

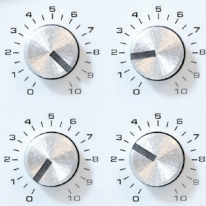
DECRYPTO™

디크립토



```
03c4p60
Using USERNAME='E.Brown'.
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
-SC0RPI0N-
FROM AGENT LINUX:03c4p60:4.9.0-3-
#1 SMP Debian 4.9.30-2+deb9u2

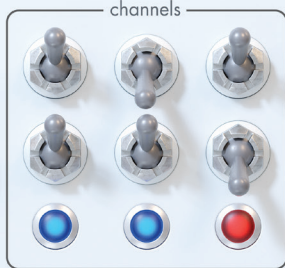
Last login: Sat Oct 26 12:05:41 2013
```



team
synch



channels

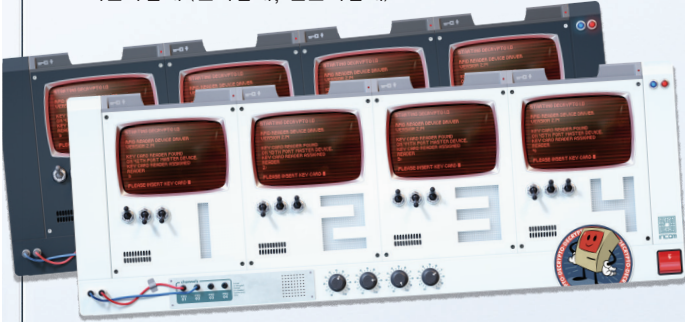


key type



게임 구성물

가림막 2개 (흰색 1개, 검은색 1개)



가림막 받침대 4개 (흰색 2개 검은색 2개)
게임이 끝나고 난 뒤 분리해서 보관해주세요.

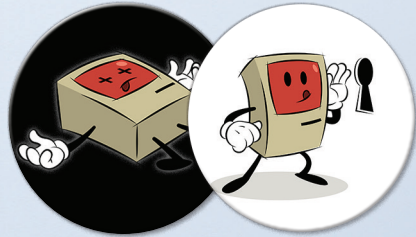
코드 카드 48장
(흰색 24장, 검은색 24장)



단어 카드 110장 (단어 440개)



오답 토큰 4개 (검은색) 해독 토큰 4개 (흰색)



모래시계 1개 (30초)



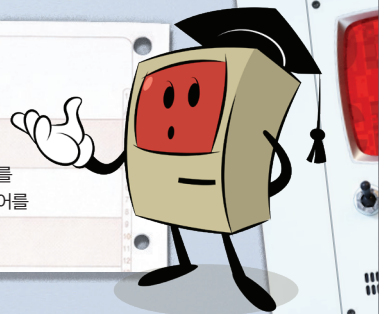
추리 용지 50장

추리 용지 파일은 행복한바오밥 자료실
www.happybaobab.com, 디크립토 홈페이지
www.decrypto.info 에서 다운 받을 수 있습니다.

필기구는 포함되어 있지 않으니 별도로 준비해 주세요.

단어 카드 세팅 방법에 대하여

- 단어 카드는 양면으로 이루어져 있고, 카드 위쪽과 아래쪽의 단어가 다릅니다.
- 카드의 한쪽 면에는 파란색, 또 다른 면에는 빨간색 열쇠가 표시되어 있습니다. 먼저 파란색 열쇠가 그려진 면으로 게임을 진행하세요.
- 이후 빨간색 열쇠가 그려진 면을 사용하세요. 이런 방식으로 좀 더 다양한 단어를 활용할 수 있게 됩니다. 단어 카드에 표시된 여러 가지 빨간색 패턴은 파란색 단어를 가리기 위한 장치입니다.



🔴 게임의 목적 🔴

디크립토는 2개의 팀으로 게임을 진행합니다. 각 팀은 2명에서 4명으로 구성되고 상대 팀의 코드를 해독하려고 노력합니다. 각 팀의 코드 마스터가 자신의 팀원에게 코드에 관한 힌트를 전달하고, 팀원들은 그 힌트로 우리 팀 코드 마스터의 암호를 추리 합니다. 힌트가 평이하면 상대팀이 해독하게 됩니다. 우리 팀에게는 명확하지만 상대팀에게는 모호한 "영리한" 힌트를 고민해야 합니다.

