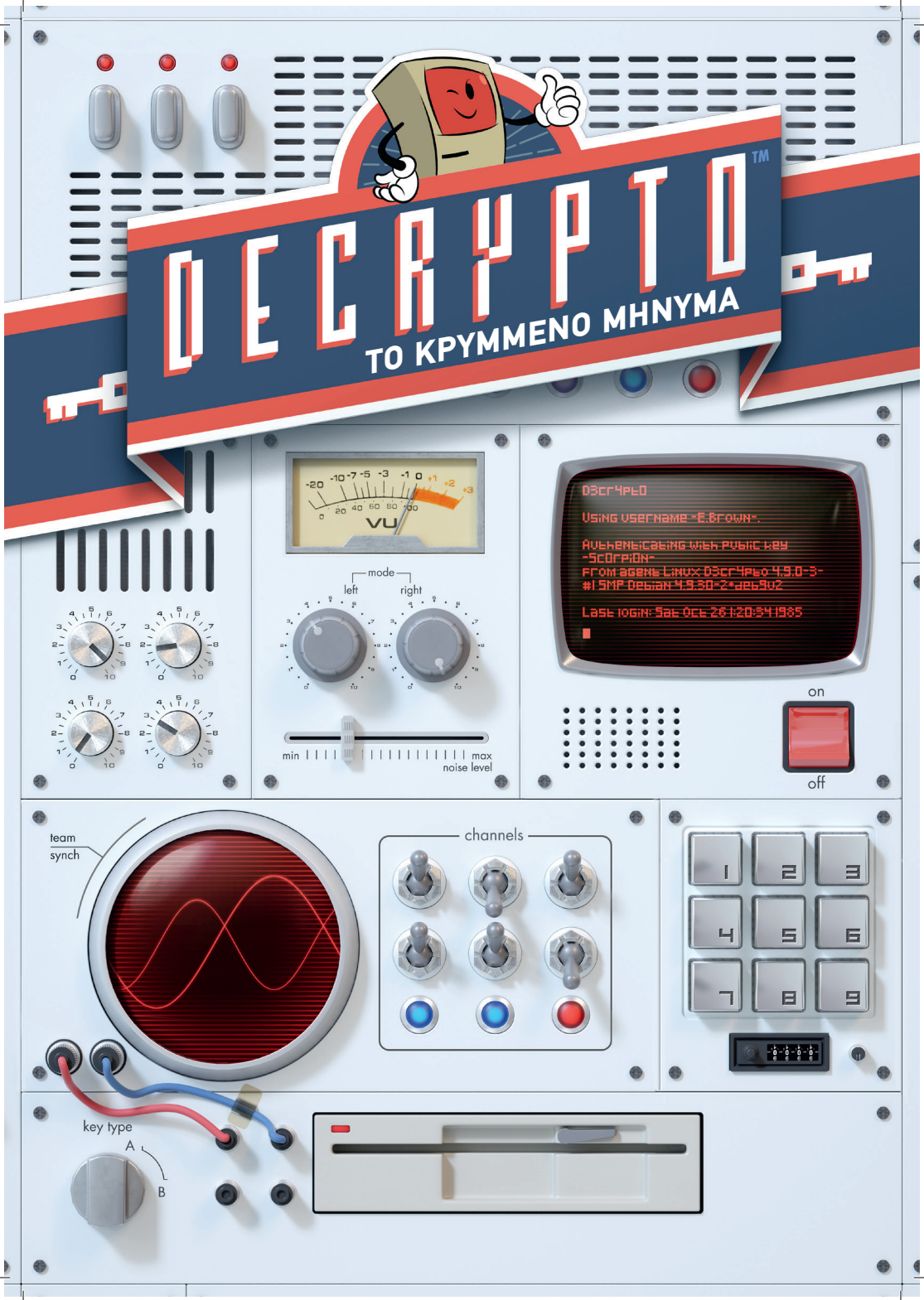

DECRYPTO™
TO KPYMMENO MHNYMA
VU
mode
left
right
min
max
noise level
DECRYPTO
USING USERNAME E.BROWN.
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
SCORPION
FROM AGENT LINUX DECRYPTO 4.9.0-3-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2+DEB9U2
LAST LOGIN: SAT OCT 26 1:20:34 1985
on
off
team
synch
channels
key type
A
B

Μάθετε τους κανόνες σε 2 λεπτά!
www.decrypto.info

Ένα παιχνίδι του **Thomas Dagenais-Lespérance**
Εικονογραφημένο από τους **NILS**, **Fabien Fulchiron**, και **Manuel Sanchez**

ΓΕΝΙΚΑ

Στο **DECRYPTO**, δυο ομάδες των 2 έως 4 παικτών η καθεμία ανταγωνίζονται στο ποια είναι καλύτερη στην αποκρυπτογράφηση (οι κανόνες για 3 παίκτες περιγράφονται στο τέλος αυτού του βιβλίου οδηγιών).
Σκοπός σας είνα **να μεταδώσετε κωδικούς στους συνεργάτες σας μέσω μηνυμάτων χωρίς να αφήσετε την αντίπαλη ομάδα να τους υποκλέψει**. Συνεπώς το μήνυμα που δίνετε πρέπει να είναι αρκετά σαφές ώστε να το καταλάβει η ομάδα σας, αλλά και αρκετά ασαφές για να μπερδέψει τους αντιπάλους σας. Ταυτόχρονα προσπαθείτε να υποκλέψετε τους κωδικούς των αντιπάλων σας.

Παράδειγμα
Είστε στην Άσπρη Ομάδα με την Ναταλία και τον Οδυσσέα. Ο Οδυσσέας είναι ο πρώτος «Κρυπτογράφος». Προσπαθεί να μεταδώσει τον τριψήφιο κωδικό της τυχαίας κάρτας που τράβηξε. Για να το κάνει, δίνει τρία στοιχεία, ένα για κάθε ψηφίο: **«Μεξικό», «Έντομο», «Τρόμος»**.

