



# ДЕШИФРТО™

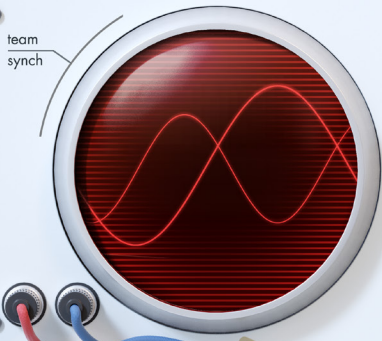
KOMMUNIKÉR SIKKERT



```
ДЕШИФРТО
Using USERNAME -E.BROWN-.
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
-SCORION-
FROM ADMIN: LINUX: ДЕШИФРТО 4.9.0-3-
#1 SMP version 4.9.30-2+deb9u2
Last login: Sat Oct 26 1:20:54 1985
```

Four circular knobs arranged in a 2x2 grid, each with a scale from 0 to 10.

Two large knobs labeled 'left' and 'right' under a 'mode' label. Below them is a horizontal slider labeled 'noise level' with 'min' and 'max' markings.



channels



key type

A

B





Lær reglerne på 2 minutter! [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

[www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

Et spil af **Thomas Dagenais-Lespérance**

Illustreret af **NILS, Fabien Fulchiron og Manuel Sanchez**

## OVERBLIK

I **DECRYPTO** skal to hold bestående af 2-4 spillere konkurrere mod hinanden for at se, hvem der er de bedste kodeknækkere. Regler for spil med 3 spillere er forklaret til sidst i regelheftet.

Dit mål er at **videregive hemmelige koder til dine holdkammerater, uden det modsatte hold opfanger dem**. Det er derfor vigtigt, at du kommunikerer tydeligt nok til, at dit hold forstår, hvad du mener, men så vagt, at jeres modstandere bliver forvirrede. Samtidig skal dit hold forsøge at opfange modstandernes koder.



### Eksempel

Du er på det hvide hold sammen med Martin og Sophia. Martin er den første, der skal være "Kryptograf". Han skal forsøge at videregive koden med 3 cifre på det tilfældige kort, som han trak. For at gøre dette finder han på 3 ledetråde, en for hvert ciffer.

**"Mexico", "Insekt", "Uhyggeligt".**

For at regne ud hvad Martins tre ledetråde betyder, skal jeres hold bruge de **fire hemmelige kodeord** (som kun er synlige for jeres hold). Jeres kodeord i dette spil er:

- 1 SORT 2 GULDSEMED 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Hvilke **tre cifre** vil Martin have jer til at gætte?

Ledetråden **"Mexico"** omhandler sikkert kodeord 4: **"sombbrero"**. Ledetråden "insekt" omhandler sikkert kodeord 2: **"guldsmed"**. Den sidste ledetråd **"uhyggeligt"** omhandler kodeord 1: **"sort"**. Martins kode er sandsynligvis **4.2.1**.



Holdets kodeord forbliver de samme hele spillet igennem, og ledetråde siges højt. **Dette betyder, at hvert hold gradvist afslører informationer om holdets kodeord** til modstandernes hold. Modstandernes hold har derfor mulighed for at opfange de koder, som du forsøger at videregive.

I det foregående eksempel ved modstandernes hold efter første runde, at jeres fjerde kodeord er forbundet med **"Mexico"**. Bruger du senere i spillet ledetråden **"amigo"**, vil jeres modstandere let kunne kæde de to ord sammen og regne ud, at du igen hentyder til det fjerde kodeord.



## 2 Skærme



## 48 Kodekort

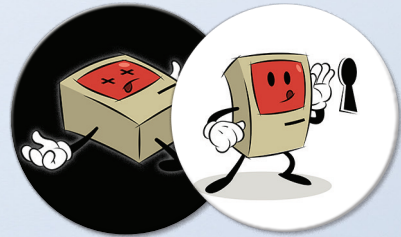
(1 sort og 1 hvid kortstak med 24 kort i hver)



## 110 Kodeordskort (440 ord i alt)



4 Afkodningsbrikker (hvide)  
og 4 Fejlkommunikationsbrikker (sorte)



1 Timeglas (30 sekunder)



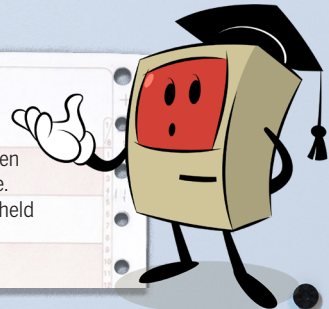
## 50 Noteark

Får I behov for flere noteark, kan filen hentes ned på vores hjemmeside: [www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

Og det **regelhæfte**, som du læser i nu!