🔴 게임 진행 요약 🔴

디크립토의 한 라운드는 다음과 같은 단계로 게임이 진행됩니다.

① 코드 확인 → ② 힌트 전달 → ③ 코드 추리
→ ④ 결과 확인

① 코드 확인 🔴

각 팀은 가림막에 단어 카드를 4장 넣습니다. 이 단어 카드는 게임이 끝날 때까지 바뀌지 않습니다. 각 단어는 가림막에 그려진 1, 2, 3, 4 코드 번호와 연결됩니다. 코드 마스터는 자기 팀의 색깔에 해당하는 코드 카드를 1장 뽑습니다. 코드 마스터는 코드 카드에 적힌 코드를 팀원들이 맞힐 수 있게 힌트를 줍니다.



예시 흰색 팀 코드 마스터는 4. 2. 1이라는 코드 카드를 뽑았습니다. 코드 마스터는 코드에 해당되는 4(고양이), 2(수염), 1(콘서트) 단어를 확인합니다. 우리 팀원들이 코드를 맞힐 수 있게, 그리고 상대 팀은 맞힐 수 없도록 힌트를 줍니다.

② 힌트 전달 🔴

각 팀의 코드 마스터는 코드 카드 순서와 동일한 순서로 추리 용지에 힌트를 적습니다. 그리고 두 팀이 모두 들 수 있게 발표합니다. 각 팀은 해당하는 칸에 힌트를 적습니다.



3 코드 추리

각 팀의 팀원들은 코드 마스터가 준 힌트를 토대로 코드를 추리해야 합니다.

예를 들어 흰색 팀 코드 마스터가 다음과 같은 3개의 힌트를 줬습니다. “생쥐” “면도” “가수”

흰색 팀 팀원들은 이 3개의 힌트와 흰색 팀의 가림막에 있는 4개의 단어를 비교하며 암호를 해독한 후 3자리 코드를 맞춰야 합니다. 지금 흰색 팀이 가지고 있는 단어는 다음과 같습니다.

1 콘서트 2 수영 3 유기농 4 고양이

3자리 코드가 보이시나요?

1번째 힌트인 “생쥐”는 4번 고양이와 관련이 있어 보입니다. 2번째 힌트인 “면도”는 2번 수영과 관련이 있어 보입니다. 이런 식으로 마지막 힌트인 “가수”와 관련된 코드는

1. 콘서트일까요? 아니면 3. 유기농일까요?
3. 유기농보다 1. 콘서트가 좀 더 관련 있어 보입니다.



그러므로 흰색 팀 팀원들은 4, 2, 1 이라고 코드를 추리합니다. 그리고 코드를 말합니다. 코드 마스터는 코드 카드를 공개합니다. 흰색 팀은 코드를 정확히 맞췄습니다.

그럼 이때 검은색 팀 팀원들은 무엇을 하고 있을까요? 흰색 팀의 코드 마스터가 준 힌트를 검은색 팀도 똑같이 들었습니다. 그러나 흰색 팀과의 큰 차이점이 하나 있습니다. 검은색 팀은 흰색 팀의 단어 카드를 모르기 때문에 코드를 알 수 없습니다. 그러나 코드가 발표된 후에 4번 단어는 “생쥐”와 관련이 있다 라는

것을 알아냈습니다. 이렇게 게임이 진행된다면 각 코드에 해당하는 단어가 뭘지 추리할 수 있습니다. 이렇게 얻은 힌트로 상대방의 코드를 해독할 수 있습니다.

4 결과 확인

흰색 팀 코드 마스터가 준 힌트를 듣고 흰색 팀 팀원이 코드를 정확히 해독했다면, 흰색 팀에게는 아무 일도 일어나지 않습니다. 그러나 흰색 팀 코드 마스터가 준 힌트를 듣고 검은색 팀이 코드를 정확히 해독했을 경우, 검은색 팀은 해독 토큰 1개를 받습니다.

