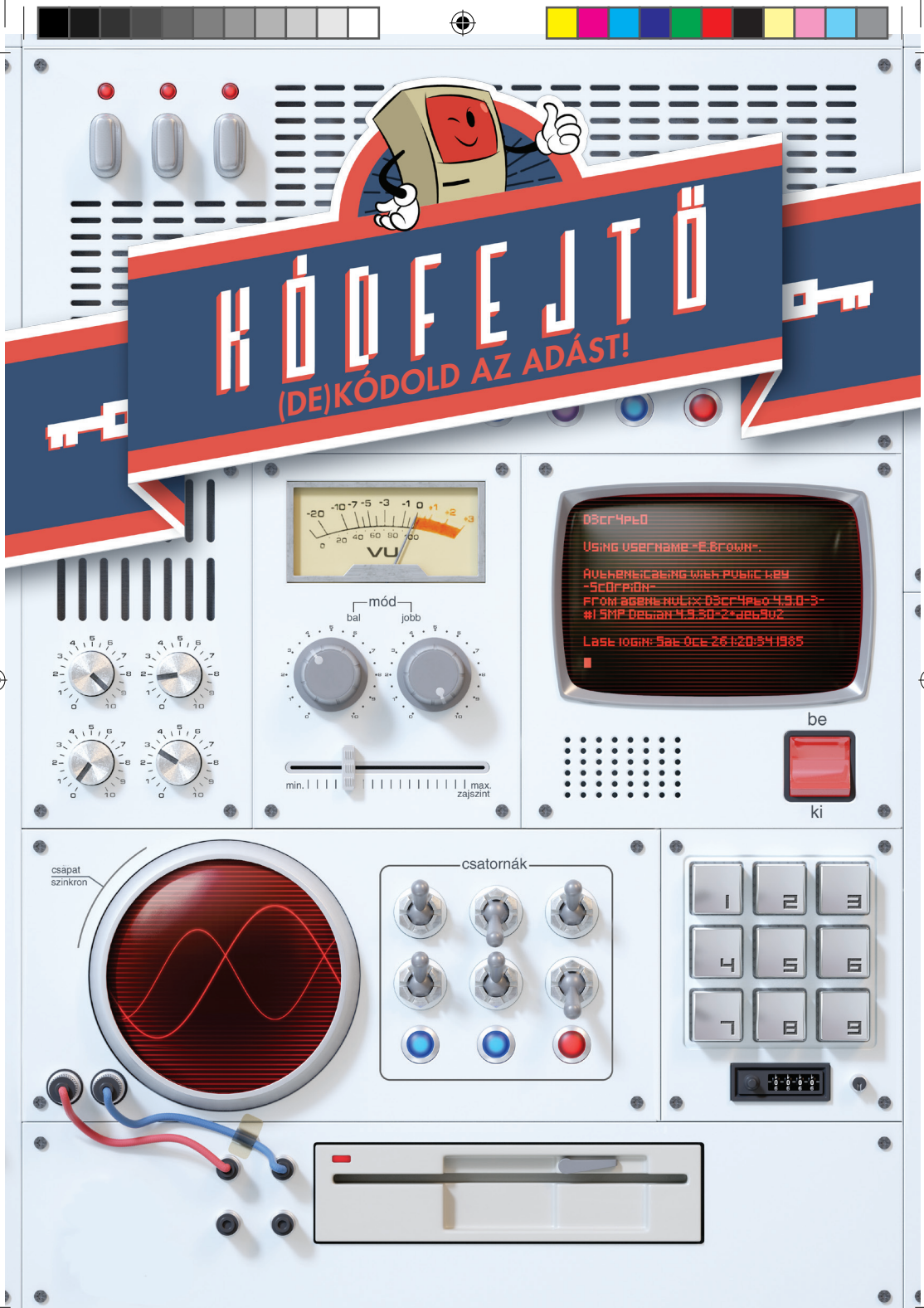






Tanuld meg a játékszabályt 2 perc alatt!
(Angol nyelvű) magyarázó videó:
www.decrypto.info



A játék szerzője: **Thomas Dagenais-Lespérance**
Az illusztrációkat készítette:

NILS, Fabien Fulchiron és Manuel Sanchez

A JÁTÉK LÉNYEGE

A Kódfejtőben kettő 2–4 fős csapat vetélkedik egymással, ki alkot ügyesebben kódszócsoportokat (a háromfős játék szabályverzióját a szabályfüzet végén találod).

Soron lévő csapatfőként az a feladatod, hogy **olyan rejtjelezett üzenetet küldj a csapattársaidnak, amelyet az ellenfél csapata nem tud megfejteni.** Vagyis a rejtjeles kommunikációnak elég egyértelműnek kell lennie ahhoz, hogy a csapatod megértse, de elég homályosnak ahhoz, hogy az ellenfeleket összezavard. Amikor nem neked kell rejtjelezned, meg kell próbálnod a csapatvezetőd kódját kitalálni.



