DEUTSCHE AUSGABE

Erlernt die Regeln in 2 Minuten!
www.decrypto.info

Ein Spiel von **Thomas Dagenais-Lespérance**
Illustriert von **NILS**, **Fabien Fulchiron** und **Manuel Sanchez**

SPIELÜBERSICHT

In **DECRYPTO** treten zwei Teams mit je 2 bis 4 Spielern gegeneinander an, um herauszufinden, wer die besten Verschlüsselungskünstler sind. (Sonderregeln für 3 Spieler findet ihr am Ende des Regelheftes.)
Die Spieler eines Teams versuchen jeweils abwechselnd, **Codes an die eigenen Teammitglieder zu übermitteln, ohne dass sie vom gegnerischen Team abgefangen werden**. Die Mitteilungen sollten klar genug sein, damit der Rest des Teams sie versteht, aber vage genug, damit die Gegner sie nicht durchschauen.
Ebenso gilt es, die Mitteilungen der Gegner abzufangen.

Beispiel

Du bist im weißen Team mit Alice und Bob. Bob ist der erste „Verschlüsseler". Er versucht einen 3-stelligen Code von einer zufällig gezogenen Karte zu übermitteln. Dazu gibt er 3 Hinweise, für jede Zahl einen:
Italien – Panzer – Horror.

Um die 3 Hinweise von Bob zu entschlüsseln, müsst ihr die **4 geheimen Schlüsselwörter** nutzen, die nur für euer Team sichtbar sind.

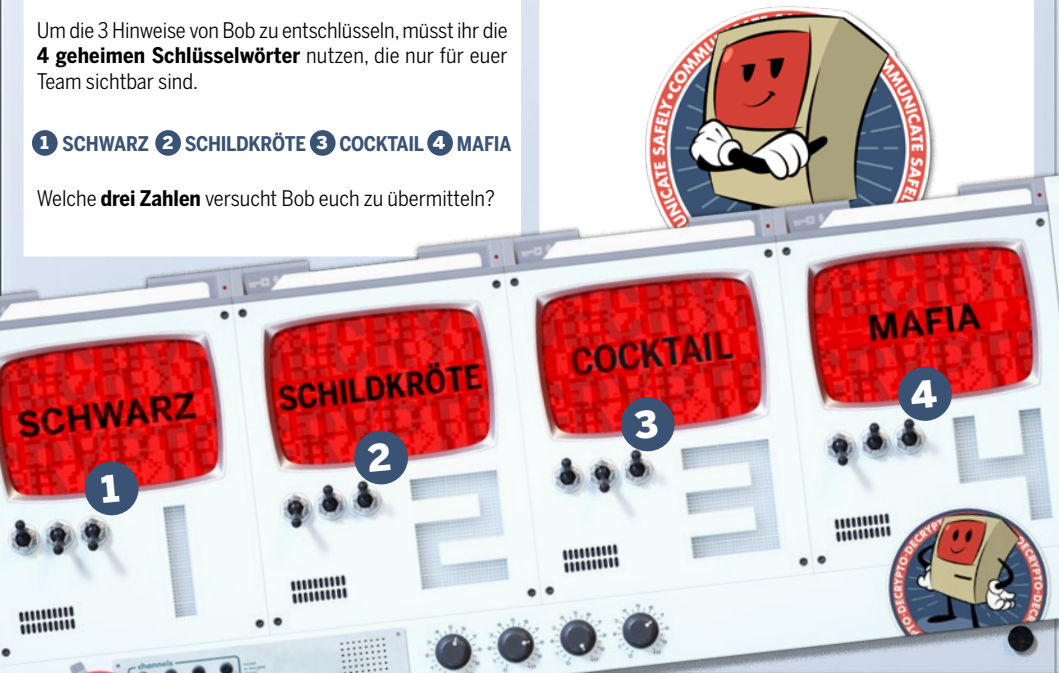
1 SCHWARZ 2 SCHILDKRÖTE 3 COCKTAIL 4 MAFIA

Welche **drei Zahlen** versucht Bob euch zu übermitteln?

Der Hinweis **„Italien"** könnte auf das Wort **„Mafia" (4)** verweisen. Der **„Panzer"** verweist vermutlich auf das Wort **„Schildkröte" (2)**. Der letzte Tipp **„Horror"** verweist bestimmt auf das Wort **„Schwarz" (1)**.
Bobs Code ist also höchstwahrscheinlich **4.2.1**.

Da alle Hinweise laut vorgelesen werden und sich die Schlüsselwörter während der gesamten Partie nicht ändern, wird jedes Team nach und nach **Informationen** über sie **preisgeben**. Das gibt dem Gegnerteam die Möglichkeit, **die Mitteilungen abzufangen**, die ihr übermitteln möchtet.

In diesem Beispiel weiß das gegnerische Team nach der ersten Runde, dass Schlüsselwort 4 mit **„Italien"** in Verbindung steht. Wenn der Verschlüsseler später in der Partie den Hinweis **„Pasta"** verwendet, könnte das andere Team das Wort mit Italien in Verbindung bringen und daraus schließen, dass erneut Schlüsselwort 4 gemeint ist.



