

DECRYPTO™

COMMUNICATE SAFELY





Imparate le regole in 2 minuti!
www.decrypto.info

Un gioco di **Thomas Dagenais-Lespérance**
Illustrato da **NILS, Fabien Fulchiron e Manuel Sanchez**

PANORAMICA

In **DECRYPTO**, due squadre da 2 a 4 giocatori ciascuna si sfidano per determinare chi siano i codificatori migliori (le regole per partite a 3 giocatori sono descritte alla fine del regolamento).

Il vostro obiettivo è **trasmettere dei codici ai vostri compagni di squadra senza che la squadra avversaria li intercetti**. Quindi, le vostre comunicazioni dovranno essere abbastanza chiare da essere capite dalla vostra squadra, ma abbastanza vaghe da confondere la squadra avversaria. Inoltre, dovete cercare di intercettare i codici della squadra avversaria.



Esempio

Fate parte della Squadra Bianca assieme ad Alice e Bob. Bob è il primo "Codificatore": cercherà di trasmettere il codice a 3 cifre che compare sulla carta casuale che ha appena pescato. Per farlo deve fornire tre indizi, uno per ogni cifra:

"Messico", "zampe", "orrore".

Per capire cosa significhino i tre indizi di Bob, la vostra squadra deve usare **4 Parole Chiave segrete** (visibili solo alla vostra squadra).

Le vostre Parole Chiave per questa partita sono:

1 NERO 2 RAGNO 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Quali sono le **tre cifre** che Bob cerca di farvi indovinare?

L'indizio **"Messico"**, probabilmente si riferisce alla Parola Chiave **4, "sombbrero"**. L'indizio **"zampe"** si riferisce ovviamente alla Parola Chiave **2, "ragno"**. E infine, l'indizio **"orrore"** si riferisce alla Parola Chiave **1, "nero"**. Il codice di Bob probabilmente è **4.2.1**.



Dal momento che gli indizi vengono forniti a voce alta e che le Parole Chiave non cambiano nel corso di tutta la partita, **ogni squadra rivelerà gradualmente alcune informazioni sulle sue Parole Chiave** alla squadra avversaria. Questo potenzialmente permetterà ai vostri avversari di **intercettare i codici** che state cercando di trasmettere.

Nell'esempio precedente, dopo il primo round, la squadra avversaria sa che la vostra quarta Parola Chiave è collegata al **"Messico"**. Se, successivamente nel corso della partita, fornite l'indizio **"amigo"**, i vostri avversari potranno facilmente associarla al Messico e quindi indovinare che state facendo di nuovo riferimento alla quarta Parola Chiave.



2 Schermi



48 Carte Codice

(1 mazzo bianco e 1 mazzo nero da 24 carte ciascuno)



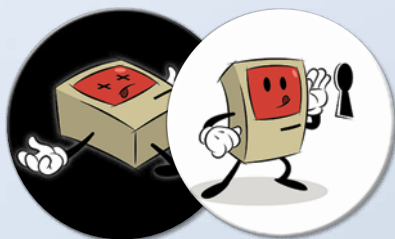
110 Carte Parola Chiave

(per un totale di 440 parole)



4 Segnalini Intercettazione (bianchi) e

4 Segnalini Comunicazione Errata (neri)



1 Clessidra (30 secondi)



50 Fogli degli Appunti

Se avete bisogno di stampare altri fogli, potete scaricare il file dal nostro sito web: www.decrypto.info

E il **Regolamento** che avete in mano ora!

Alcune note sulle carte Parola Chiave

Non guardate e non mescolate le carte Parola Chiave prima di giocare. Queste carte sono contrassegnate da un colore specifico per distinguere il fronte dal retro. In questo modo, potrete giocare con tutte le Parole Chiave blu prima di girare le carte ed evitare di giocare con la stessa Parola Chiave due volte. Notate, inoltre, che il particolare criptaggio delle carte garantisce che non leggete accidentalmente le altre Parole Chiave quando preparate il vostro Schermo.