Egy példa

A fehér csapat tagjaként Andival és Bénivel játszol együtt. Béni kezd, ő az első „rejtjelező”. A véletlenszerűen húzott, 3 számjegyű kódot kell a csapata felé továbbítani. Ennek érdekében Béni 3 utalást talál ki (vagyis számjegyenként egyet):

„Mexikó”, „rovar”, „horror”

Hogy a csapata rájöjjön, milyen kódra utal Béni, nézzétek meg a **négy titkos kulcsszót** (amit csak a ti csapatotok láthat). Ennél a példánál a négy kulcsszavatok:

1 FEKETE 2 SZITAKÖTŐ 3 KOKTÉL 4 SZOMBRÉRÓ

Szerintetek Béni melyik **három számjegyre** utalt?

A „Mexikó” utalás valószínűleg a **4-es kulcsszóhoz (szombréro)** köthető. A „rovar” egyértelműen a **2-es kulcsszóra utal (szitakötő)**. Végül a „horror” az **1-es kulcsszóra (fekete)** irányulhat.

Vagyis Béni feltehetően a **4.2.1**-es kódra utalt.



Mivel Béninek az utalásokat hangosan kell átadnia, és a kulcsszavak helye, sorrendje a táblatokon nem változik, mindkét csapat **egyre több információt fog elárulni a kulcsszavairól** az ellenfélnek. Ezzel folyamatosan segíteni fogjátok a másik csapatot, hogy rájöjjön az adott körben átadott három számjegyű kódra.

Az előző példánál maradva, az első kör után az ellenfél csapata tudni fogja, hogy a négyes kulcsszavatokhoz köthető a „Mexikó” szó. Ha később a játék folyamán például azt az utalást használja valamelyikőtök, hogy „amigo”, a másik csapat könnyedén összekapcsolhatja Mexikóval, így rájöhet, hogy az amigo szóval a 4-es kulcsszóra utaltok.



A JÁTÉK ELEMEI

2 kódoló tábla



48 kódkártya

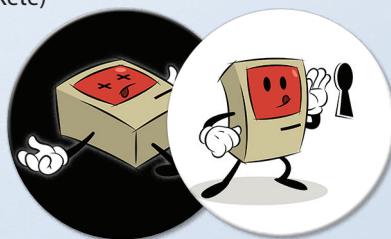
(1-1 fehér és fekete pakli, egyenként 24 kártyával)



110 kulcsszó-kártya (összesen 440 szóval)



4 „sikeres kódelfogás” korong (fehér) és 4 „félreértett kommunikáció” korong (fekete)



50 kódfejtő lap

ha szeretnétek a játékhoz további lapokat nyomtatni, letölthetitek az alábbi webhelyről:

www.decrypto.info

www.gemklub.hu/kodfejto.html

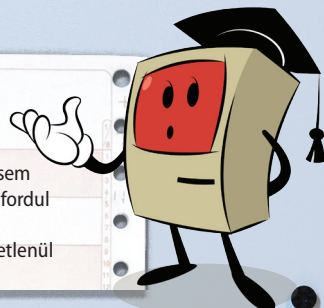
1 homokóra (fél perces)



és az a **szabályfüzet**, amelyet épp olvasol!

Egy fontos tudnivaló a kulcsszó-kártyákról

- Ne nézzétek meg és ne is keverjétek meg a kártyákat a játék elején!
- A kártyák mindkét oldalán színes (kék és piros) számkód van, hogy könnyen meg tudjátok különböztetni az elő- és a hátlapot. Így ha a kék kódos oldalakkal játszottok először, és ha nem használtok egyetlen lapot sem a piros oldalával, nem fordulhat elő, hogy ugyanaz a két kulcsszó kétszer fordul elő a játék folyamán.
- A kártyákon lévő, az olvasást nehezítő piros mintázat biztosítja, hogy véletlenül se tudjátok leolvasni a szavakat, amikor a játékot készítitek elő.