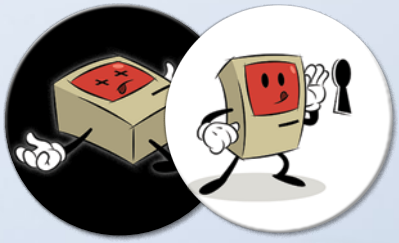
SPIELMATERIAL

2 Sichtschirme

48 Codekarten
(1 schwarzes und 1 weißes Kartenset mit jeweils 24 Karten)

110 Schlüsselwortkarten
(440 Wörter insgesamt)

4 Abfangmarker (weiß) und
4 Missverständnismarker (schwarz)

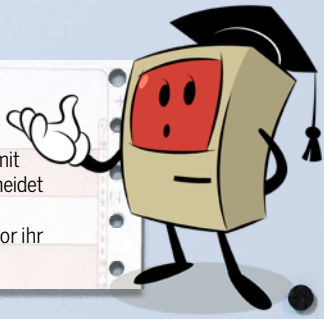


1 Sanduhr (30 Sekunden)

50 Notizblätter
Wenn diese aufgebraucht sind, könnt ihr auf www.decrypto.info ein PDF herunterladen und neue ausdrucken.

Und die **Spielregel**, die du gerade in der Hand hältst!

Eine Anmerkung zu den Schlüsselwortkarten
Schaut euch vor der ersten Partie die Karten nicht an und mischt sie nicht. Die Karten sind mit einem farbigen Schlüssel markiert, damit die Vorderseiten von den Rückseiten unterscheidbar sind. So könnt ihr erst mit allen blauen Wörtern spielen, bevor ihr die Karten umdreht. Dadurch vermeidet ihr, dass ihr mit den gleichen Wörtern mehrmals spielt.
Der rote Filter über den Karten verhindert, dass ihr sie zufällig lest, bevor ihr sie in die Sichtschirme steckt.



SPIELAUFBAU

1. Teilt euch in zwei möglichst gleich große Teams auf.

2. Alle Mitglieder eines Teams sollten **auf der gleichen Tischseite sitzen**. Alle Mitglieder des anderen Teams sollten auf der gegenüberliegenden Tischseite Platz nehmen.

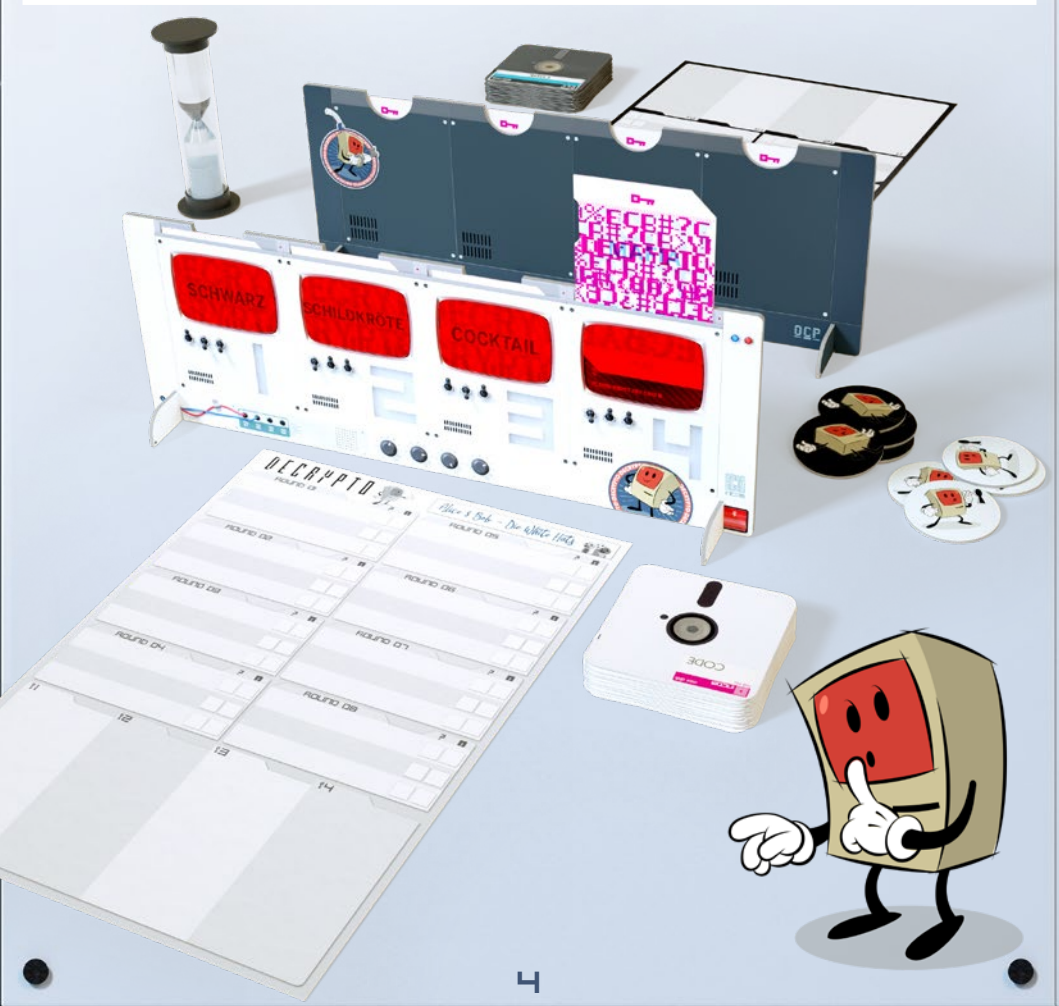
3. Jedes Team nimmt sich **1 Sichtschirm** und zieht **4 Schlüsselwortkarten**. Diese werden in die passenden Stellen des Sichtschirms gesteckt, **ohne sie den Gegnern zu zeigen**.