흰색 팀 코드 마스터가 준 힌트를 듣고 흰색 팀 팀원이 코드를 못 맞췄을 경우, 흰색 팀은 오답 토큰 1개를 받습니다. 그러나 흰색 팀 코드 마스터가 준 힌트를 듣고 검은색 팀이 코드를 못 맞췄을 경우, 검은색 팀에게는 아무 일도 일어나지 않습니다.

반대의 경우도 같습니다!

어느 한 팀이 해독 토큰 2개 또는 오답 토큰 2개를 받게 될 때까지 1~4번을 반복합니다.



게임의 준비

- 1 플레이어를 2개의 팀으로 나눕니다.
- 2 같은 팀끼리 나란히 앉습니다.
상대 팀끼리는 마주 보고 앉습니다.
- 3 각 팀은 흰색 또는 검은색 가림막 중 1개를 놓고 단어 카드 4장을 뽑아 가림막에 넣습니다. 가림막에 넣은 단어 카드는 상대 팀에게 절대로 보여줘선 안 됩니다.
- 4 가림막 색깔과 같은 코드 카드를 전부 가져옵니다.
- 5 추리 용지를 1장 가져옵니다. 이 용지에는 각 팀의 코드 마스터가 준 힌트를 적을 수 있습니다. 팀 이름을 정해 우리 팀 색깔에 해당하는 면 오른쪽 위 빈칸에 적습니다.
중요 추리 용지는 양면으로 되어 있습니다. 한 면은 우리 팀 코드에 대한 힌트를, 반대 면은 상대 팀 코드에 대한 힌트를 적을 수 있습니다. 추리 용지의 가장자리에는 색깔이 표시되어 있습니다. 색깔에 맞는 면에 힌트를 적어주세요.
- 6 모래시계, 해독 토큰, 오답 토큰을 테이블 가운데에 놓습니다.



▶ 게임의 진행 ▶

라운드를 시작하기 전에 각 팀은 코드 마스터를 정합니다. 매 라운드 팀원들끼리 서로 돌아가면서 코드 마스터를 맡습니다. 매 라운드 항상 흰색 팀부터 힌트를 말합니다. 각 라운드는 다음과 같은 순서로 진행됩니다. 디크립토는 순서가 매우 중요한 게임입니다! 꼭 순서대로 게임을 진행해주세요.

- 1 각 팀의 코드 마스터는 코드 카드 1장을 뽑아 자기 자신만 봅니다. 코드 마스터는 상대 팀이 코드를 알지 못하게, 그러나 우리 팀은 코드를 알 수 있게 힌트를 줘야 합니다.
- 2 각 팀의 코드 마스터는 코드에 대한 힌트를 순서대로 자기 팀 색깔에 맞는 추리 용지 면에 적습니다. 만약 두 팀의 코드 마스터 중 먼저 힌트를 다 적은 코드 마스터는 테이블 가운데에 있는 모래시계를 뒤집습니다. 이제 상대방 코드 마스터는 30초 내에 힌트 작성을 반드시 마무리해야 합니다.

참고 만약 게임을 처음 하는 경우, 모래시계를 빼고 진행하셔도 좋습니다. 충분히 고민하고 힌트를 적어주세요.

- 3 흰색 팀 코드 마스터가 먼저 3개의 힌트를 다른 플레이어가 들을 수 있게 크게 말합니다. 그리고 추리 용지를 팀원에게 줍니다. 검은색 팀은 들은 힌트를 추리 용지의 흰색 면의 현재 라운드 칸에 순서대로 적습니다.

- 4 각 팀은 힌트를 토대로 코드를 추리합니다. 팀원들은 **추리한 코드**를 추리 용지의 추리한 코드 적는 칸에 적습니다.

중요 코드 마스터는 팀원들이 코드를 추리할 때 추가적인 힌트를 주면 안 됩니다. 예를 들어 말, 표정, 몸 동작 등등 힌트를 줄 만한 행동을 하서는 안 됩니다.

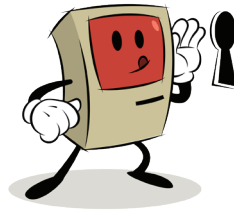
- 5 두 팀 모두 코드를 적었으면 검은색 팀부터 흰색 팀의 코드를 맞힐 수 있는 기회가 있습니다. 검은색 팀이 추리한 코드 3자리를

크게 말합니다.