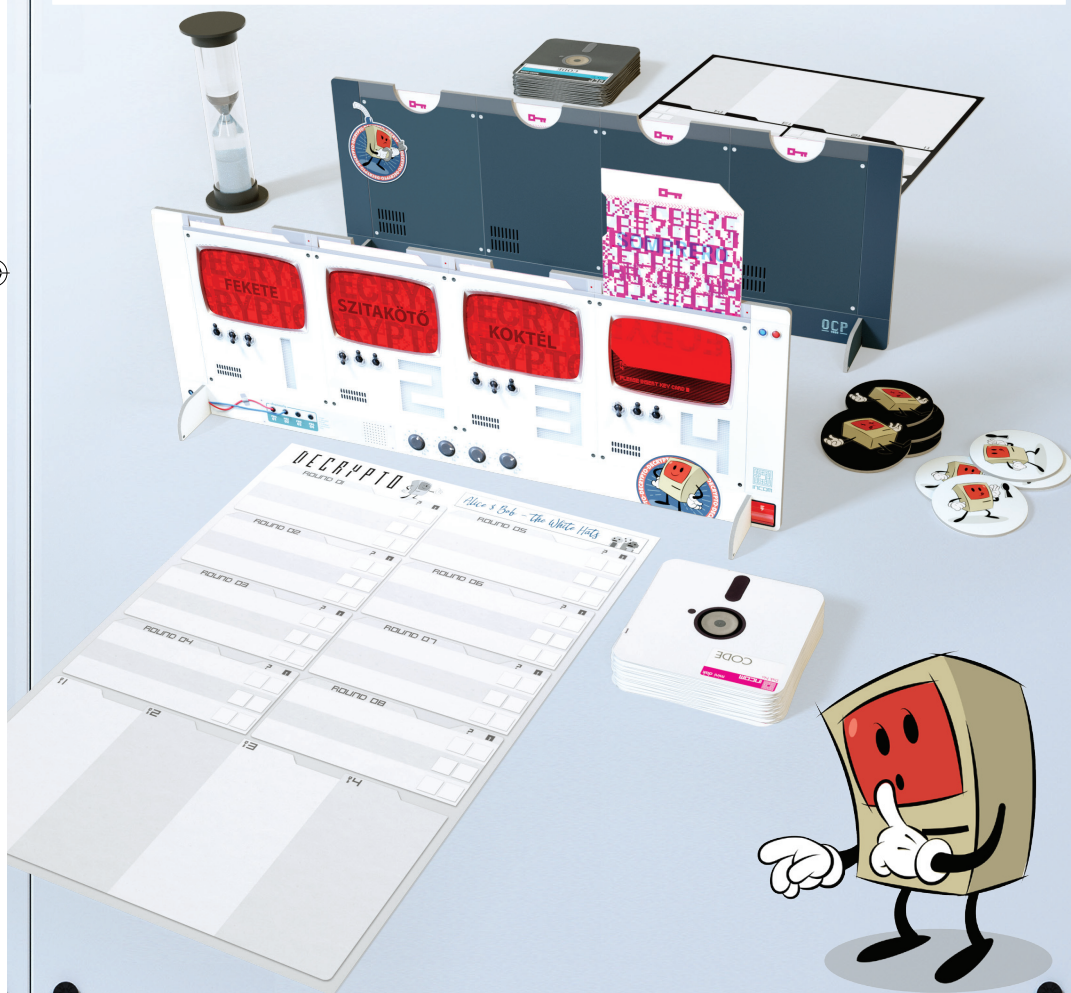




A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Döntsétek el, ki melyik csapatban lesz a kettő közül.
2. Egy csapat minden tagja üljön **az asztalnak ugyanarra az oldalára**. A másik csapat minden tagja üljön az asztal ellentétes oldalára.
3. Mindkét csapat vegyen el **egy kódoló táblát** és húzzon **4 kulcsszókártyát**, majd tegye bele azokat a kódoló tábla négy nyílásába, ügyelve arra, hogy az ellenfél csapata **ne lássa** a kártyákat.
4. Mindkét csapat vegye magához azt a **kód-kártyapaklit**, amelynek a színe megegyezik a kódoló táblájuk színével.
5. Mindkét csapat vegyen magához **egy kódfejtő lapot**. Ezen tudjátok rögzíteni a saját utalásaitokat és azokat is, amelyeket a másik csapat használt. Nevezzétek el a csapatotokat, és írjátok fel a kódfejtő lap tetején kijelölt helyre.
6. Tegyétek a **homokórát** és a **négy-négy** fehér és fekete **korongot** („sikeres kódelfogás” és „félreértett kommunikáció”) az asztal közepére.

A kódfejtő lap kétoldalas. FigyeljeteK jól: egyik oldalán a saját kulcsszavaitokat, a másikon a szemben ülő csapatét gyűjtitek. Az oldal keretének a színe segít abban, hogy megjegyezzétek, melyik oldal melyik.

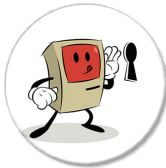




A JÁTÉK VÉGE

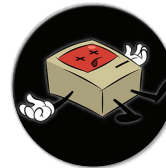
A csapatod akkor nyeri meg a játékot, ha begyűjt két „sikeres kódelfogás” korongot.

Úgy szerezhetek egy ilyen korongot, ha rákérdeztek, és eltaláljátok az ellenfél épp átadott kódját.



A csapatod akkor veszíti el a játékot, ha begyűjt két „félreértett kommunikáció” korongot.

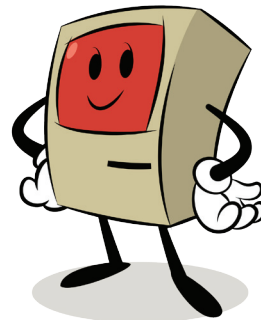
Akkor kaptok egy ilyen korongot, ha a csapatotok nem tudja megfejteni a rejtjelező által készített kódot.



