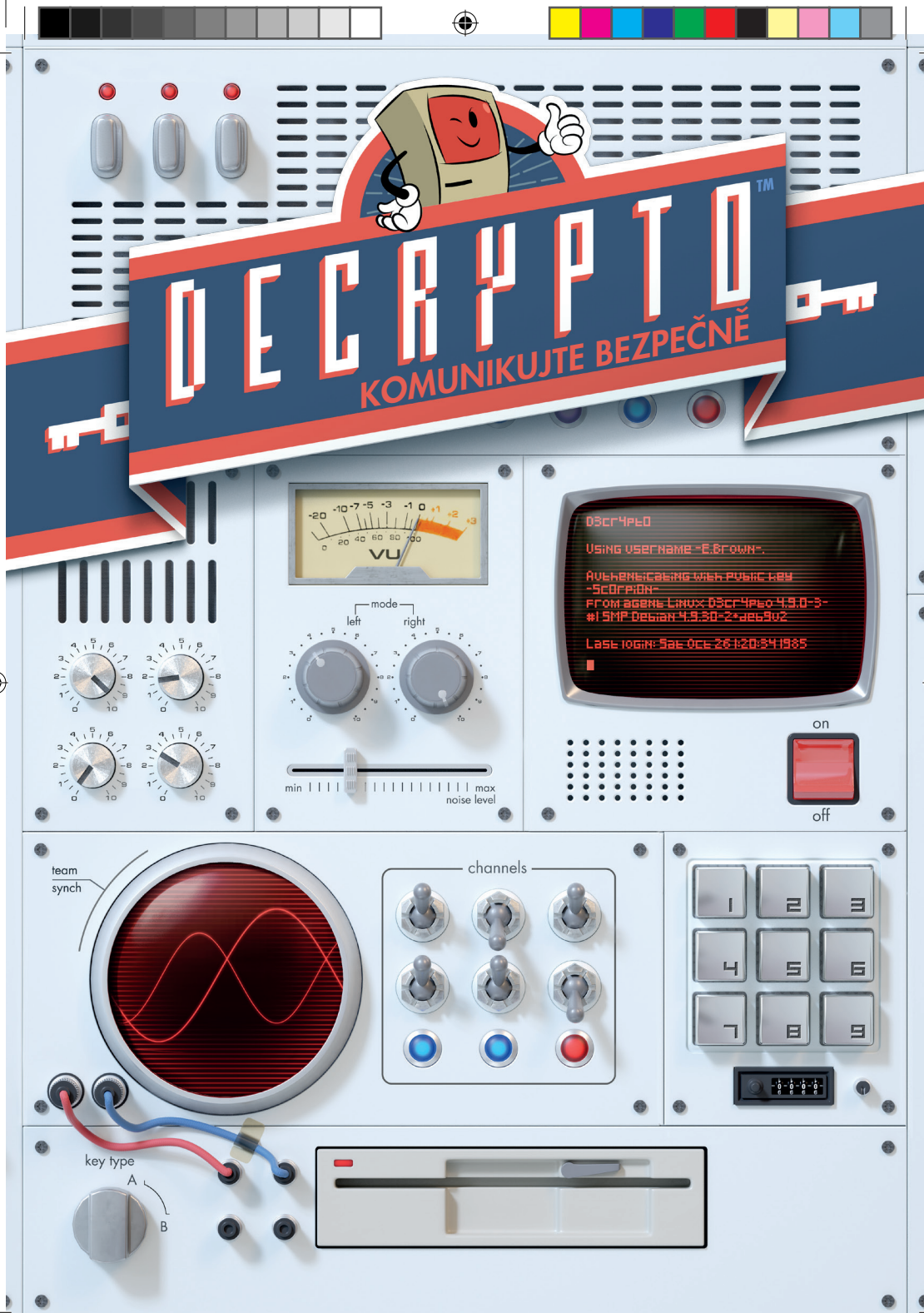






Naučte se pravidla za 2 minuty!
www.decrypto.info

Autor hry: **Thomas Dagenais-Lespérance**

Ilustrace: **NILS, Fabien Fulchiron a Manuel Sanchez**

➡ PŘEHLED HRY ⬅

Ve hře **DECRYPTO** proti sobě o titul mistra kódů soutěží dva týmy o 2 až 4 hráčích (pravidla pro 3 hráče hry jsou vysvětlena na konci této brožury).