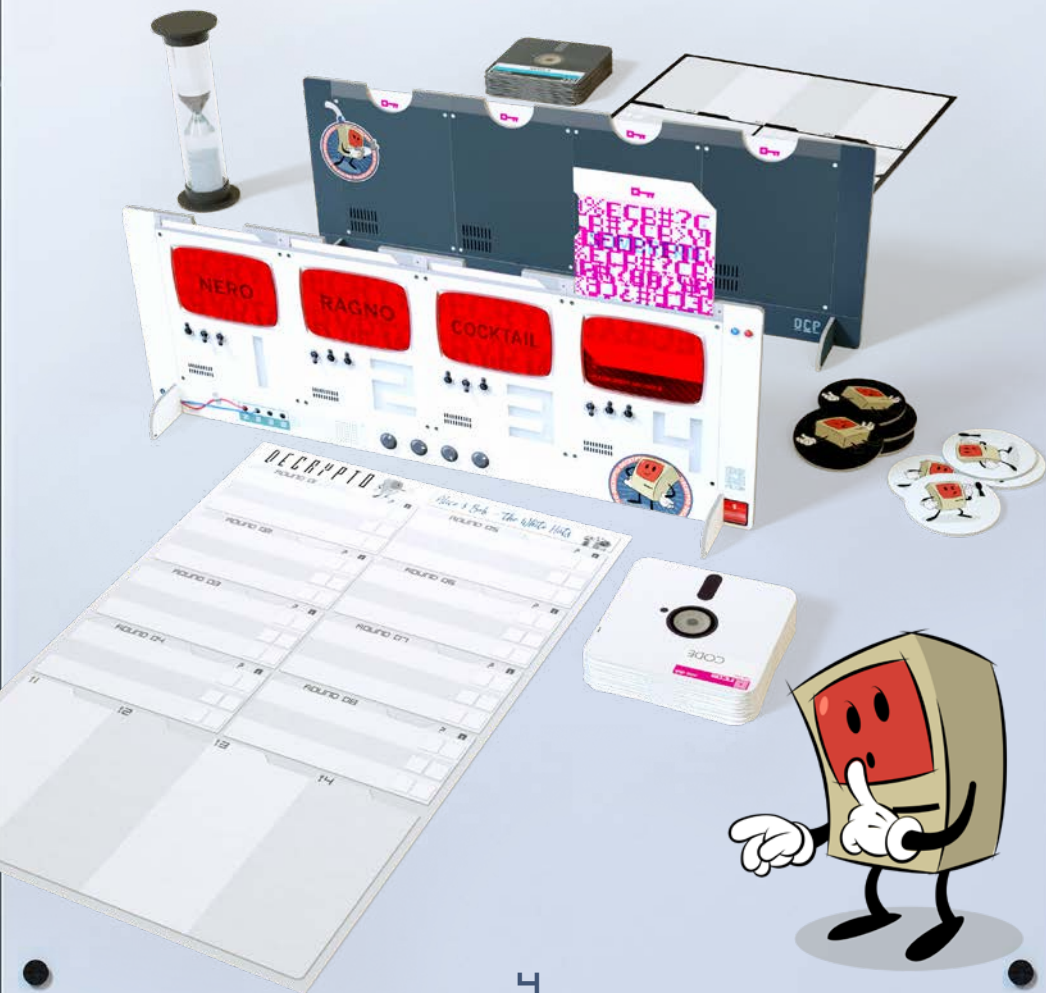


PREPARAZIONE

1. Formate due squadre composte dal numero più simile possibile di giocatori.
2. Tutti i membri di una squadra devono **sedersi allo stesso lato del tavolo**. Tutti i membri della squadra avversaria devono sedersi al lato opposto del tavolo.
3. Ogni squadra prende **1 Schermo**, poi pesca **4 carte Parola Chiave** e le colloca nelle apposite fessure del proprio Schermo **SENZA MOSTRARLE** alla squadra avversaria.
4. Ogni squadra prende il **mazzo carte Codice** dello stesso colore del suo Schermo (bianco o nero).
5. Ogni squadra prende **1 Foglio degli Appunti**. Potrete usarlo per annotare i vostri indizi e quelli che sentite usare dalla squadra avversaria. Scegliete un nome per la vostra squadra e scrivetelo nello spazio apposito.