UTALÁSOK

A rejtjelezőnek minden körben új utalásokat kell kitalálnia. Rejtjelezőként az alábbi szabályokat kell betartanod:

- Te magad választhatod ki az utalás formáját:** lehet az egyetlen szó vagy akár egy teljes mondat is. Ha a csapatod úgy kéri, akár el is zűmmögheted, el is táncolhatod vagy el is mutogathatod!
- Válaszd el a három utalást egymástól egyértelműen!** Teljesen világosnak kell lennie, mi alkotja az első, a második és a harmadik utalásodat.
- Az utalásnak a kulcsszó jelentésével kell összefüggésben lennie.**
Az utalás nem világíthat rá a kulcsszó kezdőbetűjére (például egy „á”-val az „átkozott”-ra), a kulcsszó betűinek a számára („7”-tel vagy „7 betűvel” a „skorpió”-ra), a kulcsszó pozíciójára a kódoló táblán („muskétás”-sal arra, hogy a harmadik szóról van szó) vagy kiejtésre („hal”-lal rávezetni a csapatot a „fal”-ra).
- Az utalásnak mindenki által elérhető információkat kell tartalmaznia.** Utalhatsz például akár egy kevésbé ismert, 17. századi marokkói költőre – kockázatos, de megengedett! De SOHA nem utalhatsz csak rád vonatkozó dolgokra, például hogy mit ettél ebédre, vagy bensőséges, romantikus élményekre, amit a pároddal éltetek át, és így tovább.
- Ha a többiek külön kérnek rá, akár le is kell betűz az utalásodat.
- Bármit mondasz rejtjelezőként a saját csapatodnak, azt a másik csapatnak is hallania kell.
- Ha egyszer már kimondtad (felolvastad) az utalást, már nem változtathatod meg, nem javíthat sz rajta és nem mondhat sz másikat helyette.
- Egy utalást CSAK EGYSZER használhatsz a játék végéig.
- Sosem olvashatod fel a kódkártyán szereplő kódot, és sosem használhatod a kulcsszavakat (vagy azok fordítását más nyelvre) utalásként, még akkor sem, ha egy másik kulcsszónál használnád.



A KÖDFEJTŐ LAP

DECRYPTO



Csapat neve

Andi és Bóni "A fehér csapat"

Első utalás

Mexikó

rovay

horror

Második utalás

Harmadik utalás

02

buli a barátokkal

napernyő

odonata

03

04

Az első kulcsszóra adott utalások

horror

rovay
odonata

A második kulcsszóra adott utalások

buli a barátokkal

Mexikó
napernyő

A negyedik kulcsszóra adott utalások

Forduló sorszáma

Kísérlet kódfejtésre

Helyes kód

A harmadik kulcsszóra adott utalások



A JÁTÉK MENETE

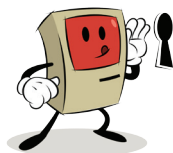
A játék több fordulón keresztül zajlik (általában 4 és 6 forduló között). Minden forduló elején mindkét csapatnak ki kell választania, ki lesz közülük az új **rejtjelező**. Ennek a szerepnek cserélődnie kell, fordulóról fordulóra más valaki kell betöltsse a csapatból.

Minden forduló során mindkét rejtjelező utalásokat fog tenni a kódjára, és mindkét csapat igyekszik kitalálni a helyes kódot, először a fehér csapat kódját, aztán a fekete csapatét.

Minden fordulóban az alábbi lépéseket kell tenni. **A sorrend betartása nagyon fontos!**

1. Mindkét csapat rejtjelezője húz egy lapot a saját csapata kódkártyapaklijából, és úgy olvassa el, hogy senki más ne lássa (és persze ne is hallja) a rajta szereplő kódot. A rejtjelezők feladata az, hogy a saját csapatuk a helyes kódot mondják ki (például: 3.4.2).
2. Mindkét csapat rejtjelezője írja le a három utalást az adott forduló három sorába a kódfejtő lapra. Rejtjelezőként írjtok le a legfelső sorba a kód első számjegyéhez tartozó utalást és így tovább. A kódfejtő lapnak azt az oldalát használjátok erre a célra, amelyik a ti csapatotok színével van keretelve.
3. A fehér csapat rejtjelezője **olvassa fel a három utalást**, aztán adja át a kódfejtő lapot a csapatának. Ez után a fekete csapat írja le az elhangzott utalásokat a fehér oldalra (az adott forduló rubrikájába).
4. Mindkét csapat tanácskozzon az utalásokról, és próbálják megfejteni a kódot. Amint az egyik csapat úgy érzi, megfejtették a kódot, **írják oda mindegyik utalás sorának a végére a helyesnek vélt számot** (a jegyzetlapon lévő két oszlopból az elsőbe).
5. Amint mindkét csapat leírta a saját kódfejtő lapjára a 3 számjegyet, **a fekete csapat megkísérelheti** megfejteni a kódot, azaz „elcsípní az adást”: olvassák fel azt a kódot, amit leírtak, abban a reményben, hogy az egyezni fog a fehér rejtjelező kódjával.
6. A fehér csapat megpróbálja a saját rejtjelezője által leadott kódot megfejteni: felolvassák azt a három számot, amelyet a papírra írtak, és úgy gondolják, hogy egyezik a rejtjelező kódjával.
7. **A fehér csapat rejtjelezője végül elárulja, mi volt az utalásokba rejtett kód.**

- **Ha a fekete csapat tippje helyes volt** (vagyis az elhangzott számokat az elhangzott sorrendben írták le a papírra), „**elcsípték**” a kódot, **amiért kapnak egy „sikeres kódelfogás” korongot**. Ha azonban a két kód NEM UGYANAZ, nem kapnak büntetést.