Vaším úkolem **je předat kódy spoluhráčům, aniž by se je týmu soupeřů podařilo odhalit**. Proto musí být vaše komunikace dost jasná, aby ji spoluhráči porozuměli, a zároveň dostatečně neurčitá, aby zmátla vaše soupeře. Také se musíte snažit odhalovat soupeřovy kódy.



Příklad

S Alicí a Robertem jste v bílém týmu. Robert je první „šifrant“. Snaží se vám předat trojciferný kód z náhodné karty, kterou si vytáhl. Aby to mohl udělat, musí vymyslet 3 vodítka, jedno pro každou cifru: „**Mexiko**“, „**hmyz**“, „**horor**“.

Abyste zjistili, co Robertova vodítka znamenají, musíte použít **4 tajná klíčová slova** (která vidí pouze váš tým).

Vaše klíčová slova jsou:

1 ČERNÁ 2 VÁŽKA 3 KOKTEJL 4 SOMBRÉRO

Které **tři cifry** se vám Robert snaží naznačit?

„**Mexiko**“ by mohlo být vodítko ke klíčovému slovu č.

4: „sombbrero“. „**Hmyz**“ jasně ukazuje na slovo č. **2:**

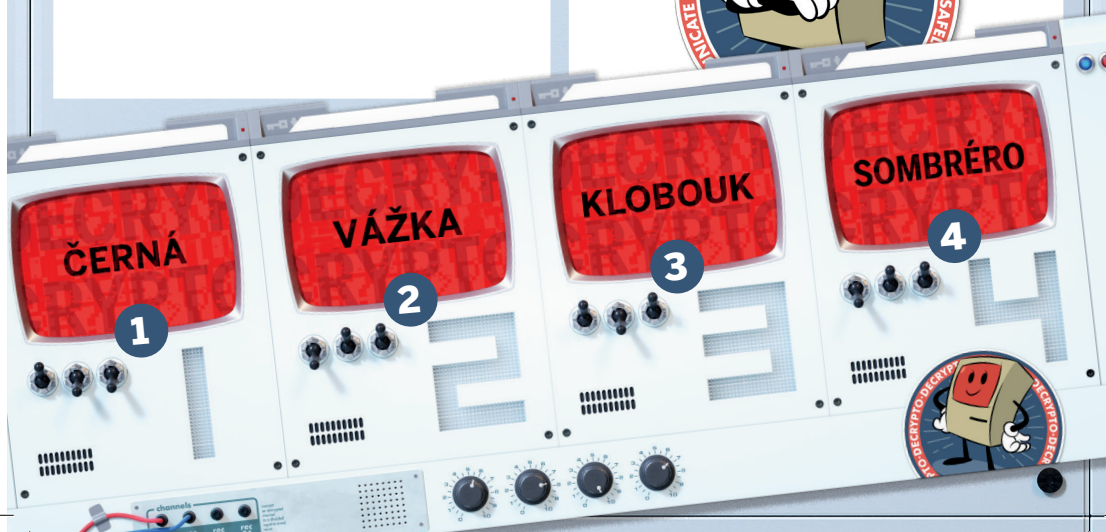
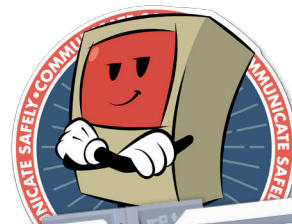
„**vážka**“. Nakonec „**horor**“ by mohl odkazovat na klíčové slovo č. **1: „černá“**.



Robertův kód je nejspíše **4.2.1**.

Protože stopy jsou sdělovány nahlas a klíčová slova se v průběhu hry nemění, **každý tým bude postupně prozrazovat informace o svých klíčových slovech** soupeřícímu týmu. To může vašim protivníkům dovolit **odhalit kódy**, které se snažíte předat.

Tým soupeřů z našeho příkladu po prvním kole ví, že vaše čtvrté klíčové slovo má souvislost s „**Mexikem**“. Pokud později ve hře použijete například vodítko „**amigo**“, vaši soupeři si ho mohou snadno spojit s Mexikem a uhodnout, že se opět vztahuje k vašemu čtvrtému klíčovému slovu.