4. Jedes Team nimmt sich das Codekartenset, das der Farbe seines Sichtschirms entspricht (schwarz oder weiß).

5. Jedes Team nimmt sich **1 Notizblatt**. Darauf könnt ihr eure Hinweise und die Hinweise des Gegnerteams notieren. Wählt einen Teamnamen und notiert ihn im entsprechenden Feld.

   Das Notizblatt ist beidseitig bedruckt. Eine Seite ist für die Hinweise eures Teams und die andere für die Hinweise des Gegnerteams. Die Farbe am Rand entspricht der Farbe des jeweiligen Sichtschirms.

6. Legt die **Sanduhr**, **die Abfangmarker** und die **Missverständnismarker** in die Tischmitte.



SPIELZIEL

Das Team, das am Rundenende **2 Abfangmarker** besitzt, **gewinnt die Partie**.

Ein Team bekommt jedes Mal **1 Abfangmarker**, wenn es den Geheimcode des Gegnerteams entschlüsselt.

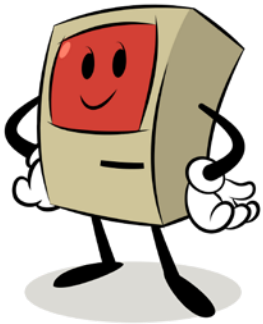
Das Team, das am Rundenende **2 Missverständnismarker** besitzt, **verliert die Partie**.

Ein Team muss jedes Mal **1 Missverständnismarker** nehmen, wenn es den Code seines Verschlüsselers fehlinterpretiert.