### Et ord om Kodeordskort

Lad være med at kigge på eller blande Kodeordskortene, inden I spiller. Kortene er farvekodede, så forsiden og bagsiden kan kendes fra hinanden. På denne måde kan I spille med alle de blå kodeord, inden I vender bunken, og undgå at spille med det samme kodeord to gange. Ordene på kortene er skjult under et farvet mønster, så I ikke ved et uheld kommer til at læse de andre ord på kortet, når I sætter skærmen op.



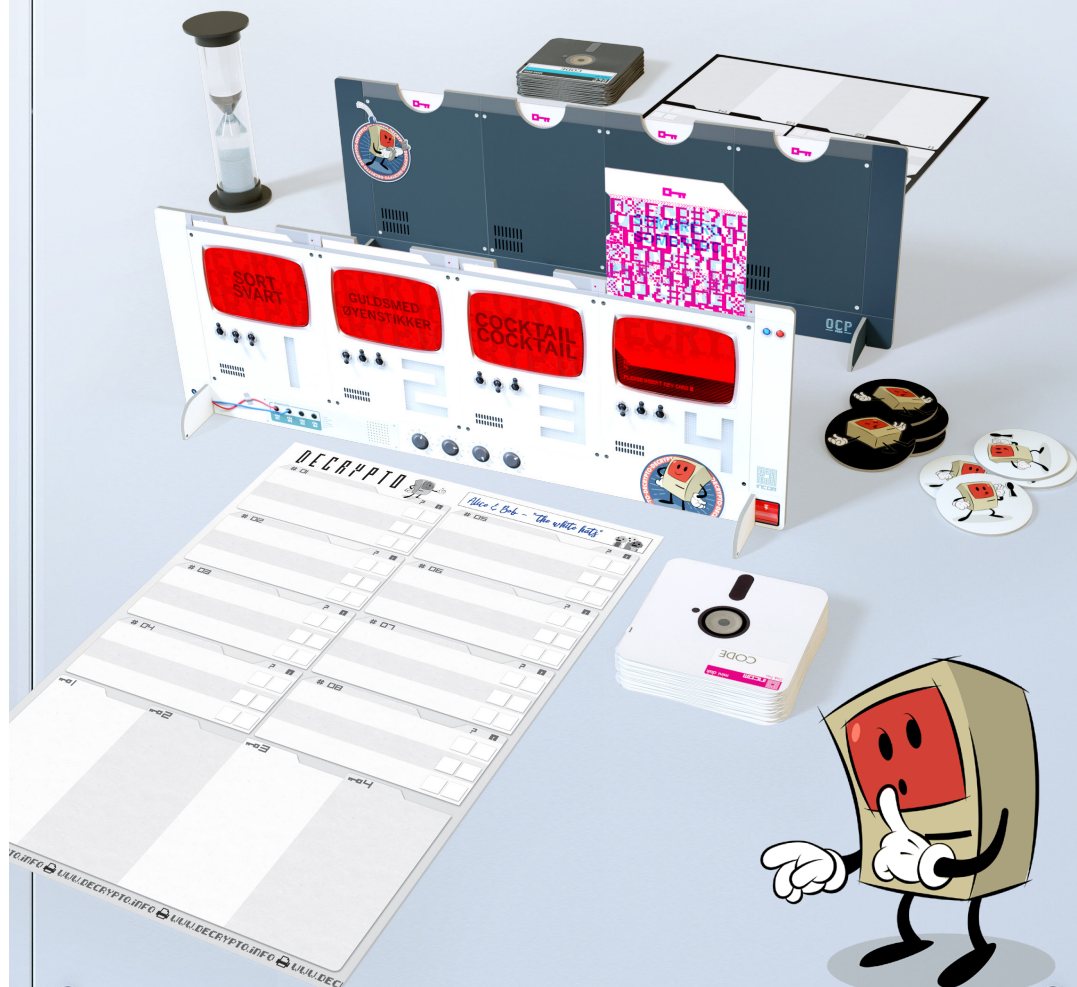
## OPSETNING

1. Lav to hold, hvor spillerantallet er så ligeligt fordelt som muligt.
2. Alle på et hold **sidder på den samme side af bordet**. Alle på det modsatte hold sidder på den anden side af bordet.
3. Hvert hold tager **en skærm** og trækker herefter **4 kodeordskort** og sætter dem i lommerne i skærmen UDEN AT VISE dem til modstandernes hold.
4. Holdet tager nu **stakken med koder**, der er samme farve som holdets skærm (sort eller hvid).
5. Holdet tager **et noteark**. På notearket kan I notere jeres egne ledetråde samt de ledetråde,

som I hører fra det modsatte hold. Giv jeres hold et navn, og skriv det i navnefeltet. Holdet tager et noteark. På notearket kan I notere jeres egne ledetråde samt de ledetråde, som I hører fra det modsatte hold. Giv jeres hold et navn, og skriv det i navnefeltet.

Notearket har to sider. Bemærk, at den ene side er til jeres hold, og den anden side er til det modsatte hold. Kanterne på notearket er samme farve som skærmene!

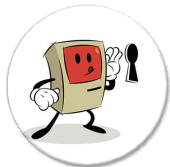
6. Sæt **Timeglasset**, **Afkodningsbrikkerne** og **Fejlkommunikationsbrikkerne** på bordet.



## FORMÅL

Dit hold **vinder spillet**, hvis I indsamler to **Afkodningsbrikker**.

I får **en Afkodningsbrik**, hver gang I formår at opsnappe og afkode det modsatte holds kode korrekt.



Dit hold **taber spillet**, hvis I indsamler to **Fejlkommunikationsbrikker**.