중요 1라운드에서는 두 팀 모두 상대편의 코드를 추리하는 단계는 건너뜁니다. 두 팀 모두 상대편의 단어에 대한 누적된 힌트가 없어서 추리가 불가능합니다.

- 6 흰색 팀도 추리 용지에 적은 코드 3자리를 크게 말합니다.
- 7 흰색 팀 코드 마스터가 자신이 받은 코드 카드를 공개합니다.

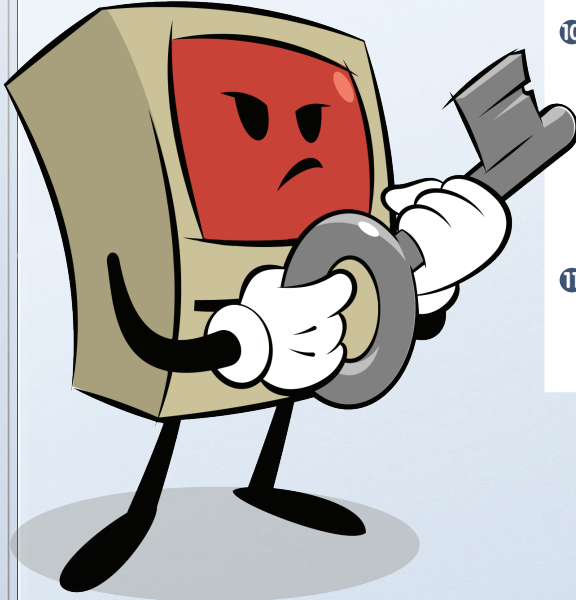
• 만약 검은색 팀이 흰색 팀 코드를 정확히 해독했다면, 상대 팀 코드를 해독했기 때문에 해독 토큰을 받습니다. 만약 검은색 팀이 흰색 팀의 코드 해독에 실패했다라도 불이익은 없습니다. 해독 토큰 2개를 모으면 게임에서 승리합니다!



• 만약 흰색 팀이 자기 팀 코드 마스터의 코드를 해독하지 못했을 경우, 오답 토큰을 받습니다. 흰색 팀이 흰색 팀 코드 마스터의 힌트를 해독했다라도 아무런 이득은 없습니다. 오답 토큰 2개가 모이면 상대 팀이 게임에서 승리합니다!

	추리한 코드	실제 코드
ROUND 01	P	Q
생쥐	4	4
면도	2	2
가수	1	1

- 8 추리 용지의 **실제 코드**를 적는 칸에 이번 라운드 정답을 적습니다. 추리 용지의 아래에는 각 라운드에 힌트를 적을 수 있는



칸이 있습니다. 상대 팀 1, 2, 3, 4번에 해당하는 단어에 대한 힌트를 모아서 추리할 수 있습니다.

- 9 흰색 팀의 코드 카드가 공개되고 난 뒤, 검은색 팀도 흰색 팀이 진행했던 방식으로 3~8번을 진행합니다. 코드 마스터가 3개의 힌트를 큰 소리로 말하고, 양 팀은 각자 코드를 해독합니다.
- 10 두 팀 모두 코드 마스터의 코드가 공개되었다면 라운드를 종료합니다. 라운드가 종료된 시점에서 한 팀에 해독 토큰이 2개가 있으면 그 팀이 승리합니다. 또는 오답 토큰이 2개가 있으면, 상대 팀이 승리합니다. 만약 이 2가지 중 1개라도 만족하는 조건이 없으면 라운드를 계속 진행합니다.
- 11 사용한 코드 카드는 코드 카드 더미에 다시 넣고 잘 섞습니다. 그리고 새 코드 마스터를 뽑습니다.



