



# DECRYPTO™

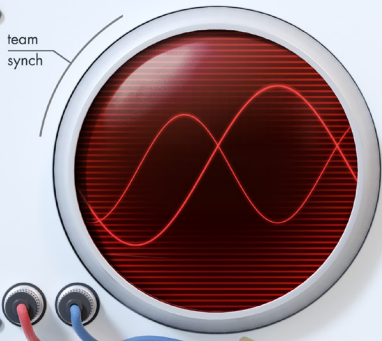
VIESTITÄ TURVALLISESTI



```
03СГ4Р60
USING USERNAME -E.EROWN-.
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
-SC0P0N-.
FROM 0688E LINUX: 03СГ4Р60 4.9.0-3-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2+deb9u2
LAST LOGIN: Sat Oct 26 1:20:54 1985
```

Four rotary knobs with scales from 0 to 10, arranged in a 2x2 grid.

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



Control panel labeled 'channels' with six rotary knobs and three indicator lights (two blue, one red).

Numeric keypad with buttons for digits 1-9 and a small display below it.

Control panel labeled 'key type' with a rotary knob and two indicator lights (A and B).

Horizontal slot with a sliding bar, possibly a tape or disk drive.





Opi säännöt kahdessa minuutissa!

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

Pelin kehittäjä: **Thomas Dagenais-Lespérance**

Kuvittajat: **NILS, Fabien Fulchiron** ja **Manuel Sanchez**

## YLEISKATSAUS

**DECRYPTO**-pelissä kaksi 2–4 pelaajan joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan parhaiden salakoodaajien selvittämiseksi (kolmen pelaajan pelin säännöt selitetään sääntökirjan lopussa).

Tavoitteena on **välittää koodeja joukkueovereille niin, ettei vastajoukkue saa niitä siepattua**. Näin ollen viestinnän pitäisi olla tarpeeksi selvää omalle joukkueelle ja samalla tarpeeksi epäselvää vastapelaajien hämmentämiseksi.

Lisäksi tavoitteena on yrittää siepata vastapelaajien koodeja.



### Esimerkki

Olet valkoisessa joukkueessa Alinan ja Petrin kanssa. Petri on ensimmäinen salakoodaaja. Hän yrittää välittää nostamassaan sattumanvaraisessa kortissa olevaa kolminumeroista koodia. Tehdäkseen niin hän keksii kolme vihjettä, yhden jokaista numeroa kohden: **“Meksiko”, “hyönteinen”, “kauhu”**.

Selvittääksenne mitä Petrin kolme vihjettä tarkoittavat teidän on käytettävä neljää salaista avainsanaanne (jotka ovat vain oman joukkueenne nähtävissä). Tässä pelissä avainsananne ovat:

**1 MUSTA 2 SUDENKORENTO 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO**

Mitkä **kolme numeroa** Petri yrittää saada teidät arvaamaan?

Vihje **“Meksiko”** viittaa luultavasti avainsanaan **4, sombrero**. Vihje **“hyönteinen”** liittyy selvästi avainsanaan **2, sudenkorento**. Lopuksi vihje **“kauhu”** viittaa avainsanaan **1, musta**.

Petrin koodi on todennäköisesti **4.2.1**.



Koska vihjeet sanotaan ääneen eivätkä avainsanat muutu kertaakaan pelin aikana, **kumpikin joukkue paljastaa asteittain tietoa avainsanoistaan** vastajoukkueelle. Näin ollen vastapelaajien on mahdollista **siepata koodeja**, joita yritätte välittää.

Edellisessä esimerkissä ensimmäisen kierroksen jälkeen vastajoukkue tietää, että neljäs avainsananne liittyy **Meksikoon**. Jos käytät myöhemmin pelissä vihjettä **“amigos”**, vastajoukkue voi helposti yhdistää sen Meksikoon ja täten arvata sinun viittaavan jälleen neljänteen avainsanaan.



## 2 näyttöalustaa



## 48 koodikorttia

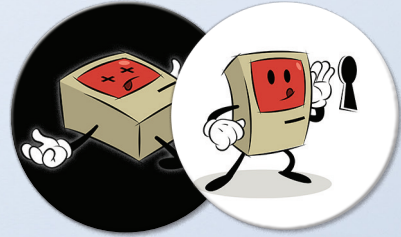
(1 musta ja 1 valkoinen pakka, joissa molemmissa on 24 korttia)



## 110 avainsanakorttia (yhteensä 440 sanaa)



4 sieppausmerkkiä (valkoinen)  
ja 4 väärä tulkinta -merkkiä (musta)



1 tiimalasi (30 sekuntia)



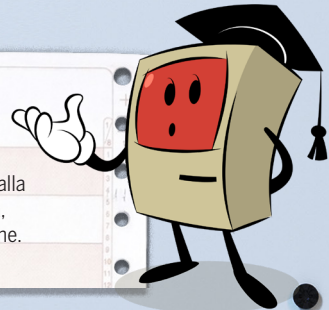
## 50 muistiinpanoarkkia

Jos tarvitsette lisää arkkeja, voitte ladata tiedoston nettisivuiltamme:  
[www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

Tämä sääntökirja!