I Fogli degli Appunti hanno due lati. Ricordate che un lato è destinato alla vostra squadra e l'altro è destinato alla squadra avversaria. I bordi del Foglio degli Appunti corrispondono ai colori degli Schermi!

6. Collocate **la Clessidra**, i **segnalini Intercettazione** e i **segnalini Comunicazione Errata** al centro del tavolo.



OBIETTIVO

La vostra squadra **vince la partita** se ottiene **2 segnalini Intercettazione**.

Ottenete **1 segnalino Intercettazione** ogni volta che riuscite a intercettare il codice della squadra avversaria.



La vostra squadra **perde la partita** se ottiene **2 segnalini Comunicazione Errata**.

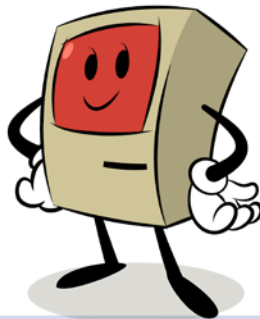
Ottenete **1 segnalino Comunicazione Errata** ogni volta che non riuscite a decifrare il codice del vostro Codificatore.



INDIZI

Ad ogni round il Codificatore deve **fornire nuovi indizi**. Osservate le seguenti linee guida quando fornite i vostri indizi:

- **Potete scegliere la forma che avranno i vostri indizi:** possono essere formati da una singola parola o da una frase completa e, se la vostra squadra vuole, potete perfino canticchiarli, ballarli o mimarli!
- **Assicuratevi di separare ognuno dei vostri 3 indizi.** Non deve esserci alcuna confusione tra ciò che costituisce il primo, il secondo e il terzo indizio.
- **Gli indizi devono riferirsi al significato delle Parole Chiave.** Gli indizi non devono mai riferirsi all'ortografia ("M" per suggerire "maledetto"), al numero di lettere ("9" o "9 lettere" per suggerire "scorpione"), alla posizione sullo Schermo ("moschettieri" per suggerire la parola in terza posizione), all'assonanza o alla rima ("tosto" per consentire alla vostra squadra di indovinare "posto").
- **Gli indizi devono riferirsi a informazioni pubblicamente disponibili.** Sicuramente potete riferirvi a uno sconosciuto poeta croato del 17° secolo... è rischioso, ma è consentito! Tuttavia, **non potete MAI fare riferimento a informazioni "private"**, come ciò che avete mangiato a pranzo o ai vezzeggiativi che vi scambiate con vostro marito o vostra moglie.
- Se vi viene chiesto, **dovete scandire i vostri indizi lettera per lettera.**
- Ogni informazione che fornite alla vostra squadra come Codificatore **deve essere fornita anche alla squadra avversaria.**
- **Non potete cambiare, modificare o migliorare** un indizio una volta che avete finito di leggerlo a voce alta.
- **Non potete MAI usare lo stesso indizio più di una volta per partita.**
- **Non potete MAI leggere il codice sulla carta Codice ad alta voce o usare le Parole Chiave come indizi** (o la loro traduzione in un'altra lingua), nemmeno come indizio per una Parola Chiave diversa.