Για να καταλάβει τι σημαίνουν τα τρία στοιχεία του Οδυσσέα, η ομάδα σας πρέπει να χρησιμοποιήσει τις **4 μυστικές λέξεις-κλειδιά** σας (ορατές μόνο στην ομάδα σας). Οι λέξεις κλειδιά σας γι' αυτή την παρτίδα είναι:

1 ΜΑΥΡΟ 2 ΣΚΑΘΑΡΙ 3 ΚΟΚΤΕΪΛ 4 ΣΟΜΠΡΕΡΟ

Ποια **τρία ψηφία** προσπαθεί να σας κάνει να μαντέψετε ο Οδυσσέας;

Το στοιχείο **«Μεξικό»** πιθανότατα αναφέρεται στην **4η** λέξη-κλειδί: **«σομπρέρο»**. Το **«έντομο»** προφανώς σχετίζεται με τη **2η** λέξη-κλειδί: **«σκαθάρι»**. Τέλος, ο **«τρόμος»** μας οδηγεί στην **1η** λέξη-κλειδί: **«μαύρο»**.
Ο κωδικός του Οδυσσέα είναι πιθανότατα ο **4.2.1**.

Επειδή τα στοιχεία δίνονται φωναχτά, και οι λέξεις-κλειδιά δεν αλλάζουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, **κάθε ομάδα θα αποκαλύπτει όλο και περισσότερες πληροφορίες για τις λέξεις-κλειδιά της** στους αντιπάλους της. Αυτό θα τους επιτρέψει κάποια στιγμή **να υποκλέψουν τους κωδικούς** που προσπαθείτε να στείλετε.

Στο προηγούμενο παράδειγμα, μετά τον πρώτο γύρο, η αντίπαλη ομάδα ξέρει ότι η τέταρτη λέξη-κλειδί έχει σχέση με το **«Μεξικό»**. Αν αργότερα στο παιχνίδι χρησιμοποιήσετε τη λέξη **«αμίγκος»**, οι αντίπαλοί σας εύκολα θα τη συσχετίσουν με το Μεξικό και έτσι θα καταλάβουν ότι αναφέρεστε στην τέταρτη λέξη-κλειδί.

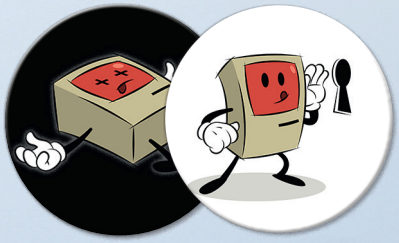
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

2 Οθόνες

48 Κάρτες Κωδικών
(1 μαύρη και 1 άσπρη τράπουλα
με 24 κάρτες η καθεμία)

110 Κάρτες με Λέξεις-Κλειδιά (συνολικά 440 λέξεις)

4 Δείκτες Υποκλοπής (άσπροι)
και **4 Δείκτες Κακής Επικοινωνίας** (μαύροι)



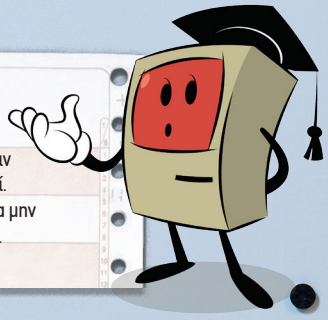
1 Κλεψύδρα (30 δευτερολέπτων)

50 Σελίδες Σημειώσεων
Αν χρειαστείτε κι άλλες σελίδες, μπορείτε να
κατεβάσετε το αρχείο από τη σελίδα μας:
www.decrypto.info

Και το **βιβλίο οδηγιών** που διαβάζετε αυτή τη στιγμή!

Λίγα Λόγια για τις Κάρτες με Λέξεις-Κλειδιά

Μην δείτε ή ανακατέψετε αυτές τις κάρτες πριν να παίξετε. Έχουν ένα χρωματικό κώδικα για να διαφοροποιείται η μπροστινή από την πίσω πλευρά τους. Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε να παίξετε με όλες τις μπλε λέξεις-κλειδιά πριν γυρίσετε τις κάρτες, αποφεύγοντας να παίξετε δυο φορές με την ίδια λέξη-κλειδί. Σημειώστε επίσης ότι η κρυπτογράφηση που έχει γίνει στις κάρτες έχει σκοπό να μην διαβάσετε κατά λάθος τις άλλες λέξεις της κάρτας όταν προετοιμάζετε την οθόνη.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1. Χωριστείτε σε δυο ομάδες.

2. Όλα τα μέλη κάθε μίας ομάδας **κάθονται στην ίδια πλευρά του τραπεζιού**. Τα μέλη της αντίπαλης ομάδας κάθονται στην απέναντι πλευρά.

3. Κάθε ομάδα παίρνει **1 Οθόνη**, και μετά τραβάει **4 κάρτες με Λέξεις-Κλειδιά** και τις τοποθετεί στις κατάλληλες θέσεις της Οθόνης της **ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΤΙΣ ΔΕΙΞΕΙ** στην αντίπαλη ομάδα.

4. Κάθε ομάδα παίρνει την **Τράπουλα Κωδικών** που έχει το ίδιο χρώμα με την οθόνη της (μαύρο ή άσπρο).

5. Κάθε ομάδα παίρνει **1 Σελίδα Σημειώσεων**. Θα καταγράφετε σε αυτή τα στοιχεία σας αλλά και αυτά που ακούτε από την αντίπαλη ομάδα. Βρείτε ένα όνομα για την ομάδα σας και γράψτε το στην σχετική θέση.

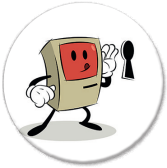
Η Σελίδα Σημειώσεων είναι διπλής όψεως. Να θυμάστε ότι η μια πλευρά είναι για την ομάδα σας και η άλλη για την αντίπαλη ομάδα. Το περίγραμμα στις Σελίδες Σημειώσεων ταιριάζει με τα χρώματα που έχουν οι Οθόνες!

6. Τοποθετήστε την **Κλεψύδρα,** τους **δείκτες Υποκλοπής** και τους **δείκτες Κακής Επικοινωνίας** στο κέντρο του τραπεζιού.

ΣΚΟΠΟΣ

Η ομάδα σας θα **κερδίσει το παιχνίδι** αν μαζέψετε **2 δείκτες Υποκλοπής**.