### Avainsanakortteihin liittyy

Älkää katsoko alkkää sekoittako avainsanakortteja ennen pelaamista. Näissä korteissa olevan väriavaimen avulla korttien eri puolet erottaa toisistaan. Täten voitte pelata kaikilla sinisillä avainsanoilla ennen kuin käännätte kortit ympäri ja vältytte pelaamasta samalla avainsanalla kahdesti. Huomatkaa, että sanat ovat sekavalla taustalla, jottette vahingossa lukisi muita sanoja näyttöalustaa valmistellessanne.



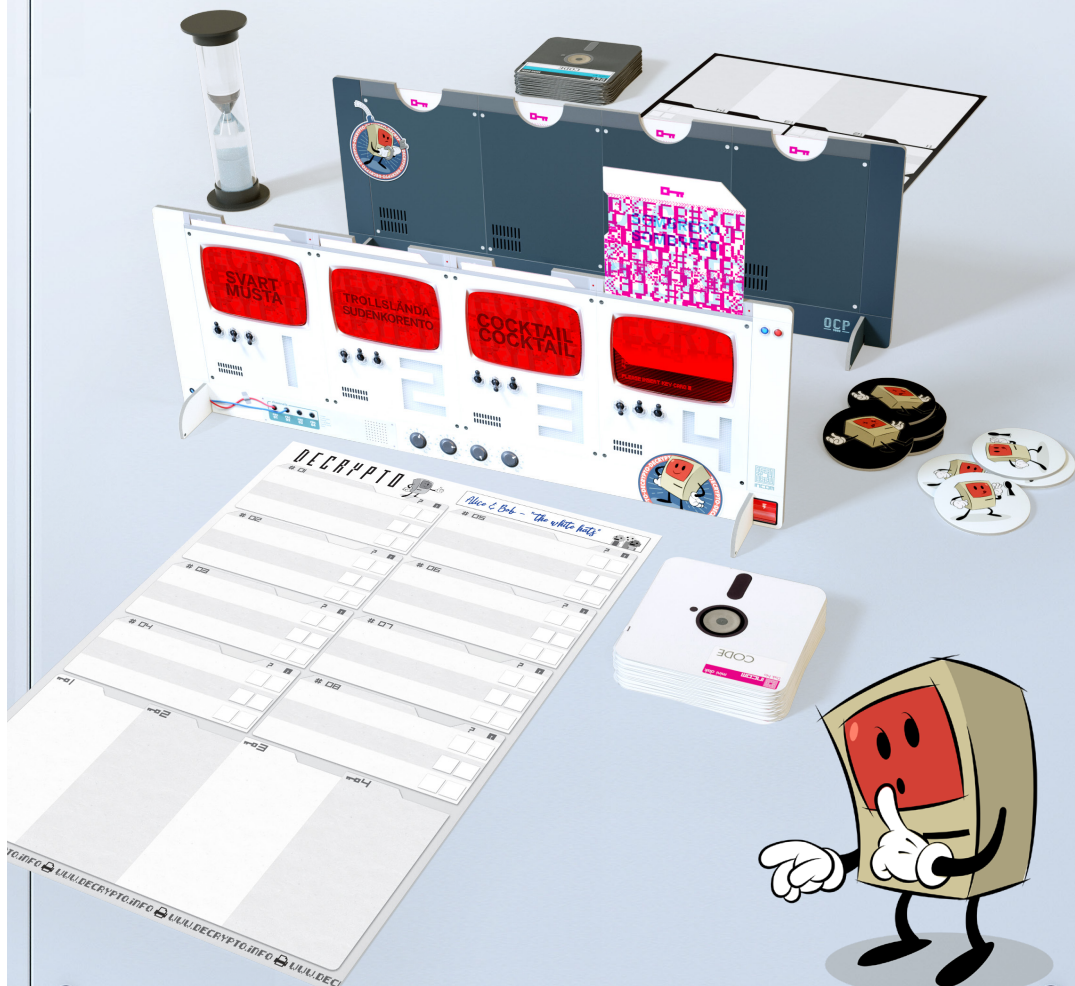
## PELIALMISTELUT

1. Jakautukaa kahteen joukkueeseen mahdollisimman tasaisesti.
2. Saman joukkueen jäsenet istuvat **samalla puolella pöytää**. Vastajoukkueen jäsenet istuvat pöydän vastakkaisella puolella.
3. Kumpikin joukkue ottaa **yhden näyttöalustan**, nostaa sitten **4 avainsanakorttia** ja asettaa ne paikoilleen **NÄYTTÄMÄTTÄ** niitä vastajoukkueelle.
4. Kumpikin joukkue ottaa näyttöalustansa värisen (mustan tai valkoisen) **koodipakan**.
5. Kumpikin joukkue ottaa yhden **muistiinpanoarkin**.