- **Ha a fehér csapat tippje helytelen volt, vagyis félreértették az utalásokat, ezért kapnak egy „félreértett kommunikáció” korongot**. Ha azonban a két kód MEGEGYEZIK, nem kapnak semmiféle jutalmat.



Így akár az is előfordulhat, hogy az egyik csapat kap egy „félreértett kommunikáció” korongot (mert félreértelmezték a rejtjelező utalásait), míg a másik csapat egy „sikeres kódelfogás” korongot (mert ügyesen értelmezní tudták a rejtjelező utalásait) ugyanabban a fordulóban.

A jegyzetlapon lévő második oszlopot használjátok a helyes kód feljegyzésére.

A jegyzetlap alján írjátok fel az adott fordulóban elhangzott utalásokat is, mindegyiket a hozzá tartozó kódszám melletti mezőre, így az egyértelműen tudjátok majd, mely utalások melyik számhoz tartoznak.

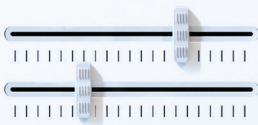
Hogy a játék ne húzódjon sokáig, próbáljátok ezzel a módszerrel kordában tartani az időt: amint valamelyik rejtjelező leírta az utalásait, fordítsa meg a homokórát. A másik rejtjelezőnek addig kell befejeznie az utalások leírását, amíg le nem pereg a homok. Ha ez nem sikerülne, annak a csapatnak nem lesz meg mindhárom utalása a kód megfejtéséhez...

A rejtjelező természetesen nem vesz részt a tanácskozásban! Neki semmilyen módon nem szabad reagálnia a csapattársai beszélgetésében elhangzottakra!

Figyelem!

Az első fordulóban egyik csapat se próbálja meg megfejteni a másik csapat kódját, hiszen nem is áll rendelkezésükre semmilyen korábbi információ, amely alapján megtehetnék.





Most a fenti lépésekből menjeteK végig a hármastól a hetesig, csak a két csapat szerepét felcserélve:
a fekete csapat rejtjelezője találjon ki három utalást, olvassa fel őket, mindkét csapat próbálja meg megfejteni a kódot, és így tovább...

A forduló vége

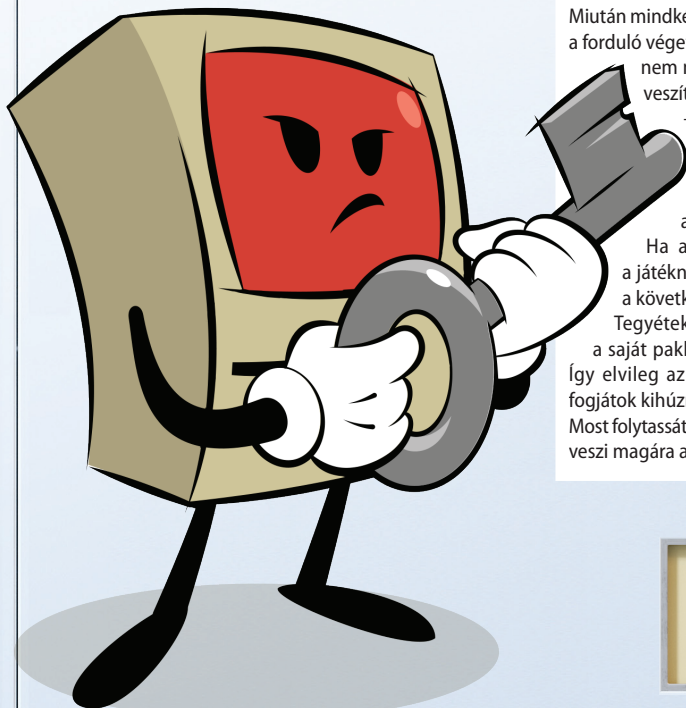
Miután mindkét csapat rejtjelezője felfedte a helyes kódot, a forduló véget ér. Ekkor ellenőrizték, valamelyik csapat nem nyerte-e meg a játékot – vagy esetleg nem veszítette-e el:

- ha egy csapatnak 2 db „sikeres kódelfogás” korongja van, megnyerte a játékot.
- ha egy csapatnak 2 db „félreértett kommunikáció” korongja van, elvesztették a játékot.

Ha a fenti két feltétel bármelyike teljesült, a játéknak vége. Ha egyik sem teljesült, kezdődhet a következő forduló!

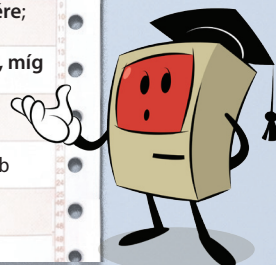
Tegyétek vissza a két, éppen használt kódkártyát a saját paklijaikba, majd keverjétek meg a két paklit. Így elvileg az is előfordulhat, hogy ugyanazt a kódot fogjátok kihúzni minden körben.

Most folytassátok azzal, hogy mindkét csapatban másvalaki veszi magára a rejtjelező szerepét.



MI TÖRTÉNIK, HA DÖNTETLEN A JÁTÉK VÉGE?