HERNÍ SOUČÁSTI

2 panely



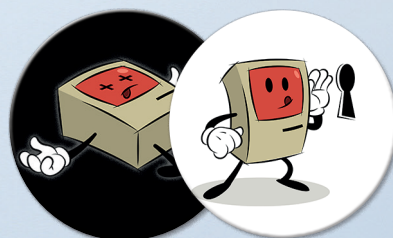
48 karet kódů
(1 černý a 1 bílý balíček,
každý s 24 kartami)



110 karet klíčových slov (celkem 440 slov)



4 žetony zachycení (bílé)
a 4 žetony nedorozumění (černé)



1 přesýpací hodiny (30 sekund)

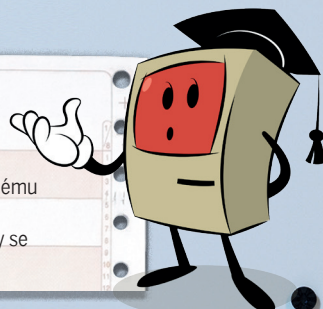


50 poznámkových archů
Další si můžete dle potřeby sami vytisknout,
vzor najdete na našich webových stránkách
www.decrypto.info

A pravidla, která právě držíte v rukou!

Pár vět o kartách s klíčovými slovy

Před hrou a během míchání se na karty klíčových slov nedívejte. Na kartách jsou vyobrazeny barevné klíče pro rozlišení předních a zadních stran. Tímto způsobem můžete hrát nejprve se všemi modrými klíčovými slovy, poté karty otočit a tím se vyhnout opakovanému hraní se stejnými klíčovými slovy. Všimněte si také, že slova jsou na kartách uvedena „zakódovaná“, aby se zabránilo nechtěnému čtení slov při umísťování karet do panelů.





❏ PŘÍPRAVA ❏

1. Rozdělte se na dva týmy.
2. Všichni členové jednoho týmu **se shromáždí na jedné straně stolu**. Členové druhého týmu se shromáždí na opačné straně stolu.
3. Každý tým si vezme **1 panel** a následně si vytáhne **4 karty s klíčovými slovy**, které umístí do patřičných pozic v panelu, **ANIŽ BY JE ODHALIL** týmu soupeřů.
4. Každý tým si vezme **balíček kódů** ve stejné barvě, jako má jejich panel (černý nebo bílý).
5. Každý tým si vezme **1 poznámkový arch**. Do archu si můžete zapisovat jak svá vlastní vodítka, tak i ta odposlechnutá od soupeřícího týmu. Zvolte si jméno svého týmu a zapište ho do příslušné kolonky.
6. Do středu stolu **umístíte žetony zachycení**. Žetony **nedorozumění** a přesýpací hodiny.

Poznámkové archy jsou oboustranné. Jedna strana je určená pro váš tým a druhá strana je pro soupeřící tým. Okraje jednotlivých stran poznámkových archů mají stejné barvy jako panely!

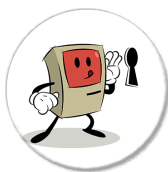




→ CÍL HRY →

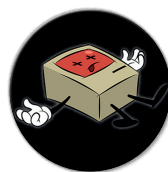
Váš tým **ve hře zvítězí**, pokud získá **2 žetony zachycení**.

Žeton zachycení **získáte** pokaždé, když se vám podaří úspěšně zachytit kód soupeřícího týmu.



Váš tým **ve hře prohraje**, pokud obdrží **2 žetony nedorozumění**.

Žeton nedorozumění **obdržíte pokaždé**, když se vám nepodaří úspěšně rozluštit kód vašeho šifranta.

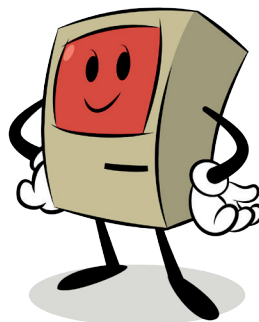


→ UODÍTKA →

Šifrant musí v každém kole **použít nová vodítka**.