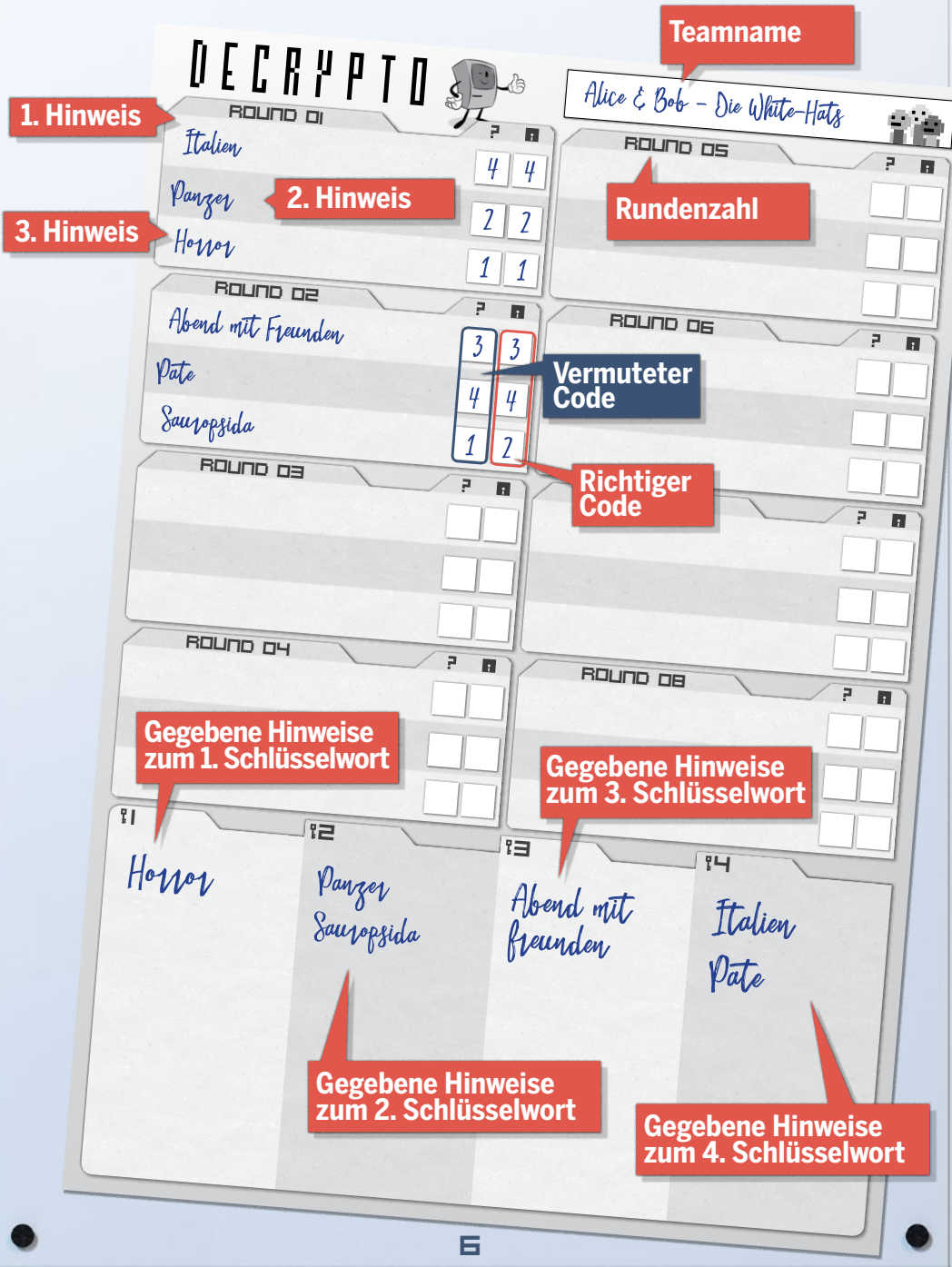
HINWEISE

In jeder Spielrunde gibt der Verschlüsseler **neue Hinweise**. Dabei muss er sich an folgende Regeln halten:

- Auf welche Art er die Hinweise gibt, bleibt ihm überlassen. Die **Hinweise** dürfen aus **einzelnen Wörtern** oder **ganzen Sätzen** bestehen. Der Verschlüsseler darf sogar summen oder tanzen.
- **Alle 3 Hinweise müssen klar unterscheidbar sein.** Es muss deutlich sein, welcher Hinweis an erster, zweiter und dritter Stelle steht.
- Die **Hinweise** müssen sich auf die **Bedeutung** der Wörter beziehen. Sie dürfen sich **nicht auf die Buchstaben** („E“, um auf „Ei“ zu verweisen), die **Anzahl der Buchstaben** („6“ oder „6 Buchstaben“, um auf „Drache“ zu verweisen), die **Position im Sichtschirm** („Musketiere“, um auf das Wort an der dritten Stelle zu verweisen) oder die **Schreibweise** beziehen („Hase“, um auf das Wort „Nase“ zu verweisen).
- **Die Hinweise müssen sich auf frei verfügbare Informationen beziehen.** Der Verschlüsseler kann sich durchaus auf irgendwelche merkwürdigen kroatischen Dichter des 17. Jahrhunderts beziehen – das ist riskant, aber erlaubt! **Die Hinweise dürfen sich aber niemals auf „private“ Dinge beziehen**, wie das letzte Mittagessen oder die peinliche SMS von gestern.
- Der Verschlüsseler muss seine Hinweise **auf Nachfrage buchstabieren**.
- Alle **Informationen**, die der Verschlüsseler an sein Team weitergibt, muss er auch **an das Gegnerteam weitergeben**.
- Der Verschlüsseler darf seinen **Hinweis weder wechseln noch verändern oder verbessern**, nachdem er ihn einmal laut vorgelesen hat.
- Ein **Hinweis** darf **niemals mehrfach** während einer Partie genutzt werden.
- **Der Code** auf der Codekarte **und die Schlüsselwörter selbst dürfen niemals vorgelesen oder als Hinweise genutzt werden**, auch nicht als Hinweis für andere Schlüsselwörter (auch Übersetzungen in andere Sprachen sind ausgeschlossen).



DAS NOTIZBLATT



SPIELABLAUF

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt (normalerweise 4 bis 6). Zu Beginn jeder Runde wählen beide Teams jeweils einen **Verschlüsseler**. Diese Rolle wechselt vor jeder Runde innerhalb der Teams. Die Verschlüsseler beider Teams geben Hinweise zu ihren Codes. Danach versuchen die Teams, beide Codes zu erraten. Hier beginnt erst das weiße Team, gefolgt vom schwarzen Team.
Eine Spielrunde ist in die folgenden Schritte unterteilt, wobei die **Reihenfolge** sehr wichtig ist:

1. Beide Verschlüsseler ziehen **eine Codekarte** ihrer Teamfarbe und **halten sie vor allen anderen Spielern geheim**. Ihr Ziel ist es, dass nur die eigenen Teammitglieder diesen Code erraten und laut nennen (Beispiel: 3.4.2).

2. Beide Verschlüsseler schreiben ihre **3 Hinweise** in die drei Zeilen der aktuellen Runde. Der Hinweis für die erste Stelle des Codes wird in die erste Zeile geschrieben und so weiter. Benutzt dabei die Seite des Notizblattes, die eurer Teamfarbe entspricht.