동점일 경우

- 1 한 라운드 끝났을 때 한 팀이 해독 토큰 2개와 오답 토큰 2개를 동시에 모은 경우
- 2 한 라운드 끝났을 때 두 팀 모두 해독 토큰 2개를 모은 경우
- 3 한 라운드 끝났을 때 두 팀 모두 오답 토큰 2개를 모은 경우
- 4 8라운드가 끝날 때까지 게임이 끝나지 않은 경우

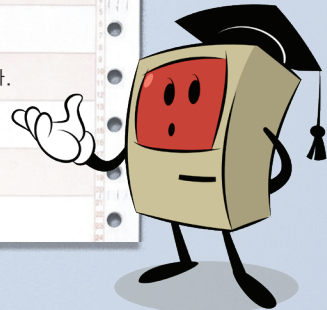
4가지 경우 중 하나라도 해당하는 경우 다음과 같은 방법으로 승리 팀을 정합니다.

해독 토큰은 1점, 오답 토큰은 -1점으로 계산합니다.

점수가 가장 많은 팀이 승리합니다. 만약 점수가 동점일 경우,

상대 팀의 단어 4개를 추리합니다. 그리고 더 많이 맞힌 팀이 승리합니다.

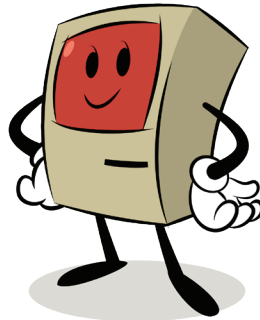
여전히 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 누리세요.



코드 힌트를 주는 방법

- 1 힌트는 단어, 문장, 춤, 노래, 마임 등등 코드 마스터 마음대로 줄 수 있습니다.
- 2 코드 1자리마다 따로따로 힌트를 줘야 합니다. 즉, 각 라운드마다 총 3개의 힌트를 줘야 합니다.
- 3 힌트는 반드시 의미로 연관이 되어야 합니다. 단어에 사용된 자음 모음, 음절, 단어의 위치, 발음 같은 정보는 힌트로 줄 수 없습니다.
- 4 힌트는 자신만 아는 사적인 내용은 사용할 수 없습니다. 예를 들어 "출근길에 내가 먹은 것" 같은 힌트는 사용할 수 없습니다.
- 5 코드 마스터는 힌트에 대해 질문에 반드시 정확하게 말해줘야 합니다.
- 6 힌트는 상대 팀도 들을 수 있게 큰 소리로 말해야 합니다.
- 7 추리 용지에 적은 힌트 그대로 말해야 합니다. 적은 힌트를 수정하거나, 바꾸거나, 추가 설명을 할 수 없습니다.
- 8 우리 팀이나 상대 팀이 사용한 힌트는 또 사용할 수 없습니다.
- 9 가림막에 있는 단어를 힌트로 사용해서는 안됩니다.

예시 코드 마스터가 '개'라는 힌트를 줬습니다. 상대 팀이 '개인지' '개인지' 다시 물어봅니다. 코드 마스터는 '개'라고 다시 말해줘야 합니다.

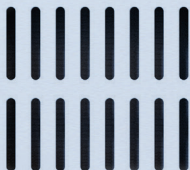
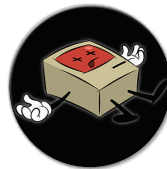
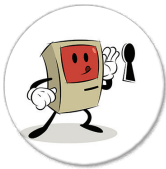


게임의 종료

라운드가 끝났을 때 자신의 팀이 해독 토큰 2개를 모았을 경우 승리합니다.

또는

라운드가 끝났을 때 상대 팀이 오답 토큰 2개를 모았을 경우 승리합니다.



추리 용지 설명

팀 이름

행복한바오밥

1번째 코드 힌트

DECRYPTO



ROUND 01

생쥐

4 4

면도

2번째 코드 힌트

2 2

가수

1 1

3번째 코드 힌트

ROUND 02

채소

3 3

키티

4 4

고래

1 2

추리한 코드

실제 코드

ROUND 03

ROUND 04

1번 단어에 대한 힌트

가수

3번 단어에 대한 힌트

채소

2번 단어에 대한 힌트

면도
고래

4번 단어에 대한 힌트

생쥐
키티

▶ 게임 플레이 예시 ▶

2라운드가 시작되었습니다. 라이언은 흰색 팀이고 노아는 검은색 팀입니다. 이 둘은 각각 코드 카드를 뽑습니다. 동시에 각 팀의 추리 용지에 힌트를 씁니다.