Voitte merkitä vihjeenne ja vastajoukkueelta kuulemanne vihjeet arkille. Valitkaa joukkueellenne nimi ja kirjoittakaa se sille varattuun kohtaan.

Muistiinpanoarkki on kaksipuolinen. Pitäkää mielessänne, että yksi on oman joukkueenne ja toinen on vastajoukkueenne puoli. Muistiinpanoarkin reunat ja näyttöalustat ovat keskenään samanväriset!

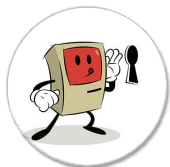
6. Asettakaa **tiimalasi, sieppausmerkit ja väärä tulkinta -merkit** keskelle pöytää.



## TAUOITE

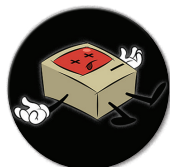
Joukkueenne voittaa pelin, jos keräätte **2 sieppausmerkkiä**.

Saatte **yhden sieppausmerkin** joka kerta, kun sieppaatte onnistuneesti vastajoukkueen koodin.



Joukkueenne **häviää pelin**, jos keräätte **2 väärä tulkinta -merkkiä**.

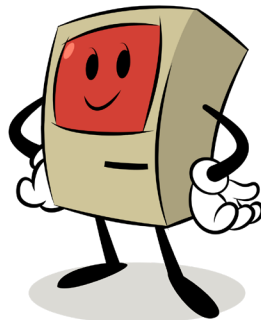
Saatte **yhden väärä tulkinta -merkin** joka kerta, kun joukkueenne epäonnistuu salakoodaajanne koodin purkamisessa.



## VIHJEET

Salakoodaajan on **keksittävä uusia vihjeitä** joka kierroksella. Seuraavia ohjeita on noudatettava vihjeitä luotaessa:

- **Saat valita vihjeiden muodon**, joten vihje voi olla yksi sana tai kokonainen virke. Jos joukkueesi haluaa, voit jopa hyrällä, tanssia tai esittää pantomiimia!
- **Muista pitää kaikki 3 vihjettäsi erillään**. Ei saa jäädä epäselväksi, mistä elementeistä ensimmäinen, mistä toinen ja mistä kolmas vihjeesi koostuu.
- **Vihjeiden on viitattava avainsanojen merkitykseen**.
- **Vihjeet eivät koskaan saa viitata kirjoitusasuun** ("K" vihjeenä avainsanalle "kirottu"), **kirjainten lukumäärään** ("9" tai "9 kirjainta" vihjeenä avainsanalle "skorpioni"), **sijaintiin näyttöalustalla** ("muskettisoturi" vihjeenä kolmannella paikalla olevalle avainsanalle) **eivätkä ääntämiseen** ("vaikka" vihjeenä avainsanalle "paikka").
- **Vihjeiden pitää perustua yleisesti saatavilla oleviin tietoihin**. Vaikkapa 1600-luvun kroatialaisiin runoilijoihin viittaaminen on sallittua. Sen sijaan **yksityisiin asioihin EI saa KOSKAAN viitata**, kuten siihen mitä lounaalla tuli syöttyä tai puolisojen omiin pikkujuttuihin.
- Pyydettyessä **sinun on selitettävä vihjeesi ymmärrettävästi**.
- Kaikki salakoodaajan joukkueelleen antamat tiedot **on annettava myös vastajoukkueelle**.
- **Et saa muuttaa, muokata etkä parannella** vihjettä luettuasi sen ääneen.
- **Et saa KOSKAAN käyttää samaa vihjettä useammin kuin kerran pelin aikana**.
- **Et saa KOSKAAN sanoa koodikortissa olevaa koodia ääneen tai käyttää avainsanoja** (tai niiden käännoiksi toisella kielellä) **vihjeinä**, et edes eri avainsanan kohdalla.