Παίρνετε **1 δείκτη Υποκλοπής** κάθε φορά που καταφέρνετε να υποκλέψετε τον κωδικό της αντίπαλης ομάδας.



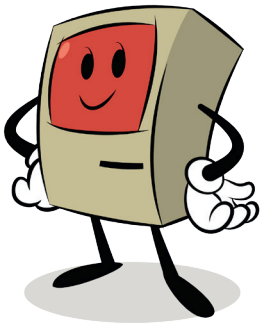
Η ομάδα σας **θα χάσει** αν μαζέψετε **2 δείκτες Κακής Επικοινωνίας**.

Παίρνετε **1 δείκτη Κακής Επικοινωνίας** κάθε φορά που η ομάδα σας δεν καταφέρνει να αποκρυπτογραφήσει τον Κωδικό του Κρυπτογράφου σας.

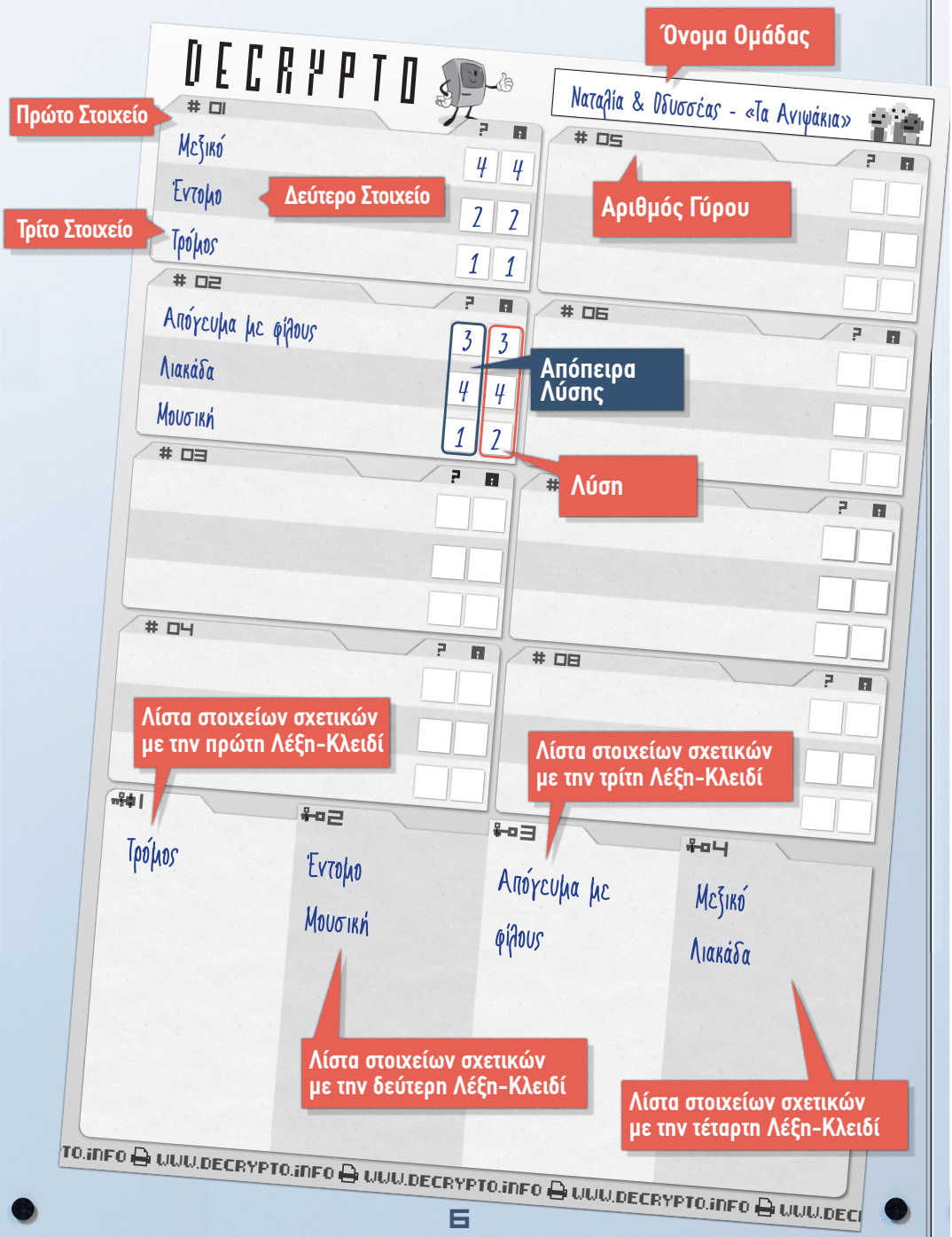
ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Κάθε γύρο, ο Κρυπτογράφος πρέπει να **δίνει νέα στοιχεία**.
Σαν Κρυπτογράφος, πρέπει να ακολουθείτε τις παρακάτω κατευθυντήριες γραμμές όταν επιλέγετε τα στοιχεία σας:

- **Μπορείτε να επιλέξετε τη μορφή που θα έχουν τα στοιχεία σας,** είτε είναι μια απλή λέξη είτε μια ολόκληρη πρόταση. Αν η ομάδα σας θέλει, μπορείτε ακόμα και να σιγοτραγουδήσετε, να χορέψετε ή να κάνετε παντομίμα!
- **Σιγουρευτείτε ότι θα ξεχωρίσετε τα 3 στοιχεία σας.** Δεν πρέπει να υπάρχει σύγχυση όσον αφορά το ποιο είναι το πρώτο, ποιο το δεύτερο και ποιο το τρίτο στοιχείο.
- **Τα Στοιχεία πρέπει να αναφέρονται στο νόημα των Λέξεων-Κλειδιών.**
- **Τα στοιχεία δεν πρέπει ποτέ να αναφέρονται στην ορθογραφία** («Κ» ως στοιχείο για το «Καταραμένος»), **τον αριθμό των γραμμάτων** («8» ή «8 γράμματα» ως στοιχείο για το «Σκορπιός»), **τη θέση στην Οθόνη** («σωματοφύλακες» ως στοιχείο για τη λέξη στην τρίτη θέση), **ή την προφορά** («θα βγω» για να μαντέψει η ομάδα σας το «Αυγό»).
- **Τα Στοιχεία πρέπει να βασίζονται σε πληροφορίες που είναι εύκολο να βρεθούν.** Μπορείτε φυσικά να αναφερθείτε σε σκοτεινούς Κροάτες ποιητές του 17ου αιώνα – είναι επικίνδυνο, αλλά επιτρέπεται! Όμως, **δεν πρέπει ΠΟΤΕ να αναφερθείτε σε «προσωπικά» θέματα**, όπως τι φάγατε για μεσημεριανό ή γλυκόλογα που μπορεί να ανταλλάσσετε με το ταίρι σας.
- Αν σας ζητηθεί, **πρέπει να συλλαβίσετε τα στοιχεία σας**.
- Οποιαδήποτε πληροφορία δίνετε στην ομάδα σας **πρέπει να τη δίνετε και στην αντίπαλη ομάδα**.
- **Δεν μπορείτε να αλλάξετε, τροποποιήσετε ή βελτιώσετε** ένα στοιχείο αφού το ανακοινώσετε.
- **Δεν πρέπει ΠΟΤΕ να χρησιμοποιήσετε για δεύτερη φορά το ίδιο στοιχείο στην ίδια παρτίδα.**
- **Δεν πρέπει ΠΟΤΕ να διαβάσετε τον κωδικό της κάρτας Κωδικού ή να χρησιμοποιήσετε τις Λέξεις-Κλειδιά ως στοιχεία** (ή την μετάφρασή τους σε άλλη γλώσσα), ούτε καν ως στοιχείο για διαφορετική Λέξη-Κλειδί.



ΣΕΛΙΔΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΩΝ



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους (συνήθως 4 έως 6). Στο ξεκίνημα κάθε γύρου, κάθε ομάδα επιλέγει έναν παίκτη για να γίνει ο **Κρυπτογράφος** της. Αυτός ο ρόλος θα δοθεί σε όλους τους παίκτες κάθε ομάδας. Κατά τη διάρκεια κάθε γύρου, και οι δυο Κρυπτογράφοι θα δώσουν στοιχεία για τους κωδικούς τους, και μετά οι δυο ομάδες θα προσπαθήσουν να μαντέψουν και τους δύο κωδικούς, ξεκινώντας από τον κωδικό της Άσπρης Ομάδας και συνεχίζοντας με αυτόν της Μαύρης Ομάδας.
Κάθε γύρος χωρίζεται στα ακόλουθα βήματα. **Η σειρά τους είναι πολύ (πάρα πολύ!) σημαντική:**

1. Ο Κρυπτογράφος κάθε ομάδας τραβάει **μια κάρτα Κωδικού** από την τράπουλα της ομάδας του και την κοιτάζει **χωρίς να τη δείξει σε κανέναν άλλο παίκτη**. Σκοπός του είναι να κάνει την ομάδα του να πει αυτό τον κωδικό (για παράδειγμα: 3.4.2.)

2. Χρησιμοποιώντας τη Σελίδα Σημειώσεων, ο Κρυπτογράφος κάθε ομάδας γράφει **τρία στοιχεία στις τρεις γραμμές του τρέχοντος γύρου. Χρησιμοποιήστε την πλευρά της Σελίδας Σημειώσεων που αντιστοιχεί στο χρώμα της ομάδας σας**.

   Για να μην καθυστερήσει πολύ το παιχνίδι, προσπαθήστε να μειώσετε τον χρόνο ως εξής: Μόλις οποιοσδήποτε από τους δυο Κρυπτογράφους τελειώσει το γράψιμο των στοιχείων του, γυρίστε την Κλεψύδρα. Ο άλλος Κρυπτογράφος πρέπει να γράψει τα δικά του στοιχεία πριν αδειάσει η Κλεψύδρα. Ειδάλλως, δεν θα έχει τρία πλήρη στοιχεία!

3. Ο Κρυπτογράφος της Άσπρης Ομάδας **ανακοινώνει τα τρία στοιχεία του**, και μετά δίνει τη σελίδα στους συνεργάτες του. Η Μαύρη Ομάδα γράφει τα τρία αυτά στοιχεία **στην άσπρη πλευρά** της δικής της σελίδας (στο τμήμα του τρέχοντος γύρου).

4. Και οι δυο ομάδες συζητούν για τα στοιχεία, προσπαθώντας να αποκωδικοποιήσουν το μήνυμα. Όταν μια ομάδα νομίζει ότι τον έχει βρει, **γράφει τον αριθμό που νομίζει ότι αντιστοιχεί σε κάθε στοιχείο στο τέλος κάθε γραμμής** (στην πρώτη από τις δυο στήλες της Σελίδας Στοιχείων).

   Φυσικά, ο Κρυπτογράφος που μόλις έδωσε τα στοιχεία δεν συμμετέχει στη συζήτηση! Δεν πρέπει να αντιδράσει με κανένα τρόπο στη συζήτηση των συνεργατών του.

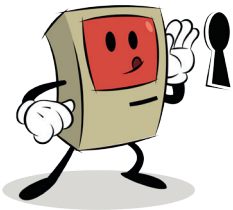
5. Όταν και οι δυο ομάδες γράψουν τους αριθμούς τους, **η Μαύρη Ομάδα επιχειρεί να υποκλέψει:** διαβάζουν τον **τριψήφιο κωδικό** που έγραψαν, ελπίζοντας να ταιριάζει με τον κωδικό του Κρυπτογράφου της Άσπρης Ομάδας.

   Σημαντικό!
   Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου, καμία ομάδα δεν προσπαθεί να υποκλέψει τον κωδικό της άλλης. Δεν έχουν βλέπετε κανένα στοιχείο για να τους βοηθήσει να υποκλέψουν.

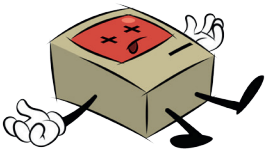
6. **Κατόπιν η Άσπρη Ομάδα επιχειρεί να αποκωδικοποιήσει το μήνυμα:** διαβάζουν τον **τριψήφιο κωδικό** που έγραψαν, ελπίζοντας να ταιριάζει με τον κωδικό του Κρυπτογράφου τους.