Nome della squadra

DECRYPTO



Alice & Bob - "the white hats"

Primo
indizio

Messico

Zampe

Onore

Secondo
indizio

4 4

2 2

1 1

Terzo
indizioNumero di
round

ROUND 02

Serata con gli amici

Parasole

Aracnide

Risposta
fornita

3	3
4	4
1	2

Risposta esatta

ROUND 03

ROUND 04

Lista di indizi relativi alla
prima Parola ChiaveLista di indizi relativi
alla terza Parola Chiave?1
Onore?2
Zampe
Aracnide?3
Serata con gli
amici?4
Messico
ParasoleLista di indizi relativi alla
seconda Parola ChiaveLista di indizi relativi alla
quarta Parola Chiave

Il gioco si svolge in una serie di round (solitamente da 4 a 6 round). All'inizio di ogni round, ogni squadra seleziona un giocatore che sarà il suo **Codificatore**. Questo ruolo viene fatto passare da un membro della squadra a un altro. Durante ogni round, entrambi i Codificatori forniranno indizi sui loro codici, poi entrambe le squadre cercheranno di indovinare i due codici, partendo con il codice della Squadra Bianca e proseguendo con il codice della Squadra Nera. Ogni round è suddiviso nei passi seguenti. **L'ordine dei passi è molto (molto!) importante:**

1. Il Codificatore di ogni squadra pesca **una carta Codice** dal mazzo della sua squadra e la legge in segreto, **tenendola nascosta a tutti gli altri giocatori**. L'obiettivo è portare i compagni di squadra a decifrare quel codice (per esempio: 3.4.2).

2. Usando il Foglio degli Appunti, il Codificatore di ogni squadra annota **tre indizi** sulle tre righe relative al round attuale. L'indizio della prima cifra del codice va annotato sulla prima riga e così via. Usate il lato del Foglio degli Appunti che corrisponde al colore della vostra squadra.

Per evitare rallentamenti nel corso del gioco, provate a limitare il tempo in questo modo: non appena uno dei due Codificatori ha finito di annotare i suoi indizi, gira la clessidra. Il Codificatore avversario dovrà finire di annotare i suoi indizi prima che la clessidra si esaurisca; altrimenti, non avrà tre indizi completi da fornire!

3. Il Codificatore della Squadra Bianca **legge i suoi tre indizi a voce alta**, poi consegna il foglio ai suoi compagni di squadra. La Squadra Nera annota i tre indizi **sul lato bianco** del suo foglio (nella sezione del round attuale).

4. Entrambe le squadre discutono sugli indizi, cercando di decifrare il codice. Quando una squadra crede di averlo decifrato, **annota il numero che ritiene corrisponda a ogni indizio alla fine di ogni riga** (nella prima delle due colonne sul Foglio degli Appunti).

Naturalmente, il Codificatore che ha appena letto gli indizi non partecipa alla discussione! E non deve mostrare nessuna reazione durante la conversazione dei suoi compagni di squadra.

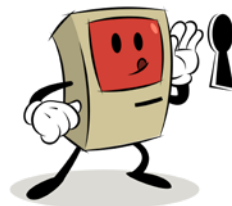
5. Una volta che entrambe le squadre hanno annotato i loro numeri, **la Squadra Nera tenta di intercettare**: legge il **codice a 3 cifre** che ha annotato, nella speranza che corrisponda al codice del Codificatore della Squadra Bianca.

Importante! Durante il primo round, la Squadra Nera non cerca di intercettare il codice della Squadra Bianca. Del resto, non avrebbe alcun indizio da interpretare per intercettarlo.

6. **La Squadra Bianca ora tenta di decifrare il codice**: legge il **codice a 3 cifre** che ha annotato nella speranza che corrisponda al codice del suo Codificatore.

7. **Infine, il Codificatore della Squadra Bianca rivela la sua carta Codice.**

- **Se la Squadra Nera ha dato la risposta ESATTA** (vale a dire se ha annotato i numeri esatti nell'ordine esatto), **ha INTERCETTATO il codice e riceve un segnalino Intercettazione**. Non riceve alcuna penalità se il suo codice NON CORRISPONDE.



- **Se la Squadra Bianca ha dato la risposta ERRATA, ha interpretato in modo errato il codice e riceve un segnalino Comunicazione Errata**. Non riceve alcuna ricompensa se il suo codice CORRISPONDE.