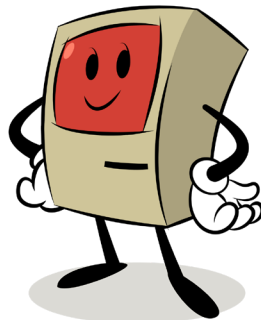
I får **en Fejlkommunikationsbrik**, hver gang dit hold ikke formår at afkode jeres Kryptografs kode.



## LEDETRÅDE

I hver runde skal Kryptografen **finde på nye ledetråde**. Følgende regler gælder, når ledetråde skal findes:

- **Du bestemmer, hvilken form din ledetråd skal have**, hvad enten det er et enkelt ord eller en hel sætning. Det er også tilladt at nynne, danse eller mime en ledetråd!
- **Sørg for, at dine 3 ledetråde gives adskilt**. Der må ikke kunne være nogen tvivl om, hvad der er din første, anden og tredje ledetråd.
- **Ledetrådene skal hentyde til kodeordenes betydning. Ledetrådene må aldrig hentyde til stavning** ("F" for at hentyde til "Forbandelse"), **antallet af bogstaver** ("8" eller "8 bogstaver" som ledetråd til "Skorpion"), **placering i skærmen** ("musketeer" som ledetråd til ordet på den tredje plads), **eller kodeordets udtale** ("Maske" for at få dit hold til at gætte "Flaske").
- **Ledetrådene skal baseres på information, der er offentligt tilgængelig**. Det er f.eks. tilladt at give en ledetråd om obskure, kroatiske digtere fra det 17. Århundrede - risikabelt, men tilladt! Det er **dog ALDRIG tilladt at give "private" ledetråde**, som f.eks. Hvad du fik til frokost eller indforståede vittigheder, du deler med dit hold.
- Hvis du bliver bedt om det, **skal du stave din ledetråd**.
- Al information, som du giver dit hold, mens du er Kryptograf, **skal også gives til det modsatte hold**.
- **Det er forbudt at ændre eller forbedre** på en ledetråd, når den er sagt højt.
- **Det er ALDRIG tilladt at give den samme ledetråd mere end en gang i løbet af et spil**.
- **Det er ALDRIG tilladt at sige koden på kodekortet højt eller bruge kodeordene som ledetråde** (eller ordene oversat til et andet sprog) - heller ikke som en ledetråd til et andet kodeord.