# DECRYPTO



joukkueen nimi

Alina & Petri - "Valkoiset hatut"

ensimmäinen vihje

# 01 Meksiko

hyönteinen

toinen vihje

kauhu

kolmas vihje

# 02 illanvietto

päivänvarjo

Odonata

4 4  
2 2  
1 1

# 05 kierrosnumero

3 3  
4 4  
1 2

arvaus

oikea vastaus

ensimmäiseen avainsanaan liittyvät vihjeet

# 01 kauhu

kolmanteen avainsanaan liittyvät vihjeet

# 02 hyönteinen  
Odonata

toiseen avainsanaan liittyvät vihjeet

# 03 illanvietto

neljänteen avainsanaan liittyvät vihjeet

# 04 Meksiko  
päivänvarjo

**Yhtä peliä pelataan useampi kierros** (yleensä 4–6 kierrosta). Jokaisen kierroksen alussa kumpikin joukkue valitsee joukostaan **salakoodaajan**. Koodaajan rooli vuorottelee joukkueen jäseneltä toiselle.

Jokaisen kierroksen aikana molemmat salakoodaajat antavat vihjeitä koodistaan, jonka jälkeen molemmat joukkueet yrittävät arvata molemmat koodit. Ensinnä yritetään arvata valkoisen joukkueen ja sen jälkeen mustan joukkueen koodi. Jokainen kierros jakaantuu seuraaviin vaiheisiin. **Järjestys on erittäin (erittäin!) tärkeä.**

1. Kummankin joukkueen salakoodaaja nostaa **yhden koodikortin** joukkueensa pakasta ja lukee sen äänettömästi **piilossa kaikilta muilta pelaajilta**. Salakoodaajan tavoite on saada joukkueoverinsa sanomaan tämä koodi (esimerkiksi: 3.4.2).
2. Muistiinpanoarkkia käyttäen kummankin joukkueen salakoodaaja kirjoittaa **kolme vihjetä** meneillään olevan kierroksen kolmelle riville. Kirjoittaa koodin ensimmäiseen numeroon liittyvä vihje yläriville ja niin edelleen. Käyttäkää sitä puolta muistiinpanoarkista, joka vastaa joukkueenne väriä.

**Voitte välttää viivytelyn seuraavasti:** Kun jompikumpi salakoodaajista on kirjoittanut kaikki vihjeensä, hän kääntää tiimalasin ympäri. Vastajoukkueen salakoodaajan on kirjoitettava kaikki vihjeensä ennen kuin tiimalasin hiekka valuu loppuun, muuten hänellä ei ole kolmea valmiista vihjetä annettavanaan!

3. **Valkoisen joukkueen salakoodaaja lukee kolme vihjetään ääneen** ja antaa arkin sitten joukkueoverilleen. Musta joukkue kirjoittaa kuulemansa kolme vihjetä arkinsa **valkoiselle puolelle** (meneillään olevalle kierrokselle varattuun kohtaan).
4. Kumpikin joukkue keskustele vihjeistä ja yrittää ratkaista koodin. Kun joukkue uskoo ratkaisseensa koodin, **joku jäsenistä kirjoittaa vihjeitä vastaavat numerot kunkin rivin loppuun** (ensimmäiseen muistiinpanoarkin kahdesta sarakkeesta).

**Vihjeet sanonut salakoodaaja ei tietenkään osallistu keskusteluun!** Hän ei saa reagoida joukkueovereidensa pohdintoihin millään tavalla.

5. Kun kumpikin joukkue on kirjoittanut numeronsa, **musta joukkue yrittää siepata koodin**. He lukevat ääneen muistiin kirjoittamansa kolminumeroisen koodin ja toivovat sen vastaavan valkoisen joukkueen salakoodaajan koodia.

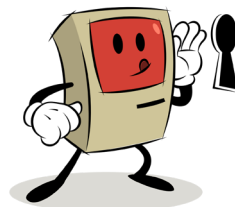
#### **Tärkeää!**

**Ensimmäisen kierroksen aikana kumpikaan joukkue ei yritä siepata toisen joukkueen koodia, sillä heillä ei ole vielä yhtään vihjetä avuksi koodin sieppaamisessa.**

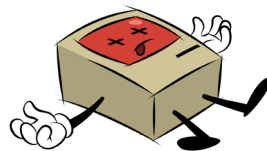
6. **Nyt valkoinen joukkue yrittää ratkaista koodin.** He lukevat muistiin kirjoittamansa **kolminumeroisen koodin** ja toivovat sen vastaavan salakoodaajansa koodia.

7. **Lopuksi valkoisen joukkueen salakoodaaja paljastaa koodikorttinsa.**

- **Jos musta joukkue on OIKEASSA** (eli he kirjoittivat oikeat numerot oikeassa järjestyksessä), **he SIEPPAAVAT koodin ja saavat sieppausmerkin.** He eivät saa mitään rangaistusta, jos heidän koodinsa EI OLE oikea.