Při vytváření vodítek se musíte držet těchto pravidel:

- **Můžete si zvolit podobu, jakou budou vaše vodítka mít.** Můžete použít jednotlivá slova nebo celé věty. Pokud se s týmem shodnete, můžete dokonce hulat, tancovat nebo použít pantomimu!
- **Všechna 3 vodítka musí být jasně oddělená.** Vždy musí být naprosto zřejmé, co se vztahuje k prvnímu, druhému a třetímu vodítku.
- **Vodítka musí odkazovat na význam klíčového slova. Vodítka nesmí odkazovat na hláskování** („K“ jako nápověda pro „Kletbu“), **na počet písmen** („8“ nebo „8 písmen“ pro „Škorpion“), **na pozici slova v panelu** („mušketýři“ jako odkaz na 3 pozici panelu) **nebo výslovnost** („tvář“ jako nápověda pro „lhář“).
- **Vodítka musí být vždy založená na veřejně dostupných informacích.** Klidně můžete odkazovat na chorvatské obskurní básníky ze 17. století – je to riskantní, ale povolené! **Ovšem NIKDY nesmíte odkazovat na „osobní záležitosti**, například na vaši včerejší večeři nebo rozhovor s kamarádem.
- Pokud budete požádáni, **musíte své vodítko vyhláskovat**.
- Všechny informace, které v roli šifranta předáte svému týmu, **musí mít k dispozici i tým soupeřů**.
- **Jakmile vodítko vyslovíte nahlas, už jej nesmíte jakkoliv měnit nebo upravovat.**
- **Stejně vodítko smíte při jedné hře použít NEJVÝŠE jednou.**
- **NIKDY nesmíte prozradit kód z karty kódu nebo použít klíčové slovo jako vodítko** (ani jeho překlad do jiného jazyka), dokonce ani jako vodítko pro jiné klíčové slovo.



DECRYPTO



Jméno týmu

Alice a Robert - „Bílé klobouky“

První vodítko

Mexiko

Druhé vodítko

Hmyz

Třetí vodítko

Horo

Číslo kola

01

Večer s přáteli

Slunečník

Odonata

02

03

Seznam vodítek
pro první klíčové slovo

Horo

04

Hmyz
OdonataSeznam vodítek
pro druhé klíčové slovo

05

Seznam vodítek
pro třetí klíčové slovoVečer
s přáteliTipovaná
odpověďSprávná
odpověďMexiko
SlunečníkSeznam vodítek
pro čtvrté klíčové slovo



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá vpo sobě jdoucích herních kolech (obvykle 4–6 kol). Na začátku každého kola si každý tým zvolí jednoho hráče, který bude jeho **šifrantem**. V této roli se hráči v rámci týmu postupně vystřídají.

Během každého herního kola oba šifranti dávají vodítka ke svým kódům. Pak se oba týmy snaží uhodnout oba kódy, počínaje nejprve kódem bílého týmu a následně kódem černého týmu.

Každé kolo je rozděleno do následujících kroků. **Pořadí kroků je (velmi!) důležité:**

1. Šifrant každého týmu si vytáhne **jednu kartu s kódem** z balíčku kódů svého týmu a potají si ho přečte. **Nikomu z ostatních hráčů ho nesmí ukázat**. Jeho úkolem je pomoci spoluhráčům tento kód říct nahlas (například 3.4.2).

2. Šifrant запиše do poznámkového archu **tři vodítka**, každé na jeden řádek tabulky příslušného kola. Vodítka pro první cifru kódu запиše na první řádek atd. Pro hru použijte tu stranu archu, která má stejnou barvu jako váš tým.

Pokud by vám hra přišla příliš pomalá, můžete použít časový limit: Jakmile jeden z šifrantů запиše svá vodítka, otočí přesýpací hodiny. Soupeřící šifrant musí zapsat svá vodítka dříve, než se písek v hodinách přesype. V opačném případě nebude moci poskytnout všechna tři vodítka!

3. Šifrant bílého týmu nahlas přečte **svá tři vodítka** a pak předá poznámkový arch svým spoluhráčům. Černý tým запиše tato tři vodítka **na bílou stranu** svého archu (do části pro dané kolo).

4. Oba týmy debatují o vodítkách a pokouší se uhádnout kód. Když si jako tým myslíte, že máte správné řešení, **zapište ke každému vodítku číslo, které považujete za správné** (do prvního ze dvou sloupců na konci řádku).