Quindi, è possibile che nello stesso round una squadra riceva un segnalino Comunicazione Errata (avendo interpretato in modo errato gli indizi del suo Codificatore) e che la squadra avversaria riceva un segnalino Intercettazione (avendo intercettato con successo il codice degli avversari).

Usate la seconda colonna alla fine di ogni indizio sul Foglio degli Appunti per inserire il codice esatto.

Annotate gli indizi di questo round in fondo al vostro foglio, nel riquadro corrispondente al loro numero. In questo modo riuscirete a visionare facilmente gli indizi correlati a ogni numero!



Ripetete i passi dal 3 al 7 invertendo le squadre: il Codificatore della Squadra Nera legge ora a voce alta i suoi tre indizi, i giocatori di entrambe le squadre tentano di decifrare il codice, ecc.

Fine del Round

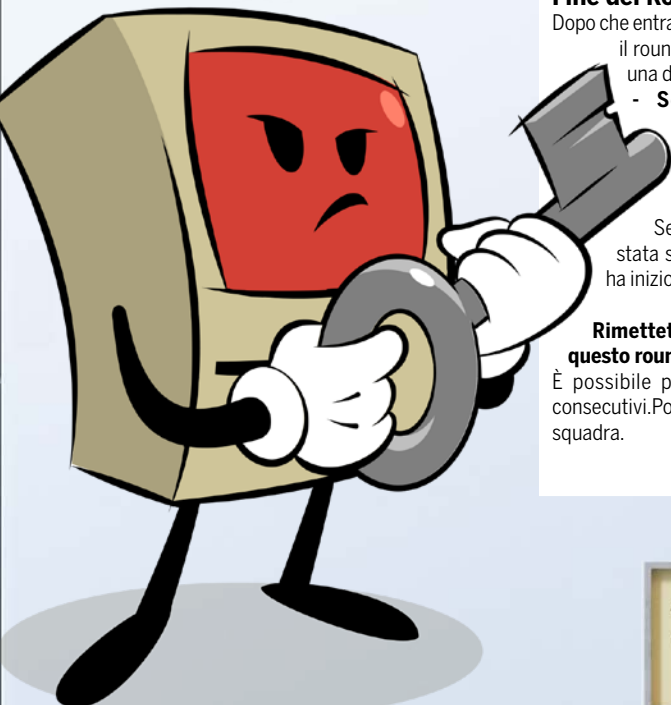
Dopo che entrambe le squadre hanno rivelato i loro codici, il round termina. Controllate per determinare se una delle squadre ha vinto o perso la partita:

- Se una squadra ha 2 segnalini **Intercettazione**, ha vinto la partita.
- Se una squadra ha 2 segnalini **Comunicazione Errata**, ha perso la partita.

Se almeno una di queste due condizioni è stata soddisfatta, la partita termina. Altrimenti, ha inizio un nuovo round.

Rimettete entrambe le carte Codice usate in questo round nei rispettivi mazzi e mescolateli.

È possibile pescare lo stesso codice in due round consecutivi. Poi, scegliete un nuovo Codificatore per ogni squadra.



SPAREGGI

- Se una squadra ha 2 segnalini **Intercettazione** e 2 segnalini **Comunicazione Errata** alla fine di un turno (vincendo e perdendo allo stesso tempo).

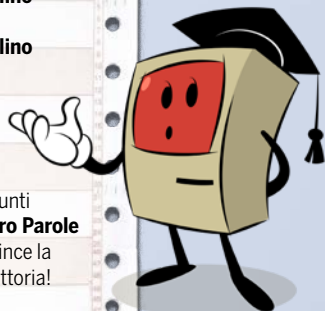
- OPPURE, se entrambe le squadre ottengono il loro secondo segnalino **Intercettazione** nello stesso round.

- OPPURE, se entrambe le squadre ottengono il loro secondo segnalino **Comunicazione Errata** nello stesso round.

- OPPURE, se nessuna squadra ha ancora vinto o perso alla fine dell'ottavo round.