라이언은 3. 4. 2가 적힌 코드 카드를 뽑았습니다. 라이언은 이 3개의 코드를 정확한 순서대로 같은 팀인 샘에게 전달해야 합니다.

흰색 팀의 단어는 아래와 같습니다.

① 콘서트 ② 수염 ③ 유기농 ④ 고양이

노아 팀은 이미 1라운드를 통해 4(고양이), 2(수염), 1(콘서트)에 해당하는 “생쥐”, “면도”, “가수” 라는 힌트를 가지고 있습니다.

라이언은 상대 팀에게 혼란을 주고 싶습니다.

- 라이언은 코드 ‘3’의 힌트로 “채소” 라는 힌트를 추리 용지에 적었습니다.
- 코드 ‘4’의 힌트로 귀여운 고양이 캐릭터인 “키티” 라는 힌트를 주었습니다.
- 코드 ‘2’의 힌트로 흰수염고래를 생각하며 “고래”라는 힌트를 주었습니다.

라이언은 힌트를 큰 소리로 읽고, 추리 용지를 샘에게 전달했습니다. 노아와 프랭크는 라이언이 말한 힌트 3개를 추리 용지의 하얀 색 면에 적습니다. 흰색 팀에서 힌트를 주었기 때문에 두 팀 모두 하얀 색 면에 힌트를 적습니다.

라이언과 같은 팀인 샘은 “채소”는 “유기농”과 관련이 있다고 생각했습니다.

“키티”도 “고양이”라는 것을 바로 떠올렸습니다. 하지만, 라이언이 말한 “고래”가 “콘서트”와 “수염” 중 어느 것에 대한 힌트인지 딱 떠오르지가 않습니다. 샘은 “수염” 이라고 생각하고 3. 4. 1을 추리 용지의 추리한 코드 칸에 적었습니다.

ROUND 02		P	I
채소	3		
키티	4		
고래	1		

상대 팀인, 노아와 프랭크도 힌트에 대해 생각합니다. “채소”는 “면도”의 ‘깎는다’라는 부분에서의 연관이 있다고 생각하고 “채소”를 ‘1’이라고 생각합니다. “키티”는 첫 번째 힌트였던 “생쥐”와 연관이 있다고 생각해, ‘4’라고 생각합니다. 마지막으로 “고래”는 이미 가지고 있는 힌트들과 연관이 없다고 생각해 ‘3’이라 추리 합니다. 따라서 검은색 팀은 1.4.3을 추리 칸에 적습니다.

검은색 팀은 1.4.3이라고 크게 말합니다.

그리고 샘은 3.4.1이라고 크게 말합니다.

라이언은 코드 카드를 공개하고 3. 4. 2가 정확한 코드인 것을 확인시켜줍니다.

라이언은 샘이 정확한 코드를 맞지 못했기 때문에 아쉬워하면서도 상대팀 또한 코드에 대한 갈피를 못잡고 있다는 부분에서는 만족했습니다.

검은색 팀은 상대 팀의 코드를 알아 맞지 못한 것이기에 아무런 토큰도 받지 않습니다.

하지만, 흰색 팀은 자기 팀의 코드를 맞지 못했기 때문에 오답 토큰을 1개 받습니다.

두 팀 모두 추리 용지의 실제 코드를 적는 칸에

11	12	13	14
가수	면도	채소	생쥐
	고래		키티

실제 코드를 적습니다. 그리고 추리 용지 맨 아래 칸에 각 코드에 맞는 힌트를 적어 둡니다.



검은색 팀에서 노아는 2, 3, 4코드 카드를 뽑았습니다.

검은색 팀의 단어는 아래와 같습니다.

① 유물 ② 뼈 ③ 아침 ④ 지옥

이전 라운드에서 프랭크는 4, 3, 2 코드 카드를 뽑았고 “어둠”, “새벽”, “개”라는 힌트를 썼습니다. 노아는 이전 라운드에서 4, 3, 2를 정확하게 맞혔습니다.

노아는 이제 2, 3, 4의 새로운 힌트를 생각해야 합니다.



노아는 “스켈레톤”, “일출”, “디아블로”라는 힌트를 주었습니다.