Samozejmě šifrant, který právě přečetl svá vodítka, se nesmí diskuze účastnit a na debatu svých spoluhráčů nesmí nijak reagovat!

5. Když oba týmy zapíší svá čísla, **členové černého týmu se pokusí zachytit kód soupeřů**: nahlas přečtou **trojciferný kód**, který si zapsali a doufají, že se shoduje s kódem šifranta bílého týmu.

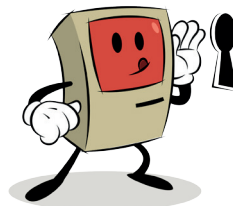
Důležité!

Během prvního kola se žádný tým nepokouší zachytit kód soupeřů. V každém případě stejně nemají žádná vodítka, která by jim pomohla.

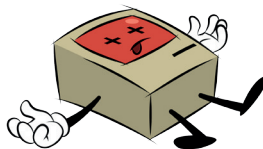
6. **Teď se pokusí uhádnout kód bílý tým**: hráči nahlas přečtou **trojciferný kód**, který si zapsali a doufají, že se shoduje s kódem jejich šifranta.

7. **Nakonec šifrant bílého týmu odhalí svou kartu kódu.**

- **Pokud černý tým kód UHODNUL** (tzn. má zapsané správná čísla ve správném pořadí), **podařilo se mu kód ZACHYTIT a získává žeton zachycení**. Pokud kód NEUHODNUL, neobdrží žádný postih.



- **Pokud bílý tým NEUHODNUL, znamená to rušení v jejich komunikaci a obdrží žeton nedorozumění**. Pokud kód UHODNUL, neobdrží žádnou odměnu.

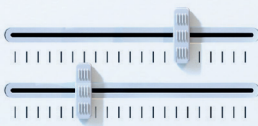


Je možné, že v jednom kole zároveň jeden z týmů obdrží žeton nedorozumění (protože správně nerozluštil šifrantova vodítka) a druhý tým získá žeton zachycení (za úspěšné rozluštění kódu soupeřů).

Do druhého sloupce k příslušným vodítkům v daném kole zapište správný kód.

Do spodní části poznámkového archu si zapisujte jednotlivá vodítka tak, jak odpovídají jednotlivým cifrám. Tímto způsobem vždy přehledně uvidíte všechna vodítka pro každé klíčové slovo!





Opakujte kroky 3 až 7 s opačným pořadím týmů:

Teď jako první přečte nahlas svá vodítka šifrant černého týmu, pak se všichni hráči snaží rozluštit kódy atd.

Konec kola

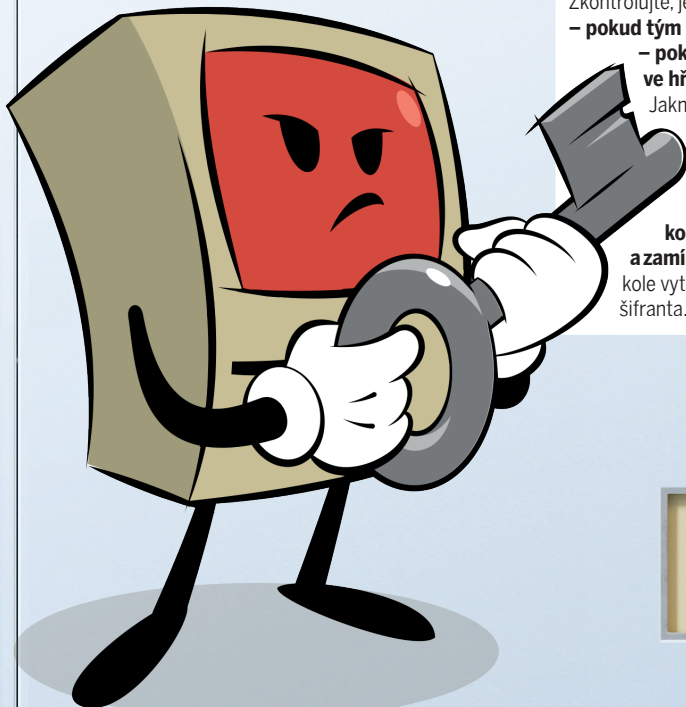
Jakmile oba týmy odhalí své kódy, herní kolo končí.