Damit die Partie nicht ins Stocken gerät, solltet ihr die Sanduhr umdrehen, sobald ein Verschlüsseler seine Hinweise aufgeschrieben hat. Der andere Verschlüsseler hat jetzt 30 Sekunden Zeit, seine Hinweise zu notieren. Schafft er dies nicht rechtzeitig, gibt er nur die bereits aufgeschriebenen Hinweise.

3. Der Verschlüsseler des weißen Teams liest seine **3 Hinweise** laut vor und gibt seinen Teammitgliedern das Notizblatt. Das schwarze Team notiert die 3 Hinweise **auf der weißen Seite** seines Blattes, in den Zeilen der aktuellen Runde.

4. Beide Teams versuchen die Hinweise zu entschlüsseln. **Wenn ein Team glaubt, den Code gefunden zu haben, schreibt es die Zahlen des Codes in die erste Spalte am Ende der Zeile.**

Der Verschlüsseler, der gerade seine Hinweise vorgelesen hat, beteiligt sich natürlich nicht an der Diskussion! Er darf auch keinerlei Reaktion zur Diskussion zeigen.

5. Sobald beide Teams ihre Zahlen aufgeschrieben haben, versucht das schwarze Team die Übertragung abzufangen: Dazu liest es den 3-stelligen Code vor, den es aufgeschrieben hat.

Wichtig! In der ersten Runde versucht das schwarze Team nicht, die Übertragungabzufangen, da es noch keinerlei Hinweise zu den Schlüsselwörtern des weißen Teams haben kann.

6. **Nun versucht das weiße Team den Code zu entschlüsseln:** Dazu liest es den **3-stelligen Code** vor, den es aufgeschrieben hat.

7. **Der Verschlüsseler des weißen Teams zeigt allen Mitspielern seine Codekarte.**

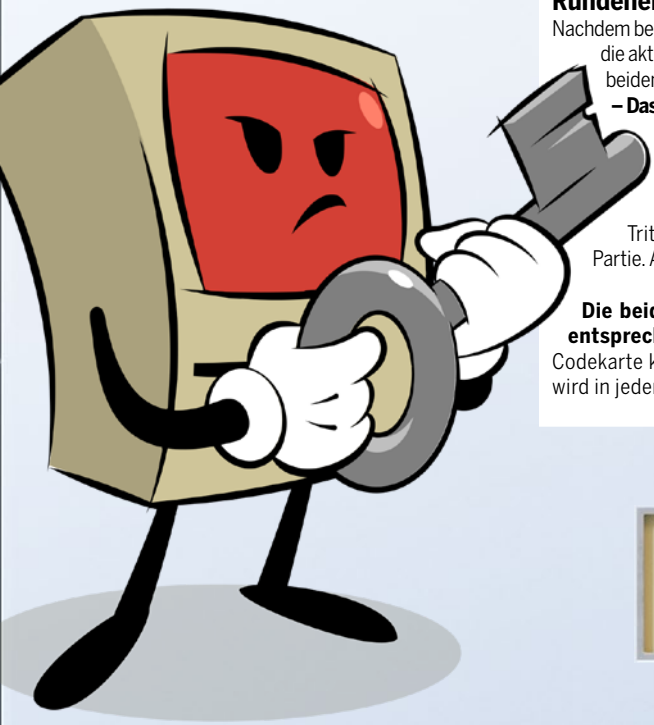
- Wenn das schwarze Team den **richtigen Code** geraten hat (die aufgeschriebenen Zahlen stimmen mit der Codekarte überein), hat es die Übertragung erfolgreich abgefangen und bekommt **1 Abfangmarker**. Es bekommt jedoch keine Strafe, wenn der Code falsch ist.

- Wenn das weiße Team **falsch geantwortet** hat, hat es die übertragene Mitteilung falsch interpretiert und bekommt **1 Missverständnismarker**. Es bekommt aber keine Belohnung, wenn der Code richtig ist.

Somit ist es möglich, dass in einer Runde das eine Team 1 Missverständnismarker bekommt, während das andere Team 1 Abfangmarker erhält.

Der richtige Code wird nun neben den vermuteten Code in die zweite Spalte geschrieben.

Die Hinweise für diese Runde werden in der untersten Zeile entsprechend ihrer Nummer auf dem Sichtschirm notiert. Dadurch seht ihr in den weiteren Runden, welcher Hinweis zu welchem Schlüsselwort passt.



Die Schritte 3 bis 7 werden nun mit vertauschten Rollen wiederholt:
Der Verschlüsseler des schwarzen Teams liest seine drei Hinweise laut vor und die Spieler beider Teams versuchen den Code zu entschlüsseln.

Rundenende

Nachdem beide Teams ihre Codes präsentiert haben, endet die aktuelle Runde. Jetzt wird überprüft, ob eines der beiden Teams gewonnen oder verloren hat:

– Das Team, das am Rundenende 2 Abfangmarker besitzt, gewinnt die Partie.

– Das Team, das am Rundenende 2 Missverständnismarker besitzt, verliert die Partie.