- Ha egy csapat összegyűjt 2 „sikeres kódelfogás” és 2 „félreértett kommunikáció” korongot a forduló végére (azaz egyszerre nyertek és veszítettek);
 - VAGY mindkét csapat összegyűjt a második „sikeres kódelfogás” korongot a forduló végére;
 - VAGY mindkét csapat összegyűjt a második „félreértett kommunikáció” korongot a forduló végére;
 - VAGY egyik csapat sem nyert vagy veszített a nyolcadik forduló végére;
- legyen ez a megoldás arra, hogy eldöntsétek, ki győzött:
- Számoljátok meg a pontokat: a „sikeres kódelfogás” korong +1 pontot ér, míg a „félreértett kommunikáció” korong –1 pontot. Amelyik csapat több pontot gyűjtött össze, az győzött.
- Ha még továbbra is döntetlen az állás, mindkét csapat próbálja meg kitalálni, mi az ellenfél csapat 4 kulcsszava. Az a csapat nyer, amelyik több kulcsszót kitalál. Ha ezek után is döntetlen az állás – mindkét csapat nyert!
- Vagy... álljatok neki egy új játéknak, hogy eldönthessétek, ki a jobb kódfejtő!



PELDÁR A JÁTÉK MENETÉRE

Folytassuk a szabály 2. oldalán (A játék lényege) említett példával. **Indulhat a második forduló.** Andi rejtjelez a fehér csapatban, Évi a feketében. **Mindketten húznak egy kódkártyát, és mindketten elkezdik felírni az utalásait a saját kódfejtő lapjukra.**

Andi a 3.4.2.-es kódot húzta. Ezt a kódot kell Béninek átadnia.



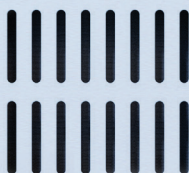
A fehér csapat kulcsszavai még mindig ezek:

1 FEKETE 2 SZITAKÖTŐ 3 KOKTÉL 4 SZOMBRÉRO

Andi tudja, hogy Marci és Évi megpróbálják majd elcsípní a kódját, amikor hangosan felolvasta az utalásait. Már van nekik korábbi információjuk, hiszen Béni az előző fordulóban használta a „Mexikó”, a „rovar” és a „horror” utalásokat a 4 (sombbrero), 2 (szitakötő), 1 (fekete) kódhoz. Andinak ezért meg kell tévesztenie a másik csapatot.

- Hogy a 3-as kulcsszót át tudja adni Béninek, a következő utalást írja le a papírra: „**egy este a barátokkal**”.
- A 4-es kulcsszó közléséhez a „**napernyő**” szót írja le, mivel a szombrérót a mexikóiak a napsütés elleni védekezés miatt hordják.
- A 2-es kulcsszó átadásához az „**odonata**” szót írja le, mert a szitakötők rendszertanilag ebbe a rendbe tartoznak.

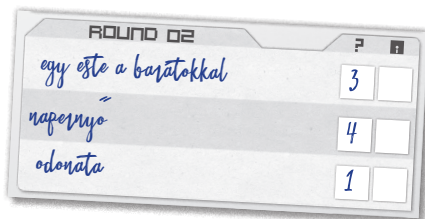
Andi most felolvassa az utalásokat, majd átadja a kódfejtő lapot Béninek. Évi és Marci felírja a saját lapjára Andi utalásait a **fehér oldalra**. Mindkét csapat a lap fehér oldalát használja, hiszen a fehér csapat rejtjelezője adott meg utalásokat.



Béni össze tudja kötni az „**egy este a barátokkal**”-t és a „**koktél**”, ugyanígy a „**napernyő**”-t a „**szombréró**”-val. Ez könnyen ment!

Ugyanakkor sejtelmé sincs, mire akart utalni Andi az „**Odonata**” szóval. Nem is ismeri ezt a szót. Ezért ehhez a szóhoz az 1-est tippeli.

Ezek alapján az első oszlopba az alábbi kódot írja le: **3.4.1.**



Az asztal túloldalán Évi és Marci is az utalásokon gondolkodik. Úgy vélik, az „**egy este a barátokkal**” az 1-es kulcsszóhoz, kódszámhoz kapcsolódik, mivel arra gondolnak, a „**horror**” szó a horrorfilmekre utal, amit barátok együtt szoktak megnézni, általában este.

Aztán arra gondolnak, hogy a „**napernyő**” a 4-es számhoz kapcsolódik, mivel Mexikó (ami az előző fordulóban volt utalás) híres a napsütéses időjárásáról. A 4-es kulcsszó akár maga a „**nap**” is lehet.

Arról viszont gőzük sincs, hogy az „**odonata**” mire utalhat, és azt gondolják, talán a 3-as számhoz kapcsolódik, mivel a 3-as számhoz az előző fordulóban nem hangzott el utalás.

Vagyis mindezek alapján az első oszlopba az **1.4.3.**-as kódot írják le.

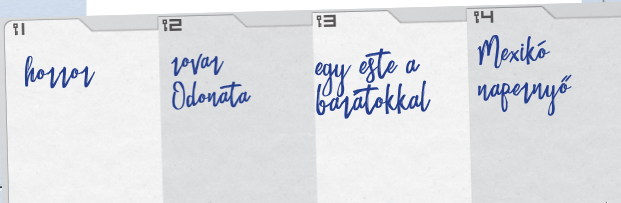
A fekete csapat felolvassa a tippjét a kódra: 1.4.3.
Ezután Béni is felolvassa a sajátját: 3.4.1.