7. **Τέλος, ο Κρυπτογράφος της Άσπρης Ομάδας αποκαλύπτει την κάρτα Κωδικού του.**

- **Αν η Μαύρη Ομάδα είναι ΣΩΣΤΗ** (δηλ. έγραψαν τους σωστούς αριθμούς με τη σωστή σειρά), **έχουν ΥΠΟΚΛΕΨΕΙ τον κωδικό και παίρνουν ένα δείκτη Υποκλοπής.** Δεν τους επιβάλλεται ποινή αν ο κωδικός ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ σωστός.



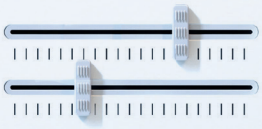
- **Αν η Άσπρη Ομάδα έκανε ΛΑΘΟΣ, δεν ερμήνευσαν σωστά τον κωδικό και παίρνουν έναν δείκτη Κακής Επικοινωνίας.** Δεν παίρνουν κάποια αμοιβή αν ο κωδικός τους είναι ΣΩΣΤΟΣ.

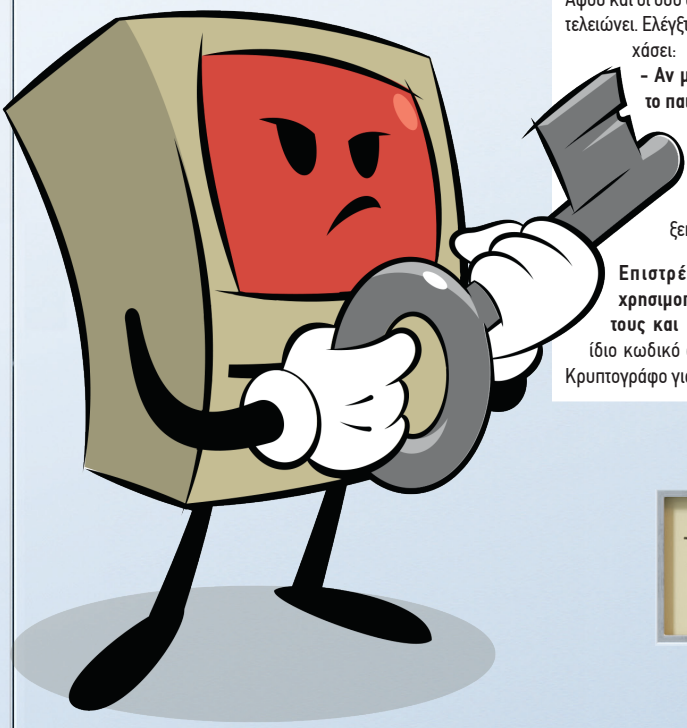


Άρα είναι πιθανό μια ομάδα να πάρει ένα δείκτη Κακής Επικοινωνίας (γιατί δεν ερμήνευσε σωστά τα στοιχεία του Κρυπτογράφου τους), και η αντίπαλη ομάδα να πάρει ένα δείκτη Υποκλοπής (επειδή υπέκλεψε με επιτυχία τον κωδικό των αντιπάλων) στον ίδιο γύρο.

Χρησιμοποιήστε τη δεύτερη στήλη στο τέλος κάθε στοιχείου στη Σελίδα Σημειώσεων για να καταγράψετε τον σωστό κωδικό.

Στο κάτω μέρος της σελίδας σας, **σημειώστε τα στοιχεία αυτού του γύρου** στο τμήμα που αντιστοιχεί στον αριθμό τους. Με αυτό τον τρόπο, θα μπορείτε με μια ματιά να δείτε τα στοιχεία που σχετίζονται με κάθε αριθμό!





Επαναλάβετε τα βήματα 3 έως 7 αντιστρέφοντας τις ομάδες: Ο Κρυπτογράφος της Μαύρης Ομάδας θα είναι τώρα αυτός που θα ανακοινώσει τα τρία στοιχεία του, οι παίκτες και των δυο ομάδων θα προσπαθήσουν να αποκωδικοποιήσουν το μήνυμα κ.ο.κ.

Τέλος του Γύρου

Αφού και οι δυο ομάδες αποκαλύψουν τον κωδικό τους, ο γύρος τελειώνει. Ελέγξτε μήπως μια από τις ομάδες έχει κερδίσει ή έχει χάσει:

- **Αν μια ομάδα έχει 2 δείκτες Υποκλοπής, κερδίζει το παιχνίδι.**
- **Αν μια ομάδα έχει 2 δείκτες Κακής Επικοινωνίας, χάνει το παιχνίδι.**

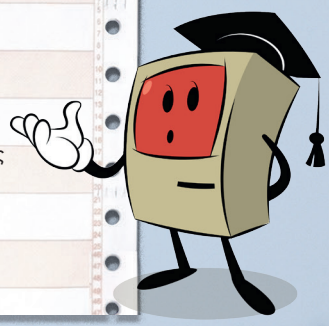
Αν ισχύει τουλάχιστον μια από τις παραπάνω προϋποθέσεις, το παιχνίδι τελειώνει. Ειδάλλως, ξεκινήστε ένα νέο γύρο.

Επιστρέψτε τις δυο κάρτες Κωδικών που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό το γύρο στις τράπουλές τους και ανακατέψτε. Είναι πιθανό να τραβήξετε τον ίδιο κωδικό σε επόμενο γύρο. Κατόπιν, επιλέξτε έναν νέο Κρυπτογράφο για κάθε ομάδα.