# DECRYPTO



Holdnavn

Sophia & Martin "Weekendkriger"

Første ledetråd

Mexico

Anden ledetråd

Insekt

Tredje ledetråd

Chyggeligt

4 4

2 2

1 1

Rundenummer

En aften med vennerne

Parasol

Natsværmer

3 3  
4 4  
1 2

Holdets gæst

Korrekt svar

Liste med ledetråde til det første Kodeord

Liste med ledetråde til det tredje Kodeord

Chyggeligt

Insekt  
Natsværmer

En aften  
med vennerne

Mexico  
Parasol

Liste med ledetråde til det andet Kodeord

Liste med ledetråde til det fjerde Kodeord

## SPILLET'S GANG

**Spillet spilles over flere runder** (normalt mellem 4 og 6 runder). I starten af hver runde vælger hvert hold en spiller på holdet, der er holdets **Kryptograf**. Denne rolle går på omgang mellem holdets spillere.

I løbet af hver runde skal begge Kryptografer give ledetråde til deres koder. Begge hold skal nu forsøge at gætte begge koder, først det hvide holds kode og efterfølgende det sorte holds kode.

Hver runde er inddelt i nedenstående trin, og **rækkefølgen er meget (meget!) vigtig:**

1. Hvert holds Kryptograf trækker **et Kodekort** fra holdets stak med Kodekort og **holder koden på kortet skjult for alle de andre spillere**, mens han kigger på kortet. Kryptografens mål er at få sit hold til at sige denne kode (f.eks. 3.4.2).
2. Ved hjælp af notearket skriver hvert holds Kryptograf **tre ledetråde** ned på de tre linjer til denne runde. Ledetråden til det første ciffer i koden skrives på den øverste linje osv. Brug den side af notearket, der matcher jeres holds farve.

For at sikre at spillet ikke skal trække ud, kan tiden begrænses således: Så snart en af rundens Kryptografer er færdig med at skrive sine ledetråde, skal han vende timeglasset. Kryptografen på det modsatte hold skal nu blive færdig med at skrive sine ledetråde, inden tiden rinder ud. Lykkes det ikke, må Kryptografen nøjes med at give de ledetråde, han har nået at skrive ned!

3. **Det hvide holds Kryptograf læser sine tre ledetråde højt** og giver notearket til sine holdkammerater. Det sorte hold skriver de tre ledetråde ned **på den hvide side** af arket (i feltet til den nuværende runde).
4. Begge hold skal diskutere Ledetrådene og prøve at regne koden ud. Når holdet mener, at de har knækket koden, **skal holdet for enden af hver linje skrive det tal, de mener passer til ledetråden** (i den første af de to kolonner på notearket).

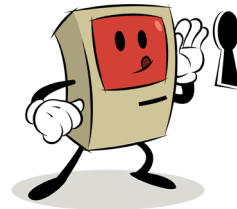
Den Kryptograf, som netop har læst sine ledetråde højt, skal selvfølgelig ikke deltage i diskussionen! Kryptografen må heller ikke på nogen måde reagere på holdets diskussion.

5. Når begge hold har skrevet deres tal ned, **skal det sorte hold forsøge at knække det modsatte holds kode**: Holdet læser den trecifrede kode højt, som de har skrevet ned på papiret, og håber, at koden stemmer overens med Kryptografens kode.

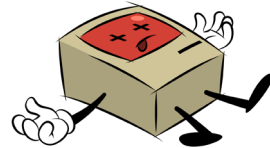
### Vigtigt!

I løbet af spillets første runde skal hverken det hvide eller sorte hold forsøge at knække det modsatte holds kode. Det ville være meningsløst, da de kun har ét sæt ledetråde at afkode ud fra.