La squadra vincitrice si determina in questo modo:

Contate i punti. **Un segnalino Intercettazione vale +1 punto e un segnalino Comunicazione Errata vale -1 punto.** La squadra con più punti vince. Se la parità persiste, ogni squadra cerca di indovinare le quattro Parole Chiave della squadra avversaria. La squadra con più risposte esatte vince la partita. In caso di ulteriore parità, entrambe le squadre condividono la vittoria!



ESEMPIO DI GIOCO

Proseguiamo con l'esempio di pagina 2 ("Panoramica"). Ora siamo giunti al secondo round. Alice sarà il Codificatore della Squadra Bianca e Eve quello della Squadra Nera. **Ognuna pesca una carta Codice e annota simultaneamente i suoi indizi sul proprio Foglio degli Appunti.**

Alice ha pescato la carta Codice 3.4.2: deve trasmettere queste tre cifre a Bob nell'ordine specificato.



Le Parole Chiave della Squadra Bianca sono ancora:

1 NERO 2 RAGNO 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Alice sa che Mallory e Eve potrebbero tentare un'intercettazione quando leggerà gli indizi a voce alta. Loro possiedono già alcune informazioni, dal momento che nel corso del primo round Bob ha fornito gli indizi "Messico", "zampe" e "orrore" per i codici 4 (sombbrero), 2 (ragno), 1 (nero). Alice deve confondere in qualche modo gli altri giocatori.

- Per comunicare la Parola Chiave numero 3 a Bob, annota l'indizio "serata con gli amici" sulla prima riga.
- Per comunicare la Parola Chiave numero 4, annota "parasole", dal momento che i sombreri si usano per ripararsi dal sole.
- Per comunicare la Parola Chiave numero 2, annota "aracnide", la classe di animali a cui appartengono i ragni.

Alice legge i suoi indizi e consegna il Foglio degli Appunti a Bob. Eve e Mallory annotano gli indizi di Alice sul lato bianco del loro foglio. Entrambe le squadre usano il lato bianco perché gli indizi sono stati forniti dal Codificatore della Squadra Bianca.

Bob capisce il legame tra "serata con gli amici" e "cocktail", lo stesso vale per "parasole" e "sombbrero". Troppo facile!

Tuttavia, non ha idea di cosa la sua compagna di squadra Alice voglia dirgli con l'indizio "aracnide". Non conosce questa parola. Bob, annota 1. Quindi nella prima colonna annota 3.4.1.



Dal loro lato del tavolo, Eve e Mallory riflettono sugli indizi. Credono che l'indizio "serata con gli amici" sia riferito alla Parola Chiave 1, pensando che "orrore" sia collegato a "film horror" che è una tipica attività serale per ragazzi. Credono che "parasole" sia riferito alla Parola Chiave 4, dal momento che Messico (un indizio del primo round) è un paese soleggiato. La Parola Chiave 4 potrebbe essere "sole"...

Non sanno a cosa possa riferirsi "aracnide" e pensano che potrebbe essere collegata alla Parola Chiave 3, dal momento che non hanno indizi di altro tipo. Annotano quindi 1.4.3 nella prima colonna.

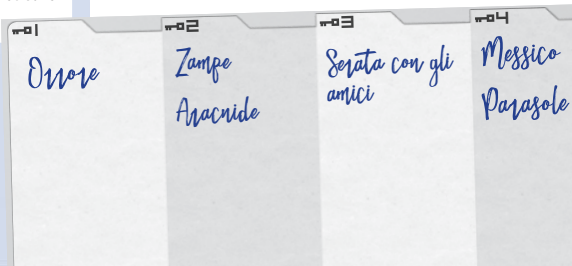
La Squadra Nera legge a voce alta il codice che ha annotato: 1.4.3. Poi Bob fa altrettanto: 3.4.1.

Alice, soddisfatta di avere confuso gli altri giocatori, ma delusa dal fatto che Bob non l'abbia capita, rivela a tutti che il codice esatto era 3.4.2.

La Squadra Nera non ottiene alcun segnalino, in quanto non è riuscita a intercettare il codice.