ΙΣΟΠΑΛΙΕΣ

-**Αν μια ομάδα έχει 2 δείκτες Υποκλοπής και 2 δείκτες Κακής Επικοινωνίας** στο τέλος ενός γύρου (κερδίζει και χάνει ταυτόχρονα),
-Ή **αν και οι δυο ομάδες πάρουν τον δεύτερο δείκτη Υποκλοπής** στον ίδιο γύρο,
-Ή, **αν και οι δυο ομάδες πάρουν τον δεύτερο δείκτη Κακής Επικοινωνίας** στον ίδιο γύρο,
-Ή, **αν καμία ομάδα δεν έχει κερδίσει στο τέλος του όγδοου γύρου**,

Τότε:
Μετρήστε τους πόντους: **Ένας δείκτης Υποκλοπής αξίζει +1 πόντο και ένας δείκτης Κακής Επικοινωνίας -1 πόντο**. Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια.
Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, **κάθε ομάδα προσπαθεί να μαντέψει τις τέσσερεις Λέξεις-Κλειδιά της αντίπαλης ομάδας**. Η ομάδα με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις κερδίζει. Αν και πάλι υπάρξει ισοπαλία, τότε οι δυο ομάδες μοιράζονται τη νίκη.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ας συνεχίσουμε με το παράδειγμα της σελίδας 2. **Είναι ώρα για τον δεύτερο γύρο**. Η Ναταλία θα κρυπτογραφήσει για την Άσπρη Ομάδα και η Αγγελική για την Μαύρη Ομάδα. **Καθεμιά τους τραβάει μια κάρτα Κωδικού και ταυτόχρονα γράφουν τα στοιχεία τους στις Σελίδες Σημειώσεών τους**.

Η Ναταλία τράβηξε τον κωδικό 3.4.2. Πρέπει να μεταδώσει αυτά τα τρία ψηφία, με αυτή τη σειρά, στον Οδυσσέα.

Οι Λέξεις-Κλειδιά της Άσπρης Ομάδας παραμένουν οι:

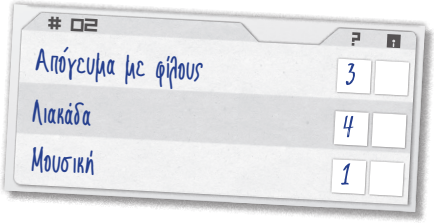
1 ΜΑΥΡΟ 2 ΣΚΑΘΑΡΙ 3 ΚΟΚΤΕΪΛ 4 ΣΟΜΠΡΕΡΟ

Γνωρίζει ότι ο Σταύρος και η Αγγελική θα προσπαθήσουν να **υποκλέψουν** όταν ανακοινώσει τα στοιχεία της. Έχουν ήδη κάποιες πληροφορίες, αφού στη διάρκεια του πρώτου γύρου ο Οδυσσέας χρησιμοποίησε τα στοιχεία **«Μεξικό»**, **«Έντομο»** και **«Τρόμος»** για τον κωδικό **4 (σομπρέρο)**, **2 (σκαθάρι)**, **1 (μαύρο)**. Η Ναταλία πρέπει να τους μπερδέψει.

- Για να μεταφέρει την 3η λέξη-κλειδί στον Οδυσσέα, γράφει το στοιχείο **«απόγευμα με φίλους»** στην πρώτη γραμμή.
- Για την 4η λέξη-κλειδί, γράφει **«λιακάδα»**, αφού τα σομπρέρο χρησιμοποιούνται για προστασία από τον ήλιο.
- Για την 2η λέξη-κλειδί, γράφει **«μουσική»**, έχοντας κατά νου τα θρυλικά «Σκαθάρια», τους Μπιτλς.

Η Ναταλία ανακοινώνει τα στοιχεία της και δίνει τη Σελίδα Σημειώσεων στον Οδυσσέα. Η Αγγελική και ο Σταύρος σημειώνουν τα στοιχεία της Ναταλίας στην **άσπρη πλευρά** της δικής τους σελίδας. Και οι δυο ομάδες χρησιμοποιούν την άσπρη πλευρά γιατί τα στοιχεία δόθηκαν από τον Κρυπτογράφο της Άσπρης Ομάδας.

Ο Οδυσσέας καταλαβαίνει τη σχέση ανάμεσα στο **«απόγευμα με φίλους»** και το **«κοκτέιλ»** αμέσως. Το ίδιο συμβαίνει με την **«λιακάδα»** και το **«σομπρέρο»**. Είναι πολύ εύκολο!
Όμως, δεν καταλαβαίνει τι θέλει να του πει η Ναταλία με το στοιχείο **«Μουσική»**. Δεν πάει το μυαλό του στους Μπιτλς. Μαντεύει το **1**.
Έτσι, γράφει **3.4.1** στην πρώτη στήλη.



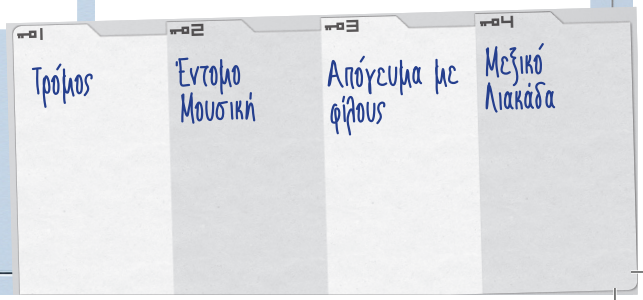
Στη δική τους πλευρά του τραπεζιού, η Αγγελική και ο Σταύρος σκέφτονται για τα στοιχεία. Πιστεύουν ότι το στοιχείο **«απόγευμα με φίλους»** συνδέεται με την **1η** λέξη-κλειδί, σκεπτόμενοι ότι ο **«τρόμος»** σχετίζεται με τις **«ταινίες τρόμου»**, οι οποίες είναι συνηθισμένη απογευματινή διασκέδαση για τους έφηβους.
Πιστεύουν ότι η **«λιακάδα»** σχετίζεται με την **4η** λέξη-κλειδί, αφού το Μεξικό (ένα στοιχείο από τον πρώτο γύρο) είναι μια ηλιόλουστη χώρα. Η **4η** λέξη-κλειδί μπορεί να είναι Ήλιος…
Δεν έχουν όμως ιδέα που αναφέρεται η **«Μουσική»** και πιστεύουν ότι σχετίζεται με την **3η** λέξη-κλειδί, επειδή δεν έχουν άλλα στοιχεία από προηγουμένως.
Οπότε, γράφουν **1.4.3** στην πρώτη στήλη.

Η Μαύρη Ομάδα ανακοινώνει τη μαντεψιά της, 1.4.3.
Κατόπιν ο Οδυσσέας κάνει το ίδιο, 3.4.1.