Zkontrolujte, jestli některý tým nezvítězil či neprohrál:

- pokud tým získá 2 žetony zachycení, ve hře vítězí.
- pokud tým obdrží 2 žetony nedorozumění, ve hře prohrává.

Jakmile nastane jedna z těchto dvou situací, hra končí. V opačném případě začíná další herní kolo.

Obě karty kódů použité v tomto kole vraťte do příslušných balíčků a zamíchejte je. Stejný kód může být v dalším kole vytažen znovu. Pak si každý tým zvolí nového šifranta.



REMÍZA

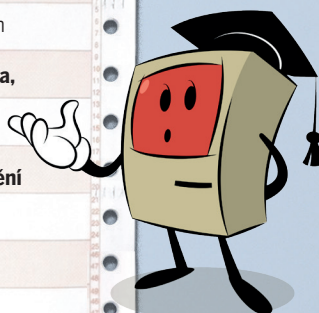
- Pokud má tým na konci kola 2 žetony zachycení a 2 žetony nedorozumění (čímž by ve stejnou chvíli zvítězil i prohrál).
- NEBO pokud oba týmy získají svůj druhý žeton zachycení ve stejném kole,
- NEBO oba týmy obdrží svůj druhý žeton nedorozumění ve stejném kole,
- NEBO žádný tým nezvítězí nebo neprohráje do konce osmého kola,

Určete vítězný tým takto:

Sečtete body. **Žeton zachycení znamená +1 bod a žeton nedorozumění znamená -1 bod.** Tým s více body vítězí.

Pokud je výsledek stále nerozhodný, **každý tým se pokusí uhádnout soupeřova klíčová slova.** Tým s více správnými odpověďmi vítězí.

V případě další shody se oba týmy o vítězství podělí!





PŘÍKLAD HRY

Pokračujeme s příkladem ze strany 2 („Přehled hry“).

Právě začíná druhé kolo. Alice je šifrant bílého týmu a Eva černého týmu. **Každá si vytáhne jednu kartu kódu a obě zároveň zapíší svou vodítka na poznámkové archy.**

Alice si vytáhla kód 3.4.2. Tyto tři cifry v daném pořadí musí předat Robertovi.



Klíčová slova bílého týmu jsou stále:

1 ČERNÁ 2 VÁŽKA 3 KOKTEJL 4 SOMBRÉRO

Alice ví, že Marie a Eva se mohou pokusit o **zachycení**, jakmile přečte nahlas svá vodítka. Někjaké informace už mají, protože Robert v prvním kole přišel s vodítky „**Mexiko**“, „**hmyz**“ a „**horor**“ pro kód **4 (sombbrero)**, **2 (vážka)**, **1 (černá)**. Alice se pokusí ostatní hráče zmást.

- Aby Robertovi napověděla třetí klíčové slovo, zapíše jako vodítko na první řádek „**večer s přáteli**“.
- Pro čtvrté klíčové slovo zapíše „**slunečník**“, protože sombrero slouží hlavně jako ochrana před sluncem.
- Pro druhé klíčové slovo napíše „**odonata**“, živočišný řád, do kterého vážky patří.

Alice tato vodítka nahlas přečte a poznámkový arch předá Robertovi. Eva a Marie si zapíší Alicina vodítka na **bílou stranu** svého archu. Oba týmy použijí bílou stranu archu, protože se jedná o vodítka daná šifrantem bílého týmu.

Robert snadno pochopí spojení mezi „**večerem s přáteli**“ a „**koktejlem**“, a stejně tak i souvislost „**slunečníku**“ se „**sombremem**“. Je to snadné! Nicméně mu vůbec není jasné, co mu Alice chtěla naznačit slovem „**odonata**“. Tohle slovo vůbec nezná. Zkusí tipnout **1**.

Tím pádem do prvního sloupce zapíše **3.4.1**.



Na opačné straně stolu zatím nad těmito vodítky přemýšlí Eva s Marií. Věří, že vodítko „**večer s přáteli**“ souvisí s prvním klíčovým slovem, protože „**horor**“ by mohlo znamenat „**filmový horor**“, na který se spolu přátelé večer dívají.

Domnívají se, že „**slunečník**“ souvisí se čtvrtým klíčovým slovem, protože Mexiko (vodítko z prvního kola) je velmi slunná země. Čtvrté **klíčové slovo** by mohlo být slunce...