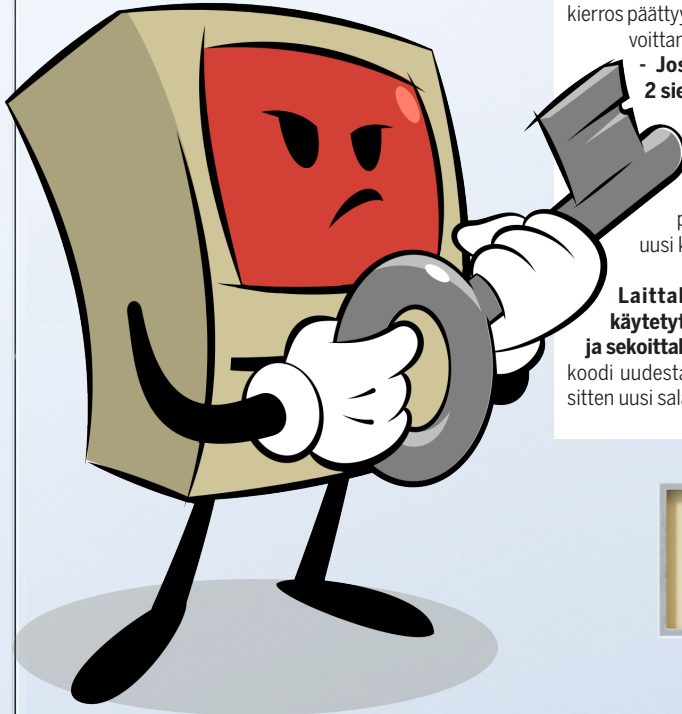
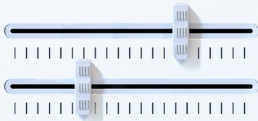
- **Jos valkoinen joukkue on VÄÄRÄSSÄ, he tulkitsevat koodin väärin ja saavat väärä tulkinta-merkin.** He eivät saa mitään palkkiota, jos heidän koodinsa ON oikea.



On siis mahdollista, että yksi joukkue saa väärä tulkinta-merkin (tulkittuaan salakoodaajansa vihjeet väärin) ja toinen joukkue saa sieppausmerkin (siepattuaan vastustajansa koodin onnistuneesti) samalla kierroksella.

**Käyttäkää kunkin vihjeen lopussa olevaa toista saraketta muistiinpanoarkilla oikean koodin merkitsemiseen.**

**Merkitkää meneillään olevan kierroksen vihjeet** niitä vastaavien numeroiden alle arkin alaosaan. Näin voitte nähdä kuhunkin numeroon liittyvät vihjeet yhdellä silmäyksellä.



### Toistakaa vaiheet 3–7 päinvastaisin asetelmin:

Mustan joukkueen salakoodaaja lukee nyt kolme vihjettä ääneen, molempien joukkueiden pelaajat yrittävät ratkaista koodin, ja niin edelleen.

### Kierroksen päätyminen

Kun molemmat joukkueet ovat paljastaneet koodinsa, kierros päättyy. Tarkistakaa, onko jompikumpi joukkueista voittanut tai hävinnyt pelin:

- Jos jommallakummalla joukkueella on 2 sieppausmerkkiä, se voittaa pelin.

- Jos jommallakummalla joukkueella on 2 väärä tulkinta -merkkiä, se häviää pelin.

Jos vähintään yksi näistä ehoista täyttyy, peli päättyy. Muussa tapauksessa aloittaa uusi kierros.

**Laittakaa molemmat kierroksen aikana käytetyt koodikortit takaisin omiin pakkoihinsa ja sekoittakaa kortit.** On siis mahdollista nostaa sama koodi uudestaan heti seuraavalla kierroksella. Valitkaa sitten uusi salakoodaaja molemmista joukkueista.



### TASAPELIN RATKAISU

- Jos jommallakummalla joukkueella on 2 sieppausmerkkiä ja 2 väärä tulkinta -merkkiä kierroksen päättyessä (yhtäaikainen voitto ja häviö);

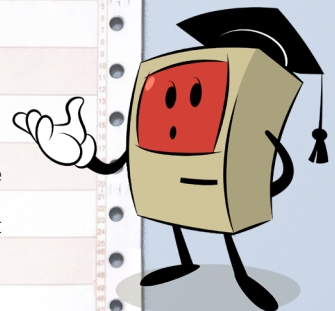
- TAI jos kumpikin joukkue saa toisen sieppausmerkinsä samalla kierroksella;

- TAI jos kumpikin joukkue saa toisen väärä tulkinta -merkinsä samalla kierroksella;

- TAI jos kumpikaan joukkue ei ole voittanut eikä hävinnyt kahdeksannen kierroksen päättyessä;

Voittajajoukkue ratkaistaan seuraavasti:

Laskekaa pisteet. **Sieppausmerkki on arvoltaan +1 piste ja väärä tulkinta -merkki on arvoltaan -1 piste.** Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa. Jos peli on edelleen tasan, **kumpikin joukkue yrittää arvata vastajoukkueensa neljä avainsanaa.** Eniten oikeita vastauksia saanut joukkue voittaa. Jos peli on edelleen tasan, voitto jaetaan!