Andi egyszerre örül annak, hogy az ellenfeleket megtévesztette, és csalódott is, mert Béni nem értette meg az utalását. Elárulja, hogy a helyes kód **3.4.2.** volt.

A fekete csapat nem kap korongot, hiszen nem sikerült a kódot elcsípníük.

A fehér csapat kap egy „félreértett kommunikáció” korongot, mivel a csapattagok közötti kódátadás félresiklott.

Mindkét csapat leírja a helyes kód számait a második oszlopba. Aztán az utalásokat a lap alján lévő mezőkbe írják, ahhoz a számhoz, amelyekhez a kódban kapcsolódtak.





Az asztal másik oldalán ülő csapat következik, Évi a 2.3.4.-es kódkártyát húzta.



A fekete csapat kulcsszavai a következők:

1 ÓKOR 2 CSONT 3 REGGEL 4 RÉMÁLOM

Az előző fordulóban Marci a 4.3.2.-es kódkártyát húzta, és az „éjszaka”, „hajnal”, „kutya” utalásokat adta hozzá. Évi tökéletesen levette, mire gondol, és a 4.3.2.-es kóddal választott.



Évinek most új utalásokat kell tennie a 2.3.4.-es kódhoz.

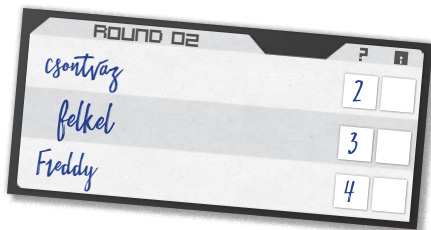
A következőket adja meg:

– „csontváz”

– „felkel”

– és „Freddy”, gondolván, Marcinak is eszébe fog jutni a „Rémálom az Elm utcában” című film, amelyben Freddy Krueger rémálomukban támadja meg az áldozatait.

Marci tökéletesen megérti, melyik kulcsszavakra utalt Évi, és az első oszlopba leírja a 2.3.4.-es kódot.



Béni és Andi is végiggondolja a lehetőségeket. A „csontváz”-at a „kutya”-val kötik össze, mivel a kutya megeszik a csontot.

A „felkel”-t a hajnalal kapcsolják össze, hiszen a nap hajnalban kel fel. Ezek alapján azt gyanítják, hogy a 3-as kulcsszó a nap lehet. Leírják azt a kódot, amit úgy hisznek, sikeresen elcsíptek: 2.3.4.

EMLÉKEZTETŐKÉNT:

- A játék célja az, hogy elcsípjétek, „lefüleljétek” a másik csapat kódját.
- Ha megpróbáljátok kitalálni a kulcsszavait, talán előnyhöz juttat titeket, de nem feltétlenül van rá szükség.



Évi ebben az esetben elégedett azzal, hogy Marci értelmetlenül tudta az utalásokat, ugyanakkor csalódott, hogy a fehér csapat el tudta csípni a kódot. Úgy tűnik, túl egyszerű utalásokat talált ki.

A fehér csapat így szerzett egy „sikeres kódelfogás” korongot. A fekete csapat semmilyen korongot nem kapott, hiszen azért nem jár jutalom, hogy megértetted: a csapattársad mire gondolt. Örüljenek, hogy a lefűlt kód miatt nem kaptak büntetést...

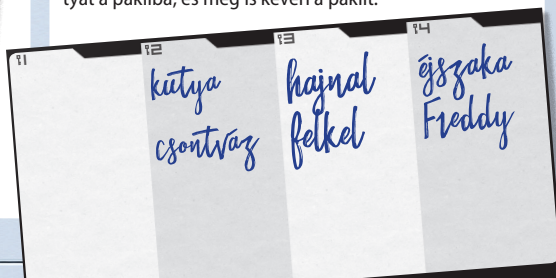


Ezzel véget ért a második forduló. A fekete csapatnak nincs semmilyen korongja, míg a fehér csapatnak van már 1 „sikeres kódelfogás” és 1 „félreértett kommunikáció” korongja is.

Ha a fehér csapatnak sikerül még egy kódot elcsípnie, meg is nyerték a játékot – de ha még egy kódot eltévesztenek, veszítenek!

Mindkét csapat felírja a lap alján lévő mezőkre az utalásokat.

Új forduló kezdődik. Mindkét csapat visszatesszi a kódkártyát a pakliba, és meg is keveri a paklit.



A HÁROMFŐS JÁTÉK SZABÁLYAI

A játék lényege

Egy magányos játékos, a kódelfogó méri össze tudását egy kétfős csapattal. Minden fordulóban a csapat egyik tagja húz egy kódkártyát, és kitalál 3 utalást, ahogy ezt korábban is olvashattad.

Ahhoz, hogy győzzön, a kódelfogónak össze kell gyűjtenie 2 „sikeres kódelfogás” korongot 5 vagy annál kevesebb forduló alatt.