Tritt einer dieser beiden Fälle ein, endet die Partie. Andernfalls spielt ihr eine weitere Runde.

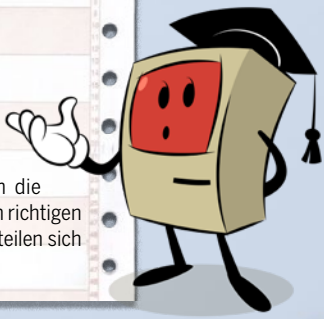
Die beiden Codekarten werden zurück in ihre entsprechenden Kartensets gemischt. Dieselbe Codekarte kann also erneut gezogen werden. Danach wird in jedem Team ein neuer Verschlüsseler bestimmt.

WAS PASSIERT BEI GLEICHSTAND?

Ein **Gleichstand** besteht, wenn:

– ein Team am Rundenende **2 Abfangmarker** und **2 Missverständnismarker** gleichzeitig besitzt (es also gleichzeitig gewinnen und verlieren würde).
– beide Teams in der gleichen Runde ihren **zweiten Abfangmarker** sammeln.
– beide Teams in der gleichen Runde ihren **zweiten Missverständnismarker** nehmen müssen.
– keines der Teams am Ende der **achten Runde** gewonnen hat.

In diesen Fällen bestimmt ihr das siegreiche Team folgendermaßen:
Jedes Team zählt seine Punkte: Für jeden **Abfangmarker** bekommt das Team **1 Punkt** und für jeden **Missverständnismarker** wird **1 Punkt abgezogen**. Das Team mit mehr Punkten gewinnt.
Sollte es immer noch unentschieden stehen, versucht jedes Team die Schlüsselwörter des Gegnerteams zu erraten. Das Team mit den meisten richtigen Antworten gewinnt. Sollte auch danach kein Gewinnerteam feststehen, teilen sich beide Teams den Sieg!



BEISPIELRUNDE

Hier wird das Beispiel von Seite 2 („Spielübersicht“) weitergeführt. Es ist Zeit für eine zweite Runde! Alice verschlüsselt für das weiße Team und Eve für das schwarze Team. **Beide ziehen eine Codekarte und schreiben gleichzeitig ihre Hinweise auf ihr Notizblatt.**

Alice zieht den Code 3.4.2. Sie muss den Code in genau dieser Reihenfolge an Bob übermitteln.

Zur Erinnerung die Schlüsselwörter des weißen Teams:

1 SCHWARZ 2 SCHILDKRÖTE 3 COCKTAIL 4 MAFIA

Alice weiß, dass Mallory und Eve versuchen werden ihre Übertragung abzufangen, sobald sie ihre Hinweise laut vorgelesen hat. Die beiden haben bereits einige Informationen durch die erste Runde. Bob hat die Hinweise **Italien – Panzer – Horror** gegeben, um den Code **4 (Mafia)**, **2 (Schildkröte)**, **1 (Schwarz)** zu übermitteln.

- Um das Schlüsselwort Nummer **3** an Bob zu übermitteln, schreibt Alice den Hinweis **„Abend mit Freunden“** in die erste Zeile.
- Für das Schlüsselwort Nummer **4** schreibt sie: **„Pate“**, da der Pate eine Führungsposition in der Mafia ist.
- Das Schlüsselwort Nummer **2** beschreibt sie mit dem Wort **„Sauropsida“**, da Schildkröten zu der Gattung der Sauropsiden gehören.

Alice liest ihre Hinweise laut vor und gibt ihr Notizblatt an Bob weiter. Eve und Mallory schreiben Alice' Hinweise auf die **weiße Seite** ihres Notizblattes. Beide Teams nutzen diese Seite, da das weiße Team die Hinweise gegeben hat.

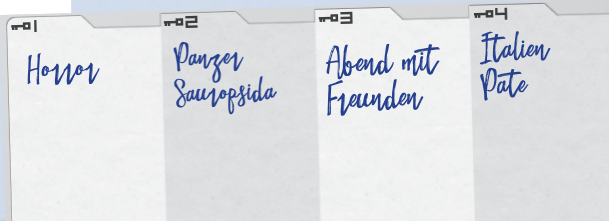
Bob sieht sofort den Zusammenhang zwischen **„Abend mit Freunden“** und **„Cocktail“ (3)**. Auch der Zusammenhang zwischen **„Pate“** und **„Mafia“ (4)** ist für ihn klar.
Mit dem dritten Hinweis kann Bob allerdings nichts anfangen. Er hat keine Ahnung, was **„Sauropsida“** bedeutet und rät **1**.
Daher schreibt er den Code **3.4.1** in die erste Spalte.