Η Ναταλία, ικανοποιημένη που μπέρδεψε τους αντίπαλους παίκτες αλλά απογοητευμένη που δεν την κατάλαβε ο Οδυσσέας, αποκαλύπτει σε όλους ότι ο πραγματικός κωδικός ήταν ο **3.4.2**.

Η Μαύρη Ομάδα δεν παίρνει δείκτη επειδή απέτυχε στην υποκλοπή του κωδικού.
Η Άσπρη Ομάδα παίρνει ένα δείκτη Κακής Επικοινωνίας, αφού η επικοινωνία μεταξύ των δυο παικτών δεν πήγε καλά.

Και οι δυο ομάδες γράφουν τους σωστούς αριθμούς για κάθε στοιχείο στη δεύτερη στήλη. Κατόπιν σημειώνουν τα στοιχεία στα κουτιά στο κάτω μέρος της σελίδας, ομαδοποιώντας όλα τα στοιχεία για τον αριθμό κάθε Λέξης-Κλειδιού.



Στην άλλη πλευρά του τραπεζιού, η Αγγελική τράβηξε τον κωδικό **2.3.4**.

Οι Λέξεις-Κλειδιά της Μαύρης Ομάδας είναι

1 ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ 2 ΚΟΚΑΛΟ 3 ΠΡΩΙ 4 ΕΦΙΑΛΤΗΣ

Κατά τη διάρκεια του προηγούμενου γύρου, ο Σταύρος είχε τραβήξει τον κωδικό **4.3.2**, δίνοντας τα στοιχεία **«Νύχτα»**, **«Αυγή»** και **«Σκύλος»**. Η Αγγελική κατάλαβε καλά και απάντησε **4.3.2**.

Η Αγγελική πρέπει τώρα να βρει νέα στοιχεία για τον κωδικό **2.3.4**. Βρίσκει τα:

- **«σκελετός»**
- **«άνοδος»**
- Και **«Φρέντι»**, αναφερόμενη στην ταινία *«Εφιάλτης στο Δρόμο με τις Λεύκες»*, στην οποία ο Φρέντι επιτίθεται στα θύματά του στους εφιάλτες τους.

Ο Σταύρος καταλαβαίνει πλήρως τις αναφορές της Αγγελικής και γράφει **2.3.4** στην πρώτη στήλη.

Ο Οδυσσέας και η Ναταλία σκέπτονται τις επιλογές τους. Συσχετίζουν τον **«σκελετό»** με το **«σκύλο»**, αφού τα σκυλιά τρώνε κόκαλα.
Συσχετίζουν την **«άνοδο»** με την **«αυγή»**, αφού ο Ήλιος ανεβαίνει την αυγή. Αρχίζουν να σκέφτονται ότι η 3η Λέξη-Κλειδί είναι Ηλιος. Τέλος, ξέρουν ότι ο Φρέντι χτυπάει τη νύχτα. Γράφουν την υποκλοπή τους στην πρώτη στήλη: **2.3.4**.

ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να υποκλέψετε κωδικούς από την αντίπαλη ομάδα. Το να μαντέψετε και τις Λέξεις Κλειδιά τους θα σας δώσει ένα πλεονέκτημα, αλλά δεν είναι απαραίτητο.

Η Αγγελική είναι ικανοποιημένη που ο Σταύρος κατάλαβε, αλλά δυσαρεστημένη επειδή η αντίπαλη ομάδα υπέκλεψε με επιτυχία. Μήπως παραήταν εύκολο;

Η Άσπρη Ομάδα παίρνει ένα **Δείκτη Υποκλοπής**. Η Μαύρη Ομάδα δεν παίρνει κάποιο δείκτη: δεν υπάρχει αμοιβή επειδή καταλάβατε τον κωδικό του συνεργάτη σας, απλά δεν τιμωρείστε…

Ο δεύτερος γύρος έχει τελειώσει. Η Μαύρη Ομάδα δεν έχει δείκτες, και η Άσπρη Ομάδα έχει **1 δείκτη Κακής Επικοινωνίας** και **1 δείκτη Υποκλοπής**.

Την επόμενη φορά που η Άσπρη Ομάδα θα υποκλέψει έναν κωδικό, θα κερδίσει το παιχνίδι αλλά και την επόμενη φορά που θα αστοχήσει σε έναν κωδικό της, θα χάσει!

Και οι δυο ομάδες καταγράφουν τα στοιχεία στα κουτιά στο κάτω μέρος της Σελίδας Στοιχείων.

Ενας νέος γύρος ξεκινάει. Και οι δυο ομάδες επιστρέφουν την κάρτα Κωδικού τους στην ανάλογη τράπουλα και ανακατεύουν.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 3 ΠΑΙΚΤΕΣ

Γενικά

Ενας παίκτης, ο Υποκλοπέας, παίζει ενάντια σε μια ομάδα δυο παικτών. Σε κάθε γύρο, ένα από τα μέλη της ομάδας τραβάει μια κάρτα Κωδικού και δίνει 3 στοιχεία, όπως στο κανονικό παιχνίδι. Για να νικήσει, ο Υποκλοπέας πρέπει να μαζέψει δυο δείκτες υποκλοπής σε 5 ή λιγότερους γύρους.

Προετοιμασία

Φτιάξτε μια ομάδα 2 παικτών. Αυτή η ομάδα, που θα παίζει ενάντια στον Υποκλοπέα, παίρνει μια Σελίδα Σημειώσεων, την Οθόνη, την Τράπουλα Κωδικών, και 4 κάρτες Λέξεων-Κλειδιών που τοποθετούνται στην Οθόνη, όπως και στο κανονικό παιχνίδι.

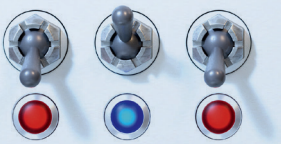
Ο Υποκλοπέας παίρνει μια Σελίδα Σημειώσεων.