La Squadra Bianca ottiene un segnalino Comunicazione Errata, dal momento che le comunicazioni tra i compagni di squadra non hanno funzionato.

Entrambe le squadre annotano i numeri esatti di ogni indizio nella seconda colonna. Poi annotano gli indizi nei riquadri in fondo al foglio, raggruppando tutti gli indizi correlati a ogni numero di Parola Chiave.



Al lato opposto del tavolo, Eve ha pescato il codice **2.3.4**.



Le Parole Chiave della Squadra Nera sono:

1 ANTICHITÀ 2 OSSO 3 MATTINA 4 INCUBO

Durante il round precedente, Mallory aveva pescato il codice **4.3.2** fornendo gli indizi **“notte”, “alba” e “cane”**. Eve li aveva interpretati bene e aveva risposto con **4.3.2**.



Eve deve ora fornire nuovi indizi per il codice **2.3.4**.

Pensa a:

- **“scheletro”**
- **“ascesa”**
- e **“Freddy”**, in riferimento al film *Nightmare*, in cui il personaggio di Freddy attacca le sue vittime negli incubi.

Mallory capisce i riferimenti di Eve alla perfezione e annota **2.3.4** nella prima colonna.



Bob e Alice riflettono sulle loro opzioni, associano **“scheletro”** a **“cane”**, visto che i cani mangiano le ossa. Associano **“ascesa”** ad **“alba”**, dal momento che il sole ascende all'alba. Iniziano a pensare che la Parola Chiave **3** sia sole. Infine, sanno che Freddy colpisce di notte. Annotano il loro primo tentativo di intercettazione nella prima colonna: **2.3.4**.

PROMEMORIA

L'obiettivo del gioco è intercettare i codici delle squadre avversarie.

Indovinare le loro Parole

Chiave può offrirvi

qualche vantaggio, ma non è obbligatorio.



Eve è soddisfatta che la sua compagna di squadra Mallory abbia capito, ma è delusa dal fatto che la Squadra Bianca sia riuscita a intercettarla. Forse era troppo facile?

La Squadra Bianca ottiene un **segnalino Intercettazione**. La Squadra Nera non ottiene alcun segnalino. Non c'è alcuna ricompensa per avere capito il codice dei propri compagni di squadra, si evita solo la penalità...

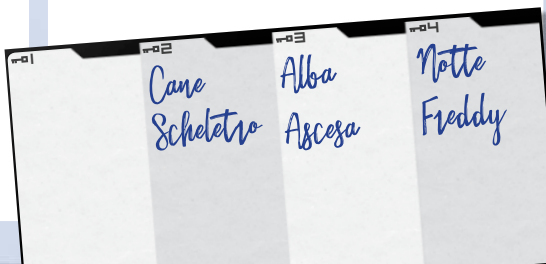


Ora il secondo round è finito. La Squadra Nera non ha alcun segnalino mentre la Squadra Bianca ha **1 segnalino Comunicazione Errata** e **1 segnalino Intercettazione**.

La prossima volta che la Squadra Bianca intercetterà un codice, vincerà la partita, ma la prossima volta che sbaglierà un codice, avrà perso!

Entrambe le squadre annotano gli indizi nei riquadri in fondo al Foglio degli Appunti.

Ha inizio un nuovo round. Entrambe le squadre rimettono le loro carte Codice nei rispettivi mazzi e li mescolano.



Panoramica

Un giocatore in solitario, chiamato l'Intercettatore, compete contro una squadra di due giocatori. A ogni round, un giocatore della squadra pesca una carta Codice e pensa a 3 indizi, proprio come in una partita regolare. Per vincere, l'Intercettatore deve ottenere 2 segnalini Intercettazione entro 5 round.

Preparazione

Componete una squadra di 2 giocatori. Questa squadra, che compete contro l'Intercettatore, prende un Foglio degli Appunti, uno Schermo, un mazzo Carte Codice e 4 carte Parola Chiave da collocare sullo Schermo, proprio come in una partita regolare.