Auch die Mitglieder des schwarzen Teams machen sich Gedanken über die Hinweise. Sie glauben, dass der Hinweis **„Abend mit Freunden“** auf das Wort **1** bezogen ist, da sie vermuten, dass sich **„Horror“** auf **Horrorfilme** bezieht – eine typische Abendbeschäftigung mit Freunden.
Außerdem glauben sie, dass sich **„Pate“** auf das Schlüsselwort **4** beziehen könnte, da sie das Hinweiswort Italien (Hinweis aus der ersten Runde) mit der Mafia in Verbindung bringen.
Sie haben allerdings keine Ahnung, auf was sich das Wort **„Sauropsida“** beziehen könnte und raten das Schlüsselwort **3**, da sie hierzu noch keine Informationen haben.
Deshalb schreiben sie **1.4.3** in die erste Spalte.

Das schwarze Team liest seinen Versuch laut vor: 1.4.3
Danach liest Bob seinen Code vor: 3.4.1

Alice ist froh, dass sie es geschafft hat, das andere Team zu verwirren. Sie ist aber auch enttäuscht, dass Bob ihren Hinweis nicht verstanden hat. Der richtige Code ist **3.4.2**.

Das schwarze Team bekommt keinen Marker, da es die Mitteilung nicht abfangen konnte.
Das weiße Team erhält 1 Missverständnismarker, da die Mitteilung von Bob fehlinterpretiert wurde.
Beide Teams schreiben die korrekte Zahl für jeden Hinweis in die zweite Spalte. Dann schreiben sie die Hinweise in die entsprechenden Felder im unteren Teil des Blattes, damit alle Hinweise zu ihrem entsprechenden Schlüsselwort passen.



Im schwarzen Team hat Eve den Code **2.3.4** gezogen.

Die Schlüsselwörter des schwarzen Teams sind:

1 ANTIKE 2 KRONE 3 MORGEN 4 ALBTRAUM

In der vorangegangenen Runde hat Mallory den Code **4.3.2** gezogen und mit den Hinweisen **„Nacht“**, **„Tagesanbruch“** und **„König“** beschrieben.

Eve muss nun andere Hinweise für den Code **2.3.4** finden. Sie entscheidet sich für:

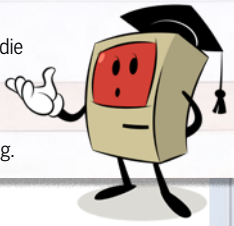
- **„Zahn“**
- **„Aufgang“**
- und **„Freddy“**. Sie bezieht sich auf den Film „A Nightmare on Elm Street“, in dem der finstere Freddy Krüger nachts in den Albträumen seiner Opfer zuschlägt.

Mallory versteht Eves Hinweise und notiert den Code **2.3.4** in die erste Spalte.
Bob und Alice verstehen die Assoziation zwischen **„König“** und **„Zahn“** sofort, da beide eine Krone tragen können.

Sie bringen **„Aufgang“** und **„Tagesanbruch“** miteinander in Verbindung, da die Sonne bei Tagesanbruch aufgeht. Sie vermuten, dass Schlüsselwort **3** Sonne sein könnte. Außerdem wissen sie, dass Freddy in der Nacht zuschlägt. Sie tippen auf den Code **2.3.4** und schreiben diesen in die erste Spalte.

ZUR ERINNERUNG

Das Ziel des Spiels ist lediglich, die Mitteilungen des Gegnerteams abzufangen. Die Schlüsselwörter zu erraten bringt zwar Vorteile, ist aber nicht notwendig.



Eve ist froh, dass ihr Teammitglied Mallory den Code verstanden hat, aber enttäuscht, dass das weiße Team die Mitteilung erfolgreich abfangen konnte. Vielleicht war es doch zu einfach?

Das weiße Team bekommt **1 Abfangmarker**. Das schwarze Team bekommt keinen Marker. Es gibt keine Belohnung für eine erfolgreiche Übertragung, denn schließlich ist das euer Job.

Nach der zweiten Runde hat das schwarze Team keine Marker und das weiße Team jeweils **1 Missverständnismarker** und **1 Abfangmarker**.

Wenn das weiße Team das nächste Mal einen Code abfängt, gewinnt es die Partie. Jedoch verliert das Team die Partie, wenn es einen weiteren eigenen Code falsch interpretiert.

Beide Teams schreiben die Hinweise in die unteren Felder auf ihr Notizblatt.

Es beginnt eine neue Runde und beide Teams mischen ihre Codekarten zurück in das entsprechende Kartenset.

3 SPIELER

Überblick

Ein 2er-Team tritt gegen einen Einzelspieler an, den „Abfangspezialisten“. Jede Runde zieht einer der beiden Teamspieler eine Codekarte und gibt 3 Hinweise an seinen Partner, wie in der Partie mit vier oder mehr Teilnehmern. Um zu gewinnen, muss der Abfangspezialist **innerhalb von 5 Runden 2 Abfangmarker sammeln**.

Spielaufbau

2 Spieler bilden ein Team, das gegen den dritten Spieler antritt. Das Team erhält: **1 Notizblatt**, **1 Sichtschirm**, **1 Codekartenset** und **4 Schlüsselwortkarten**, die es in den Sichtschirm schiebt.

Der Abfangspezialist erhält nur **1 Notizblatt**.