## ESIMERKKI

Jatketaan sivun 2 (Yleiskatsaus) esimerkkiä. **On toisen kierroksen aika.** Alina on valkoisen joukkueen ja Ella mustan joukkueen salakoodaaja. **He molemmat nostavat koodikortin ja kirjoittavat vihjeensä mustiinpanoarkilleen samanaikaisesti.**

**Alina on nostanut koodin 3.4.2.** Hänen täytyy välittää nämä kolme numeroa Petrille oikeassa järjestyksessä.



Valkoisen joukkueen avainsanat ovat edelleen:

1 MUSTA 2 SUDENKORENTO 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Alina tietää, että Matti ja Ella saattavat yrittää **sieppausta**, kun hän lukee vihjeensä ääneen. Heillä on jo joitain tietoja, sillä ensimmäisen kierroksen aikana Petri keksi vihjeet **"Meksiko"**, **"hyönteinen"** ja **"kauhu"** koodille **4 (sombbrero)**, **2 (sudenkorento)**, **1 (musta)**. Alinan täytyy hämätä muita pelaajia.

- Viestittääkseen Petrille avainsanan **3** Alina kirjoittaa ensimmäiselle riville vihjeen **"illanvietto"**.
- Avainsanalle **4** hän kirjoittaa **"päivänvarjo"**, sillä sombreroja käytetään auringolta suojautumiseen.
- Avainsanalle **2** hän kirjoittaa **"Odonata"**, joka on sudenkorentojen hyönteislahko.

Alina lukee vihjeensä ääneen ja ojentaa muistiinpanoarkin Petrille. Ella ja Matti kirjoittavat Alinan vihjeet arkkinsa **valkoiselle puolelle**. Kumpikin joukkue käyttää valkoista puolta, koska vihjeet antoi valkoisen joukkueen salakoodaaja.

Petri ymmärtää erittäin hyvin **illanvieton** ja **cocktailin** välisen yhteyden, ja sama koskee yhteyttä **päivänvarjon** ja

**sombreron** välillä. Helppoa kuin heinänteko! Hänellä ei kuitenkaan ole hajuakaan siitä, mitä joukkueetoveri Alina haluaa viestiä vihjeellä **"Odonata"**. Hän ei tunne sanaa ja arvaa numeroksi **1**.

Hän siis kirjoittaa ensimmäiseen sarakkeeseen **3.4.1**.



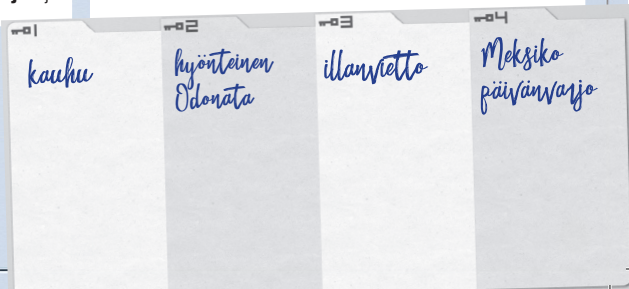
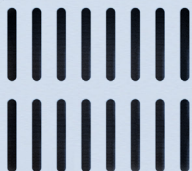
Ella ja Matti miettivät vihjeitä omalla puolellaan pöytää. He uskovat, että vihje **"illanvietto"** liittyy avainsanaan **1**, koska ajattelevat vihjeen **"kauhu"** liittyvän kauhuelokuviin, jotka kuuluvat usein nuorison illanviettoon. He uskovat, että vihje **"päivänvarjo"** liittyy avainsanaan **4**, koska Meksiko (ensimmäisen kierroksen vihje) on aurinkoinen maa. Avainsana **4** voisi olla aurinko...

Heillä ei ole aavistustakaan, mihin vihje **"Odonata"** viittaa. He ajattelevat, että se saattaisi liittyä avainsanaan 3, josta heillä ei ole aiempia vihjeitä. Niinpä he kirjoittavat ensimmäiseen sarakkeeseen **1.4.3**.

**Musta joukkue lukee arvauksensa ääneen, 1.4.3. Sitten Petri tekee samoin, 3.4.1.**

Alina on tyytyväinen hämättyään muita pelaajia mutta pettynyt siitä, ettei Petri ymmärtänyt häntä. Alina paljastaa kaikille, että oikea koodi oli **3.4.2**.