Το Παιχνίδι Αναλυτικά

Το παιχνίδι παίζεται με τους γνωστούς κανόνες για τα βήματα 1 έως 7, εκτός από την απόδοση δεικτών. Αν ο Υποκλοπέας καταφέρει επιτυχώς να αποκωδικοποιήσει το μήνυμα της ομάδας, παίρνει ένα δείκτη Υποκλοπής. Αν το μέλος της ομάδας που μαντεύει δεν καταφέρει να βρει τον κωδικό του Κρυπτογράφου του, δεν παίρνει ένα δείκτη Κακής Επικοινωνίας, αλλά αντίθετα δίνει ένα δείκτη Υποκλοπής στον Υποκλοπέα.
Οπως και στο κανονικό παιχνίδι, ο Υποκλοπέας δεν μπορεί να προσπαθήσει να υποκλέψει στον πρώτο γύρο.
Επίσης, επειδή ο Υποκλοπέας παίζει μόνος του, ούτε θα τραβήξει κάρτες Κωδικών ούτε θα μαντέψει τους δικούς του κωδικούς.

Το Τέλος του Παιχνιδιού

Ο Υποκλοπέας κερδίζει αν μαζέψει **2 Δείκτες υποκλοπής πριν το τέλος του πέμπτου γύρου**. Ειδάλλως, νικάει η Ομάδα Κρυπτογράφησης.



ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

Δημιουργός: Thomas Dagenais-Lespérance
Εκδότης: Christian Lemay
Διευθυντής Δημιουργικού: Manuel Sanchez
2D Artist: NILS
3D Artists: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez
Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

© 2017 Le Scorpion masqué inc.
© 2019 Κάισσα

Απαγορεύεται ρητά η χρήση των οθονών, των εικονογραφήσεων, του τίτλου Decrypto, του ονόματος Le Scorpion masqué, και του λογότυπου Le Scorpion masqué χωρίς την έγγραφη άδεια της Le Scorpion masqué inc.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ:
Η εταιρεία θέλει να ευχαριστήσει την Mélanie Mecteau, για όλες τις ιδέες της και τον τεράστιο ενθουσιασμό της γι' αυτό το παιχνίδι.
Ο δημιουργός θέλει να ευχαριστήσει τον Christian Lemay γιατί πίστεψε σε αυτό το παιχνίδι, την Clementine Chatel γιατί στήριξε την εμμονή του με αυτό το παιχνίδι και για τη βοήθειά της στις δοκιμές του, τον Jean-François Chrétien για τη βοήθειά του στη διάδοση των καλών νέων, όλα τα μέλη των Game Artisans of Montreal - όπως και τους "Sunday designers" - για το χρόνο και τις προτάσεις τους, και τέλος τους γονείς του για τη στήριξη στις επιλογές που έκανε στη ζωή του και γιατί ήταν οι πρώτοι που δοκίμασαν το παιχνίδι.
Ο μεταφραστής θέλει να ευχαριστήσει τον θεό που τον έκανε τόσο όμορφο και έξυπνο. Και μετριόφρονα…

scorpionmasque.com
scorpionmasque
www.kaissastores.gr, www.kaissa.gr
kaissaboardgames

1 κομμένο δέντρο
=
1 νέο δέντρο

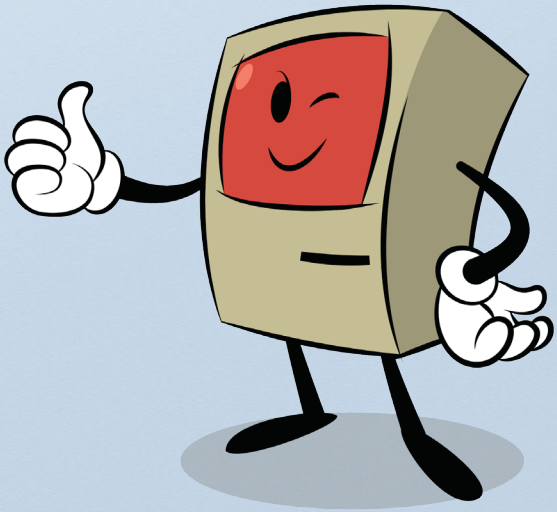
ΣΥΝΟΨΗ ΕΝΟΣ ΓΥΡΟΥ

1. Και οι δυο Κρυπτογράφοι τραβάνε **1 Κάρτα Κωδικού**.
2. Και οι δυο Κρυπτογράφοι γράφουν τα **3 στοιχεία** τους.
3. Ο Κρυπτογράφος της Άσπρης Ομάδας **ανακοινώνει τα 3 στοιχεία του**.
4. Τα μέλη και των δυο ομάδων **γράφουν ποιος νομίζουν ότι είναι ο κωδικός του Κρυπτογράφου της Άσπρης Ομάδας**.
5. Η **Μαύρη Ομάδα επιχειρεί να υποκλέψει** (όχι στον πρώτο γύρο).
6. **Η Άσπρη Ομάδα επιχειρεί να ερμηνεύσει τον κωδικό**.
7. **Ο Κρυπτογράφος της Άσπρης Ομάδας αποκαλύπτει τον σωστό κωδικό και δίνει τους κατάλληλους δείκτες**.

Κατόπιν, επαναλαμβάνονται τα βήματα 3-7 αντιστρέφοντας τις ομάδες.

Τέλος του Γύρου: Ελέγξτε μήπως κάποια ομάδα κέρδισε ή έχασε.

Αν όχι, και οι δυο ομάδες επιστρέφουν τις κάρτες Κωδικών τους στις τράπουλές τους και τις ανακατεύουν.

ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Τα Στοιχεία πρέπει να βασίζονται σε **δημόσιες πληροφορίες.**
- Τα Στοιχεία πρέπει να αναφέρονται **στο νόημα** των Λέξεων-Κλειδιών.
- Τα Στοιχεία δεν πρέπει ποτέ να αναφέρονται στην **ορθογραφία**, τη **θέση στην οθόνη** ή την **προφορά** μιας Λέξης-Κλειδιού.
- Δεν πρέπει ΠΟΤΕ να χρησιμοποιήσετε **πολλές φορές** το ίδιο στοιχείο **στην ίδια παρτίδα**.
- **Δεν πρέπει ΠΟΤΕ να διαβάσετε τον κωδικό της κάρτας Κωδικού ή να χρησιμοποιήσετε τις Λέξεις-Κλειδιά ως στοιχεία** (ή την μετάφρασή τους σε άλλη γλώσσα), ακόμα και για διαφορετική Λέξη-Κλειδί.