6. **Det hvide hold skal nu forsøge at afkode**: Holdet læser **den trecifrede kode** højt, som de har skrevet ned, og håber, at koden stemmer overens med deres Kryptografens kode.
  7. **Til sidst afslører det hvide holds Kryptograf sit kodekort**.
- **Hvis det sorte hold har gættet RIGTIGT** (dvs. at de skrev de korrekte cifre ned i korrekt rækkefølge), **har holdet AFKODET ledetrådene korrekt og knækket koden. De modtager en Afkodningsbrik.** Der er ingen straf, hvis holdets kode IKKE er korrekt.



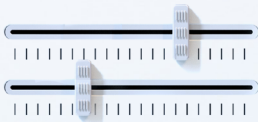
- **Hvis det hvide hold har gættet FORKERT, har de misforstået koden og får en Fejlkommunikationsbrik.** Der er ingen belønning, hvis holdet gætter RIGTIGT.



Det er derfor muligt, at det ene hold får en Fejlkommunikationsbrik (fordi holdet misforstod deres Kryptografens ledetråde), mens det modsatte hold får en Afkodningsbrik (fordi holdet gættede det modsatte holds kode) i den samme runde.

**Den korrekte kode noteres i anden kolonne for enden af hver linje med en ledetråd.**

I bunden af jeres ark **skal I notere ledetrådene for denne runde** i samme felt som ledetrådens nummer. På denne måde kan I hurtigt se, hvilke ledetråde der passer til hvert ciffer!



### Gentag trinene 3 - 7, men byt om på holdene:

Det sorte holds Kryptograf læser sine ledetråde højt, spillerne på begge hold forsøger at knække koden osv.

### Runden slutter

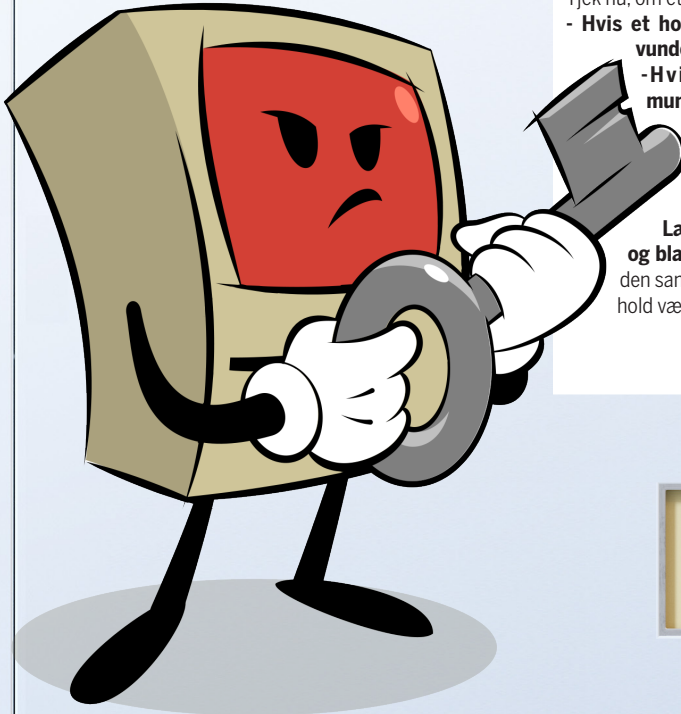
Når begge hold har afsløret deres koder, er runden slut. Tjek nu, om et af holdene har vundet eller tabt spillet:

- **Hvis et hold har to Afkodningsbrikker, har de vundet spillet.**

- **Hvis et hold har to Fejlkommunikationsbrikker, har de tabt spillet.**

Hvis et af holdene har enten tabt eller vundet, er spillet slut. Hvis ikke, starter en ny runde.

**Læg kodekortene tilbage i de rette stakke, og bland begge stakke.** Det er muligt at trække den samme kode igen i næste runde. Nu skal hvert hold vælge en ny Kryptograf.