**Musta joukkue ei saa merkkiä**, koska he eivät siepanneet koodia. **Valkoinen joukkue saa väärä tulkinta-merkin**, koska joukkueetoverien välinen viestintä petti. Kumpikin joukkue kirjoittaa vihjeiden oikeat numerot toiseen sarakkeeseen. Sitten he kirjoittavat vihjeet arkin alaosassa oleviin laatikoihin ryhmitellen ne avainsanojen numeroiden mukaan.



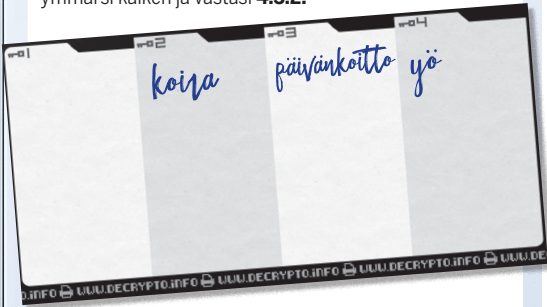
Toisella puolella pöytää Ella nosti koodin **2.3.4**.



Mustan joukkueen avainsanat ovat

**1 ANTIHKKI 2 LUU 3 AAMU 4 PAINAJAINEN**

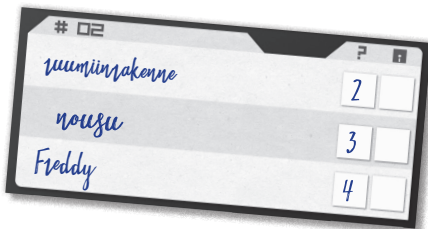
Edellisellä kierroksella Matti oli nostanut koodin **4.3.2**. ja antanut vihjeet **“yö”, “päivänkoitto”** ja **“koira”**. Ella ymmärsi kaiken ja vastasi **4.3.2**.



Ellan pitää nyt keksiä uusia vihjeitä koodille **2.3.4**. Hänen mieleensä juolahtaa:

- **“ruumiinrakenne”**
- **“nousu”**
- ja **“Freddy”**, jolla hän viittaa elokuvaan “Painajainen Elm Streetillä”, jonka päähenkilö Freddy vainoa uhrejaan näiden painajaisissa.

Matti ymmärtää Ellan viittaukset täydellisesti ja kirjoittaa ensimmäiseen sarakkeeseen **2.3.4**.



Petri ja Alina miettivät vaihtoehtojaan. He yhdistävät **“ruumiinrakenteen” “koiraan”**.

He yhdistävät **“nousun” “päivänkoittoon”**, koska aurinko nousee päivän koittaessa. He ajattelevat, että avainsana 3 on aurinko. Lopuksi he tietävät, että Freddy iskee öisin. He yrittävät siepata koodin ja kirjoittavat ensimmäiseen sarakkeeseen **2.3.4**.

## MUISTUTUS

Pelin tavoite on siepata koodeja vastajoukkueelta. Vastapuolen avainsanojen arvaaminen voi olla valtti, mutta se ei ole välttämättömyys.



Ella on tyytyväinen, että hänen joukkueoverinsa Matti ymmärsi vihjeet, mutta pettynyt valkoisen joukkueen onnistuneesta sieppauksesta. Olivatko vihjeet liian helppoja?

Valkoinen joukkue saa **sieppausmerkin**. Musta joukkue ei saa merkkejä, koska joukkueoverin koodin ymmärtämisestä palkkiona on vain rangaistuksen välttäminen.

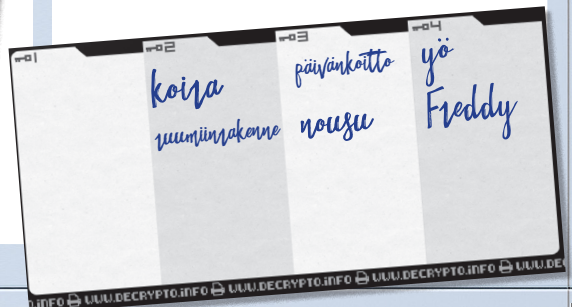


Nyt toinen kierros on ohi. Mustalla joukkueella ei ole yhtään merkkiä, ja valkoisella joukkueella on **1 väärä tulkinta -merkki** sekä **1 sieppausmerkki**.

Jos valkoinen joukkue sieppaa toisen koodin, se voittaa pelin. Jos se tulkitsee koodinsa väärin, se häviää!

Kumpikin joukkue merkitsee vihjeet muistiinpanoarin alaosassa oleviin laatikoihin.

Uusi kierros alkaa. Kumpikin joukkue palauttaa koodikorttinsa omaan pakkaansa ja sekoittaa kortit.