A játék előkészítése

Találjátok ki, kikből fog állni a kétfős csapat és ki lesz a kódelfogó. A kétfős csapat, a kódelfogó ellenfele, kezébe vesz egy kódfejtő lapot, egy táblát, egy pakli kódkártyát és 4 kulcsszó-kártyát, amiket a tábla zsebeibe kell csúsztatni, ahogy azt korábban is olvashattad.

A kódelfogó csak egy kódfejtő lapot kap.

A játék menete

A játék ugyanolyan lépésekben zajlik, ahogy már leírtuk: 1-től 7-ig, csak a korongokat kell máshogy kiosztani. Ha a kódelfogónak sikerül megfejtenie a csapat kódját, kap egy „sikeres kódelfogás” korongot. Ha egy csapattagnak nem sikerül megfejtenie a rejtjelező kódját, nem kapnak „sikertelen kommunikáció” korongot, ehelyett a kódelfogó kap egy „sikeres kódelfogás” korongot.

Ahogy a szabályban korábban olvashattátok, az első fordulónál nem lehet kísérletet tenni a kód elfogására.

És mivel a kódelfogó egyfős csapatként játszik, nincs értelme kódkártyát húznia és saját magának utalásokat kitalálnia...

A játék vége

A kódelfogó akkor nyeri meg a játékot, ha az ötödik forduló vége előtt megszerez 2 „sikeres kódelfogás” korongot. Ellenkező esetben a rejtjelező csapat nyer.



A KÓDFEJTŐ CSAPATA

A játék tervezője: Thomas Dagenais-Lespérance

Kiadó: Christian Lemay

Kreatív igazgató: Manuel Sanchez

2D grafikus: NILS

3D grafikus: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

A képek, az illusztrációk, a Decrypto cím, a Le Scorpion masqué név és a logó a Le Scorpion masqué írásos engedélye nélkül nem használhatók fel.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A szerkesztő köszönetet szeretne mondani Mélanie Mecteau-nak az ötleteiért és a játék kifejlesztése iránt mutatott lelkesedéséért. A tervező köszönetet szeretne mondani Christian Lemay-nak a játékba vetett hitéért, Clementine Chatel-nek, hogy támogatta a játékok iránti megszállottságát és a tesztelésben nyújtott segítségével, Jean-François Chrétien-nek a jó hír terjesztéséért, a montreali Game Artisans egész csapatának – ahogy a „vasárnapi tervezők” csapatának – a játékra szánt idejükért és javaslataikért, és végül szüleinek amiért támogatták őt, amikor e mellett a hivatás mellett döntött, és amiért elsőként tesztelték játékát.



scorpionmasque.com

[@](#) [f](#) <#> scorpionmasque



1 kivágott fa
1 új fa





A JÁTEKMENET RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA

1. Mindkét rejtjelező hűz 1 kódkártyát.
2. Mindkét rejtjelező leírja a 3 utalását.
3. A fehér csapat rejtjelezője felolvassa a 3 utalását.
4. Mindkét csapat tagjai leírják, szerintük mi a fehér csapat rejtjelezőjének kódja.
5. A fekete csapat megpróbálja elcsípni (kitalálni) a kódot (kivéve az első fordulóban).
6. A fehér csapat megpróbálja megadni a helyes kódot.
7. A fehér csapat rejtjelezője elárulja a helyes kódot, és a próbálkozások eredményének megfelelően kiosztja a korongokat.

Ezután a csapatok szerepét kicserélve ismételték meg a lépéseket a 3.-tól a 7. pontig.

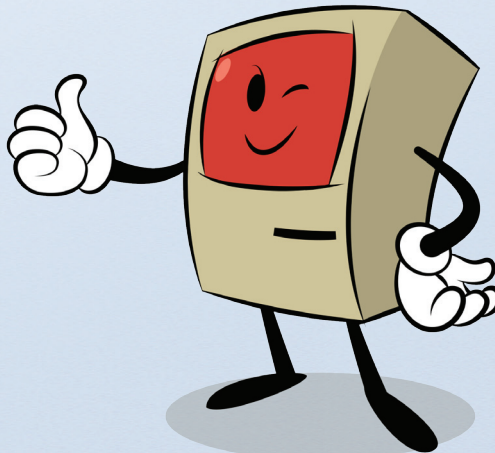
A forduló végén mindig ellenőrizték a korongok számát – és ennek megfelelően azt, hogy valamilyen csapat nyert vagy veszített-e.

Ha egyik csapat sem nyert vagy veszített, mindkét csapat tegye vissza a kódkártyáját a pakliba, és keverje azt meg.



AZ UTALÁSOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA

- Az utalásoknak közismert információkat kell tartalmazniuk.
- Az utalásoknak a kulcsszavak jelentésére kell utalniuk.
- Az utalások nem vonatkozhatnak a kulcsszó írásformájára, kezdőbetűjére vagy kiejtésére, a táblán lévő pozíciójára.
- SOHA nem szabad egy utalást egy játékban többször használni.
- SOHA nem szabad a kódkártyán lévő kódot felolvasni vagy a kulcsszót utalásként használni (vagy akár a fordítását, bármilyen más nyelvre), még egy másik kulcsszóra sem.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