### STÅR I LIGE?

- **Hvis et hold har to Afkodningsbrikker og to**

**Fejlkommunikationsbrikker** i slutningen af en runde (og derfor både vinder og taber på samme tid);

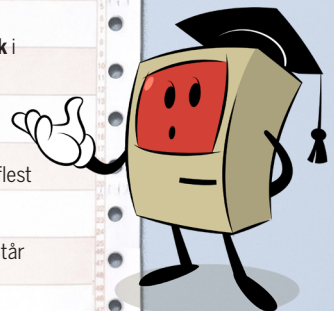
- **ELLER, hvis begge hold får holdets anden Afkodningsbrik** i den samme runde;

- **ELLER, hvis begge hold får holdets anden Fejlkommunikationsbrik** i samme runde;

- **ELLER, hvis ingen af holdene har vundet eller tabt i slutningen af den ottende runde;**

På denne måde findes en vinder: Tæl point. **En Afkodningsbrik giver +1 point, og en Fejlkommunikationsbrik giver -1 point.** Holdet med flest point har vundet.

Hvis holdene stadig står lige, **skal hvert hold forsøge at gætte det modsatte holds fire Kodeord.** Holdet med flest korrekte svar vinder. Står holdene stadig lige, deles sejren ligeligt!





## EKSEMPEL

Lad os fortsætte med eksemplet fra side 2 ("Overblik").

**Anden runde skal starte nu.** Sophia er Kryptograf for det hvide hold, og Alexander er Kryptograf for det sorte hold. **De trækker hver et kodekort og skriver samtidig deres ledetråde på deres noteark.**

**Sophia har trukket koden 3.4.2.** Hun skal kommunikere disse tre cifre i denne rækkefølge til Martin.



Det hvide holds Kodeord er stadig:

**1 SORT 2 GULDSMED 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO**

Hun ved, at Mathias og Alexander kan forsøge at **afkode og knække holdets kode**, når hun har læst sine ledetråde højt. De har allerede fået nogle informationer, fordi Martin i første runde gav ledetrådene **"Mexico"**, **"Insekt"** og **"Uhyggeligt"** for koden 4 (sombbrero), 2 (guldsmed), 1 (sort). Sophia må forsøge at forvirre sine modstandere.

- For at kommunikere kodeord nummer **3** til Martin, skriver hun **"En aften med vennerne"** som sin første ledetråd.
- For at kommunikere kodeord nummer **4** til Martin, skriver hun **"Parasol"**, fordi en Sombrero også bruges til at skygge for solen.
- For at kommunikere kodeord nummer **2** til Martin, skriver hun **"Natsværmer"**, fordi det også er et flyvende insekt.

Sophia læser sine ledetråde højt og giver notearket til Martin. Alexander og Mathias skriver Sophias ledetråde ned på den hvide side af deres noteark. Begge hold skal skrive på den hvide side, fordi ledetrådene er givet af det hvide holds Kryptograf.

Martin fanger forbindelsen mellem "En aften med vennerne" og "Cocktail". Det samme gælder for "Parasol" og "Sombrero". Det er alt for nemt!

Han er dog i tvivl om, hvad hans holdkammerat Sophia forsøger at fortælle ham med ledetråden "Natsværmer". Han hæfter sig ved første del af ordet og gætter på 1. Han skriver derfor 3.4.1 i den første kolonne.



På den anden side af bordet tænker Alexander og Mathias over ledetrådene. De tror, at ledetråden "En aften med vennerne" hænger sammen med ledetråd 1, og at **"uhyggeligt"** kan have noget med **"uhyggelig film"** at gøre, som teenagere kan finde på at se sammen. De tror, at **"parasol"** hænger sammen med kodeord **4**, eftersom Mexico (en ledetråd fra første runde) er et solrigt land. Kodeord **4** kan måske være Sol...

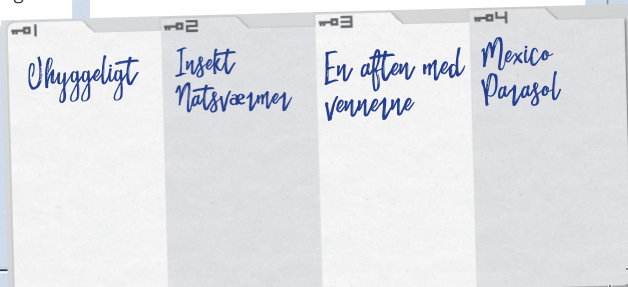
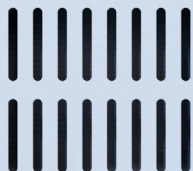
De gætter på, at **"Natsværmer"** hænger sammen med ledetråden **"Insekt"** fra første runde, og de gætter derfor på kodeord **2**. De skriver **1.4.2** i den første kolonne.