# KOLMEN PELAAJAN PELIN SÄÄNNÖT

## Yleiskatsaus

**Yksittäispelaaja on sieppaaja, joka kilpailee kahden pelaajan joukkuetta vastaan.** Joka kierroksella yksi joukkuepelaajista nostaa koodikortin ja keksii 3 vihjettä, aivan kuten tavallisessa pelissä. Voittaakseen sieppaajan täytyy kerätä 2 sieppausmerkkiä korkeintaan viidellä kierroksella.

## Pelivalmistelut

Muodostakaa kahden pelaajan joukkue. Tämä joukkue, joka pelaa sieppaajaa vastaan, ottaa haltuunsa muistiinpanoarkin, näytön, koodipakan ja 4 avainsanakorttia, jotka asetetaan näyttöalustalle tavalliseen tapaan.

Myös sieppaaja ottaa muistiinpanoarkin.

## Pelaaminen

Peliä pelataan vaiheet 1–7 tavalliseen tapaan merkien jakamista lukuun ottamatta. Jos sieppaaja ratkaisee joukkueen koodin, hän saa sieppausmerkin. Jos joukkueen arvausvuorossa oleva jäsen epäonnistuu koodin ratkaisemisessa, joukkue ei saa väärä tulkinta -merkkiä. Sen sijaan sieppaaja saa tässäkin tapauksessa sieppausmerkin. Kuten tavallisessa pelissä sieppaaja ei yritä siepata koodia vielä ensimmäisellä kierroksella. Koska sieppaaja pelaa yksin, hän ei voi nostaa koodikortteja eikä arvata omia koodejaan.

## Pelin päättyminen

Sieppaaja voittaa, jos hän saa 2 sieppausmerkkiä ennen viidennen kierroksen päättymistä. Muussa tapauksessa salakoodaava joukkue voittaa.



## KREDIITIT

**Suunnittelija:** Thomas Dagenais-Lespérance

**Julkaisija:** Christian Lemay

**Luova johtaja:** Manuel Sanchez

**2D-taiteilija:** NILS

**3D-taiteilijat:** Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Näyttöjen, kuvituksen, nimen Decrypto, nimen Le Scorpion masqué ja logon Le Scorpion masqué käyttö on ankarasti kielletty ilman Le Scorpion masqué -yhtymän kirjallista suostumusta.

## KIITOKSET:

Toimittaja haluaa kiittää Mélanie Mecteauta kaikista tämän ideosta ja innostuksesta projektia kohtaan.

Suunnittelija haluaa kiittää Christian Lemayta tämän uskosta projektiin, Clementine Chatelia peliriippuvuutensa tukemisesta ja avusta testajana, Jean-François Chrétienia hyvien uutisten levittämisestä, kaikkia Game Artisans of Montrealin jäseniä kuin myös harrastelijasuunnittelijoita näiden ajasta ja ehdotuksista, ja lopuksi vielä vanhempiaan näiden tuesta elämänvalinnoissaan ja tämän pelin ensimmäisinä testajina toimimisesta.



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

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



1 cut tree  
=  
1 new tree



## KIERROKSEN YHTEENUETO

1. Kumpikin salakoodaaja nostaa **yhden koodikortin**.
2. Kumpikin salakoodaaja kirjoittaa ylös **3 vihjettä**.
3. Valkoisen joukkueen salakoodaaja **lukee 3 vihjettä ääneen**.
4. Kummankin joukkueen jäsenet **kirjoittavat ylös valkoisen joukkueen salakoodajaan oletetun koodin**.
5. **Musta joukkue yrittää siepata koodin** (paitsi ensimmäisellä kierroksella).
6. **Valkoinen joukkue yrittää ratkaista koodin**.
7. **Valkoisen joukkueen salakoodaaja paljastaa oikean koodin ja jakaa asian mukaiset merkit. Toistakaa sitten vaiheet 3–7 vaihtuen joukkueiden rooleja.**

**Kierroksen päätyminen: Tarkistakaa, voittiko tai hävisikö jompikumpi joukkueista.**

Jos näin ei käynyt, kumpikin joukkue laittaa koodikorttinsa takaisin omaan pakkaansa ja sekoittaa kortit.



## VIHJEISIIN LIITTYVIEN SÄÄNTÖJEN YHTEENUETO

- Vihjeiden täytyy perustua **yleisesti saatavilla oleviin tietoihin**.
- Vihjeiden täytyy viitata avainsanojen **merkitykseen**.
- Vihjeet eivät koskaan saa viitata avainsanan **kirjoitusasuun, sijaintiin** näyttöalustalla tai **ääntämiseen**.
- KOSKAAN EI saa käyttää samaa vihjettä **useammin kuin kerran samassa pelissä**.
- **KOSKAAN EI saa lukea ääneen koodikortin koodia tai käyttää avainsanoja** (tai niiden käännoiksi toisella kielellä) **vihjeinä**, ei edes eri avainsanan kohdalla.