L'Intercettatore prende un Foglio degli Appunti.

Svolgimento del Gioco

La partita si svolge come previsto dalle regole normali per i passi dall'1 al 7, tranne che per l'assegnazione dei segnalini. Se l'Intercettatore riesce a decifrare il codice della squadra, ottiene un segnalino Intercettazione. Se il membro della squadra che deve indovinare non riesce a indovinare il codice del Codificatore, non ottiene un segnalino Comunicazione Errata; assegnate invece un segnalino Intercettazione all'Intercettatore. Come nelle partite regolari, l'Intercettatore non può tentare di intercettare nel primo round. Inoltre, dal momento che l'Intercettatore gioca da solo, non può né pescare le carte Codice né indovinare i suoi stessi codici.

Fine della Partita

L'Intercettatore vince se ottiene **2 segnalini Intercettazione prima della fine del quinto round.** Altrimenti, è la squadra dei Codificatori a vincere.

RICONOSCIMENTI

Designer : Thomas Dagenais-Lespérance

Editore : Christian Lemay

Direttore Creativo: Manuel Sanchez

Artista 2D : NILS

Artisti 3D : Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

Edizione Italiana

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Denise Venanzetti, Diana Buraschi e Alice Amadei

Supervisione: Massimo Bianchini

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

L'uso degli Schermi, delle illustrazioni, del titolo Decrypto, del nome Le Scorpion masqué e del logo Le Scorpion masqué è severamente vietato senza un'autorizzazione scritta da Le Scorpion masqué inc.

RINGRAZIAMENTI:

L'editore desidera ringraziare Mélanie Mecteau per tutte le sue idee e il trascinate entusiasmo dimostrato per questo progetto. Il designer desidera ringraziare Christian Lemay per avere creduto nel progetto, Clementine Chatel per avere sostenuto la sua ossessione per il gioco e per il suo aiuto come playtester, Jean-François Chrétiën per la sua collaborazione nel diffondere le buone notizie, tutti i membri della Game Artisans of Montreal, nonché i "Designer della Domenica" per il loro tempo e i loro suggerimenti e infine i suoi genitori per il loro sostegno alla sua scelta di vita e per essere stati i primi playtester di questo gioco.



scorpionmasque.com

[scorpionmasque](#)



1 albero abbattuto
=
1 albero piantato



RIASSUNTO DELL'ORDINE DI TURNO

1. Ogni Codificatore pesca **1 carta Codice**.
2. Ogni Codificatore annota i suoi **3 indizi**.
3. Il Codificatore della Squadra Bianca **legge i suoi 3 indizi a voce alta**.
4. I membri di entrambe le squadre **annotano quello che credono sia il codice del Codificatore della Squadra Bianca**.
5. La **Squadra Nera tenta di intercettare** (tranne che nel primo round).
6. La **Squadra Bianca tenta di decifrare il codice**.

7. Il Codificatore della Squadra Bianca **rivela il codice esatto e distribuisce i segnalini appropriati**.

Poi si ripetono i passi 3-7 a squadre invertite.

Fine del Round: controllate se una squadra ha vinto o perso.

Se nessuna ha vinto o perso, entrambe rimettono le carte Codice nei rispettivi mazzi e li mescolano.



RIASSUNTO DELLE REGOLE SUGLI INDIZI

- Gli indizi devono riferirsi a **informazioni pubblicamente disponibili**.
- Gli indizi devono riferirsi **al significato** delle Parole Chiave.
- Gli indizi non possono mai riferirsi all'**ortografia**, alla **posizione** sullo Schermo, all'**assonanza** o alla **rima** di una Parola Chiave.
- Non è MAI possibile usare lo stesso indizio **più volte nella stessa partita**.

- **Non potete MAI leggere il codice sulla carta Codice ad alta voce o usare le vostre Parole Chiave come indizi** (o le loro traduzioni in altre lingue), nemmeno per una Parola Chiave diversa.