**Det sorte hold læser deres gæt højt: 1.4.2.**  
**Martin læser sit gæt højt: 3.4.1.**

Sophia er glad for, at det lykkedes hende at forvirre modstanderne, men hun er skuffet over, at Martin ikke forstod hendes ledetråde. Hun afslører den rigtige kode, som var **3.4.2**.

**Det sorte hold får ingen brikker**, eftersom det ikke lykkedes dem at knække koden.

**Det hvide hold får en Fejlkommunikationsbrik**, fordi kommunikationen på holdet er mislykket. Begge hold skriver de korrekte cifre i anden kolonne ud for hver ledetråd. Herefter skriver de ledetrådene i de rette felter i bunden af notearket, så alle ledetråde til samme Kodeord er samlet ét sted.



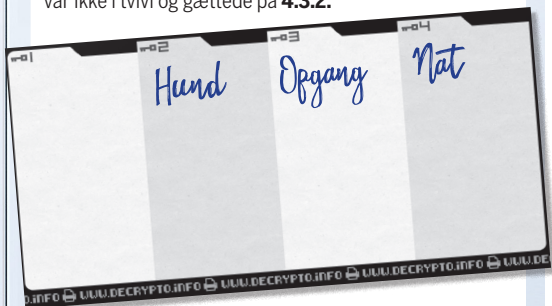
På den anden side af bordet, har Alexander trukket koden **2.3.4**.



Det sorte holds kodeord er

**1 ANTIKKEN 2 KNOGLE 3 MORGEN 4 MARERIDT**

I sidste runde havde Mathias trukket koden **4.3.2**, så hun gav ledetrådene "**Nat**", "**Opgang**" og "**Hund**". Alexander var ikke i tvivl og gættede på **4.3.2**.



Alexander skal nu finde ledetråde til koden 2.3.4. Hun finder på:

- "**skelet**"
- "**gry**"
- og "**Freddy**". Her tænker hun på filmen "A Nightmare on Elm Street", hvor karakteren Freddy angriber sine ofre i deres mareridt.

Mathias forstår tydeligt, hvad Alexander mener, og skriver **2.3.4** i den første kolonne.

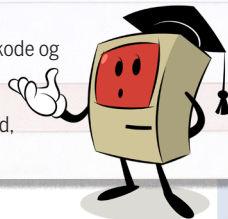


Martin og Sophia overvejer deres muligheder. De forbinder straks "skelet" med "hund", fordi hunde kan lide at gnave i knogler.

De ser sammenhængen mellem "**opgang**" og "**gry**", fordi der er solopgang ved morgengry. De tror, at Kodeord 3 måske er Sol. De ved også, at Freddy slår til om natten. De mener, at de har afkodet ledetrådene og skriver **2.3.4** i den første kolonne.

**HUSK**

- Formålet med spillet er at afkode og knække modstandernes koder. Det giver en klar fordel at gætte deres Kodeord, men det er ikke nødvendigt.



Alexander er tilfreds med, at hendes holdkammerat forstod hendes ledetråde, men hun er skuffet over, at det hvide hold havde held med at knække deres kode. Måske var det for nemt?

Det hvide hold får en **Afkodningsbrik**. Det sorte hold får ingen brikker. Der er ingen belønning for at forstå sine holdkammeraters kode.



Nu er anden runde slut. Det sorte hold har ingen brikker, og det hvide hold har **en Afkodningsbrik** og **en Fejlkommunikationsbrik**.

Næste gang det hvide hold knækker modstandernes kode, har de vundet spillet, men hvis de gætter en af holdets koder forkert, taber de!

Begge hold skriver ledetrådene i felterne i bunden af notearket. En ny runde begynder. Begge hold lægger deres kodekort tilbage i deres egen stak med kodekort og blander stakken.