Vůbec netuší, co by mohlo znamenat „**odonata**“ a čím souvisí. Hádají, že se vztahuje ke třetímu klíčovému slovu, ke kterému zatím žádné vodítko nemají. Proto do prvního sloupce zapíší **1.4.3**.

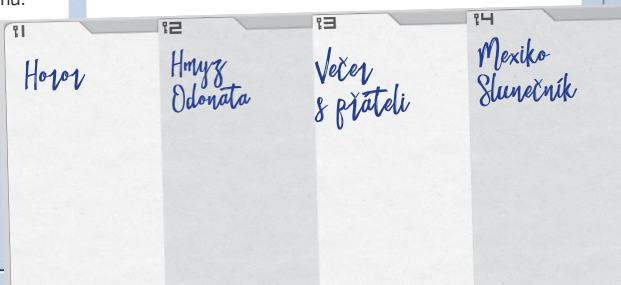
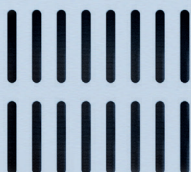
Černý tým přečte svůj odhad nahlas: 1.4.3. Následně hádá Robert: 3.4.1.

Alice je spokojená, že se jí podařilo zmást soupeře, ale také zklamaná, že Robert nepochopil, co se mu snažila naznačit. Všem ukáže kód, který si vytáhla: **3.4.2**.

Černý tým nezíská žádný žeton, protože se jim nepodařilo kód zachytit.

Naproti tomu bílý tým obdrží žeton nedorozumění, protože jejich komunikace se nezdařila.

Oba týmy zapíší správný kód do druhého sloupce k příslušným vodítkům. Pak si vodítka poznamenají do spodní části archu, každé do sloupce k příslušnému klíčovému slovu.





Na řadě je druhý tým. Eva si vytáhne kód **2.3.4**.



Klíčová slova černého týmu jsou:

1 STAROVĚK 2 KOST 3 RÁNO 4 NOČNÍ MŮRA

Během předchozího kola si Marie vytáhla kód **4.3.2**, ke kterému dala vodítka „**noc**“, „**rozbřesk**“ a „**pes**“. Eva to snadno pochopila a odpověděla **4.3.2**.



Teď musí Eva najít nová vodítka pro kód **2.3.4**. Vymyslí následující slova:

- „**kostlivec**“
- „**vstávat**“
- a „**Freddy**“ jako náražku na film „*Noční můra v Elm Street*“, ve kterém postava Freddyho útočí na své oběti v jejich nočních můrách.

Marie všechny Eviny nápovědy perfektně pochopí a do prvního sloupce запиše kód **2.3.4**.

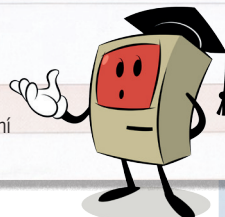


Robert a Alice zvažují své možnosti. Spojí si „**kostlivec**“ se „**psem**“, protože psi mají rádi kosti.

Správně odhadnou souvislost „**vstávání**“ a „**rozbřesku**“, slunce za rozbřesku vstává. Myslí si, že třetí klíčové **slovo** je slunce. Na závěr je jim jasné, že Freddy vždy udeří v noci. Do prvního sloupce zapíší svůj pokus ozachycení: **2.3.4**.

NEZAPOMEŇTE!

Cílem hry je zachytit kódy soupeřícího týmu. Hádání jejich klíčových slov může přinést určité výhody, ale není nezbytné.



Eva je spokojená, že její spoluhráška porozuměla, ale bohužel bílý tým byl také úspěšný a jejich kód zachytili. Bylo to příliš snadné?

Bílý tým získal **žeton zachycení**. Černý tým žádný žeton nezískal, za správné rozluštění vlastního kódu žádná odměna není.

Tím druhé kolo končí. Černý tým nemá žádný žeton a bílý tým má **1 žeton nedorozumění** a **1 žeton zachycení**.



Jamile se bílému týmu podaří zachytit další kód, hru vyhraje. Ovšem pokud se mu jednou nepodaří rozluštit vlastní kód, tak prohraje!

Oba týmy si poznamenají vodítka do příslušných sloupců ve spodní části archu.