Spielablauf

Der Spielablauf bleibt für die Schritte 1 bis 7 unverändert, lediglich die Verteilung der Marker ist anders. Der Abfangspezialist erhält **1 Abfangmarker**, wenn er den Code entschlüsselt. Wenn das Team es nicht schafft, den Code zu entschlüsseln, erhält es dafür **keinen Missverständnismarker**, stattdessen erhält der Abfangspezialist **1 Abfangmarker**.

Der Abfangspezialist darf in der ersten Runde noch nicht raten. Außerdem zieht er weder Codekarten, noch rät er eigene Codes.

Spielende

Der Abfangspezialist gewinnt, wenn er **2 Abfangmarker besitzt, bevor die fünfte Runde endet**. Sonst gewinnt das 2er-Team.

CREDITS

Autor: Thomas Dagenais-Lespérance
Herausgeber: Christian Lemay
Kreativdirektor: Manuel Sanchez
2D-Grafik: NILS
3D-Grafik: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez
Übersetzung: Simon Blome und Christian Kox
Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Christian Kox und Sebastian Rapp
Grafische Bearbeitung und Layout: Kristina Lanert

© 2018 Le Scorpion masqué inc.
Die Verwendung der Sichtschirme, der Illustrationen, des Titels sowie des Namens „Le Scorpion masqué“ und des „Le Scorpion masqué“-Logos ist nur mit schriftlicher Genehmigung von Le Scorpion masqué inc. gestattet.

DANKSAGUNG:
Der Herausgeber dankt Mélanie Mecteau für ihre Ideen und ihren überschwänglichen Enthusiasmus für dieses Projekt.
Der Autor dankt Christian Lemay dafür, dass er an dieses Projekt geglaubt hat; Clementine Chatel für ihre Unterstützung seiner Spielebesessenheit und für ihre Hilfe als Testspielerin; Jean-François Chrétien dafür, dass er das Spiel bekannt gemacht hat; allen Mitgliedern von Game Artisans of Montreal sowie den „Sunday designers“ für ihre Zeit und ihre Vorschläge. Dank geht schließlich auch an seine Eltern für ihre Unterstützung bei seinen Lebensentscheidungen und dafür, dass sie seine ersten Spieletester waren.

scorpionmasque.com
scorpionmasque

Wir fördern nachhaltige Forstwirtschaft.

Scorpion Masqué

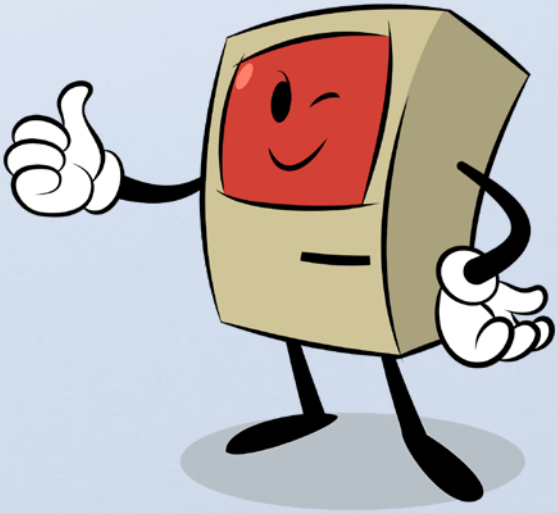
ZUSAMMENFASSUNG EINER RUNDE

1. Beide Verschlüsseler ziehen **1 Codekarte**.
2. Beide Verschlüsseler schreiben ihre **3 Hinweise** auf.
3. Der Verschlüsseler des weißen Teams **liest seine 3 Hinweise laut vor**.
4. Die Mitglieder beider Teams **schreiben auf**, welchen **Code** der Verschlüsseler des weißen Teams gemeint haben könnte.
5. Das schwarze Team versucht den **Code abzufangen** (außer in der ersten Runde).
6. Das weiße Team versucht den **Code** zu **entschlüsseln**.
7. Der Verschlüsseler des weißen Teams zeigt allen den **korrekten Code** und verteilt entsprechende **Marker**.

Wiederholt die Schritte 3 bis 7 mit vertauschten Teams.

Ende der Runde: Prüft, ob ein Team gewonnen oder verloren hat.

Sollte kein Gewinner feststehen, mischen beide Teams ihre Codekarte zurück in das entsprechende Kartenset und eine neue Runde beginnt.

HINWEISREGELN

- Hinweise müssen sich auf **frei verfügbare Informationen** beziehen.
- Hinweise müssen sich auf die **Bedeutung** der Schlüsselwörter beziehen.
- Hinweise dürfen sich **nicht** auf die **Schreibweise**, die **Position** im Sichtschirm oder die **Aussprache** beziehen.
- Ein Hinweis darf **nicht mehrfach** während einer Partie genutzt werden.
- **Weder der Code** auf der Codekarte **noch die Schlüsselwörter selbst** (oder deren Übersetzung in eine andere Sprache) **dürfen als Hinweise benutzt werden**, auch nicht für andere Schlüsselwörter.