## REGLER FOR 3 SPILLERE

### Overblik

**En spiller er alene og kaldes Afkoderen. Spilleren konkurrerer mod et hold med to spillere.** I hver runde trækker en af spillerne på holdet et kodekort og finder på tre ledetråde på samme måde som i et normalt spil. For at vinde spillet skal Afkoderen indsamle to Afkodningsbrikker på fem eller færre runder.

### Opsætning

Lav et hold med to spillere. Holdet, der konkurrerer mod Afkoderen, tager et noteark, en skærm, en stak med kodekort og fire Kodeordskort, der sættes i skærmen på samme måde som i et normalt spil.

Afkoderen tager et noteark.

### Spillets gang

Spillet spilles efter de normale regler for trin 1 - 7, på nær når der uddeles brikker. Hvis Afkoderen knækker holdets kode, får han en Afkodningsbrik. Gætter holdkammeraten ikke Kryptografens kode, får holdet ikke en Fejlkommunikationsbrik, men giver i stedet en Afkodningsbrik til Afkoderen.

Som i et normalt spil kan Afkoderen ikke forsøge at knække koden i første runde.

Eftersom Afkoderen spiller alene, skal han hverken trække koder eller gætte sine egne koder.

### Spillets slutning

Afkoderen vinder spillet, hvis han indsamler **to Afkodningsbrikker, inden femte runde slutter**. Lykkes det ikke, har holdet vundet.



### HOLDET BAG

**Designer:** Thomas Dagenais-Lespérance

**Udgiver:** Christian Lemay

**Creative Director:** Manuel Sanchez

**2D Artist:** NILS

**3D Artists:** Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Brug af skærmene, illustrationerne, titlen Decrypto, navnet Le Scorpion masqué og logoet Le Scorpion masqué er strengt forbudt uden forudgående, skriftlig tilladelse fra Le Scorpion masqué inc.

### TAK TIL:

Redaktøren vil gerne takke Mélanie Mecteau for alle hendes ideer og hendes overvældende entusiasme for projektet.

Designeren vil gerne takke Christian Lemay, fordi han troede på projektet, Clementine Chatel for at støtte op om hans spilafhængighed og for hendes hjælpe med at teste spillet, Jean-François Chrétien for hjælpen med at sprede det gode budskab og alle hos Game Artisans of Montreal - også de såkaldte "Sunday designers" - for deres tid og gode forslag. Sluttelig vil han gerne takke sine forældre, fordi de bakker ham op i hans livsbeslutninger og for at teste spillet som de første.



 [scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

 [scorpionmasque](#)



1 cut tree  
=  
1 new tree



## ➡ QUERSIGT: TURRÆKKEFØLGEN ⚡

1. Begge Kryptografer trækker hver **et kodekort**.
2. Begge Kryptografer skriver deres **tre lede tråde** ned.
3. Det hvide holds Kryptograf læser sine **tre lede tråde højt**.
4. Begge hold **noterer, hvad de mener den hvide Kryptograf s kode er**.
5. **Det sorte hold forsøger at afkode og knække koden** (dog ikke i første runde).
6. **Det hvide hold forsøger at knække koden**.
7. **Det hvide holds Kryptograf afslører den korrekte kode og uddeler brikker**.

**Gentag nu trinene 3 - 7, men med modsatte hold.**

**Slutningen af runden: Tjek, om et hold har vundet eller tabt.**

Hvis det ikke er tilfældet, lægger begge hold deres kodekort tilbage i holdets stak og blander den.



## ➡ QUERSIGT: REGLER FOR LEDETRÅDE ⚡

- Ledetråde skal omhandle **offentlig kendt information**.
- Ledetråde skal altid handle om **betyningen af** kodeordet.
- Ledetråde må aldrig handle om et kodeords **stavemåde, placering** i skærmen eller **udtale**.
- Det er **ALDRIG** tilladt at bruge samme lede tråd **flere gange i samme spil**.
- **Man må ALDRIG læse koden højt som lede tråd eller bruge sine kodeord som lede tråd** (eller ordene oversat til et andet sprog), heller ikke som lede tråd til et andet kodeord.