Může začít další kolo. Oba týmy vrátí karty kódů do příslušných balíčků a zamíchají je.



PRÁVIDLA PRO 3 HRÁČE

Přehled hry

Samostatný hráč, nazývaný dešifrant, soupeří proti týmu dvou hráčů. V každém kole si jeden z hráčů týmu vytáhne kartu kódu a vymyslí 3 vodítka, stejně jako při běžné hře.

Aby dešifrant zvítězil, musí během nejvýše 5 kol získat 2 žetony zachycení.

Příprava hry

Ze dvou hráčů utvořte tým. Tento tým, který se postaví proti dešifrantovi, si vezme poznámkový arch, balíček kódů a 4 karty klíčových slov, která umístí do panelu stejně jako při běžné hře.

Dešifrant si vezme poznámkový arch.

Průběh hry

Hra se hraje podle běžných pravidel pro kroky 1 až 7, s výjimkou použití žetonů. Pokud dešifrant úspěšně rozluští kód týmu, získá žeton zachycení. Pokud hádající člen týmu kód svého šifranta nerozluští, tým neobdrží žeton nedorozumění, ale namísto toho dá žeton zachycení dešifrantovi.

Stejně jako při běžné hře, nemůže dešifrant provést pokus o zachycení při prvním herním kole.

A protože dešifrant hraje sám, netáhá si karty kódů ani nehádá své vlastní kódy.

Konec hry

Dešifrant ve hře vítězí, pokud získá **2 žetony zachycení před koncem pátého kola**. V opačném případě vítězí tým šifrantů.



AUTOŘI

Návrh hry: Thomas Dagenais-Lespérance

Vydavatel: Christian Lemay

Kreativní ředitel: Manuel Sanchez

2D ilustrace: NILS

3D ilustrace: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Použití obrazů a ilustrací, názvu Decrypto, jména Le Scorpion masqué a logo Le Scorpion masqué je povoleno pouze s písemným souhlasem Le Scorpion masqué inc.

PODĚKOVÁNÍ:

Editor by rád poděkoval Mělanii Mecteau za její nápady a neutuchající nadšení pro tento projekt. Poděkování návrháře si zaslouží: Christian Lemay za viru v tento projekt, Clementine Chatel za podporu herní posedlosti a za obětavé testování, Jean-François Chrétien za šíření dobrých zpráv, všichni členové Game Artisans of Montreal – a stejně tak všichni „víkendoví návrháři“ – za jejich čas a nápady a hlavně rodiče za jejich podporu při životní volbě a za roli prvních testovacích hráčů.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE:

Překlad a grafika: Gamerock studio, s.r.o.

Editor: Michal Ekrť



www.decrypto.info
[@](#) [t](#) [f](#) <#> scorpionmasque



1 pokácený strom
 =
 1 nový strom





➡ PŘEHLED HERNÍHO KOLA ➡

1. Oba šifranti si vytáhnou každý **1 kartu kódu**.
2. Oba šifranti zapíšíu svá **3 vodítka**.
3. Šifrant bílého týmu **nahlas přečte svá 3 vodítka**.
4. Členové obou týmů **zapíšíu své tipy na kód šifranta bílého týmu..**
5. **Černý tým se pokusí kód zachytit** (kromě prvního kola).
6. **Bílý tým se pokusí kód rozluštit.**
7. **Šifrant bílého týmu odhalí správný kód a rozdá příslušné žetony.**

Pak se kroky 3–7 opakuji s opačným pořadím týmů.

Konec kola: Zkontrolujte, jestli některý tým nezvítězil či neprohrál.

Pokud ne, oba týmy vrátí karty kódů do příslušných balíčků a zamíchají je.



➡ PŘEHLED PRAVIDEL PRO UODÍTKA ➡

- Vodítka musí být obecně **známé informace**.
- Vodítka musí odkazovat na **význam klíčového slova**.
- Vodítka nesmí odkazovat na **pozici, výslovnost nebo hláskování klíčových slov**.
- Stejně vodítka NESMÍ být použito **vícekrát v průběhu jedné hry**.

- **NIKDY nesmíte prozradit kód z karty kódu nebo použít klíčové slovo jako vodítka** (ani jeho překlad do jiného jazyka), dokonce ani jako vodítka pro jiné klíčové slovo.