프랭크는 노아가 준 힌트를 완벽히 이해하고 2, 3, 4를 추리 용지의 추리한 코드 칸에 적습니다.

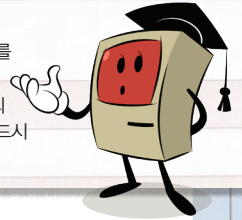
라이언과 샘은 이전에 얻은 힌트를 가지고 고민 합니다. “스켈레톤”은 “개”가 뼈다귀를 좋아한다는 부분과 연관이 있다고 생각합니다.



그리고 “일출”은 “새벽”과 관련이 있다고 생각합니다. “어둠”은 “디아블로”와 관련이 있다고 생각합니다. 따라서, 프랭크와 노아는 2, 3, 4라고 추리하여 추리 용지의 추리한 코드 칸에 적습니다.

반드시 기억하세요!

- 이 게임의 목적은 상대 팀의 코드를 알아내는 것입니다. 상대 팀의
- 가림막에 있는 정확한 단어를 추리 하는 것은 분명 도움이 되지만 반드시 필요하지는 않습니다.



노아와 프랭크는 흰색 팀이 자기 팀의 코드를 맞힌 것에 대해 아쉬워합니다.

흰색 팀은 해독 토큰을 받습니다. 검은색 팀은 아무 토큰도 받지 않습니다. 자기 팀의 코드를 맞힌 것에 대해서는 어떠한 보상도 없습니다.

이제 2라운드가 끝났습니다. 검은색 팀은 아무런 토큰을 받지 않았고, 흰색 팀은 오답 토큰 1개와 해독 토큰 1개를 받았습니다.

이 후, 흰색 팀이 상대 팀의 코드를 알아낸다면 게임에서 이깁니다. 그러나 자기 팀의 코드를 정확히 맞히지 못한다면 게임에서 지게 됩니다.

두 팀 모두 추리 용지 맨 아래에 힌트들을 번호에 맞게 정리합니다. 이제 새로운 라운드가 시작됩니다. 이전 라운드에 뽑았던 코드 카드를 다시 더미에 넣고 섞은 후 다음 라운드를 준비합니다.

3인 플레이 규칙

게임의 요약

3명의 플레이어가 게임을 진행할 경우, 2명이 한 팀이 되고, 나머지 1명은 홀로 게임을 진행합니다.

2명인 팀은 일반 게임 규칙과 마찬가지로 코드 카드를 뽑아 3개의 코드를 전달해야 합니다. 나머지 1명은 힌트를 듣고 코드를 추리하는 역할만 하게 됩니다.

홀로 게임을 하는 플레이어가 게임에서 이기기 위해서는 5라운드 내에 해독 토큰 2개를 모아야 합니다.

게임의 준비

2명의 플레이어로 이루어진 팀은 추리 용지, 필기구, 가림막, 코드 카드 더미를 준비합니다. 그리고 일반 게임 규칙과 마찬가지로 4 장의 단어 카드를 받아 가림막에 넣습니다.

홀로 게임을 진행하는 플레이어는 추리 용지와 필기구를 준비합니다.

게임의 진행

게임은 토큰을 받는 방식을 제외하고 일반 게임 규칙과 동일하게 진행됩니다. 만약 홀로 게임을 진행하는 플레이어가 상대 팀의 코드를 정확히 맞힐 경우, 해독 토큰을 받습니다. 만약 2 명의 플레이어로 이루어진 팀이 코드를 맞지 못할 경우, 오답 토큰 대신 해독 토큰을 홀로 게임을 진행하는 플레이어에게 줍니다.

일반 게임 규칙과 마찬가지로, 홀로 게임을 진행하는 플레이어는 첫 번째 라운드에는 상대 팀의 코드를 추리해 맞힐 수 없습니다.

게임의 종료

홀로 게임을 진행하는 플레이어가 5라운드 내에 2개의 해독 토큰을 모으면 게임에서 승리합니다. 5라운드 내에 2개의 해독 토큰을 모으지 못하면 2명으로 이루어진 팀이 승리합니다.

CREDITS

개발자 : Thomas Dagenais-Lespérance

제작자 : Christian Lemay

크리에이티브 디렉터 : Manuel Sanchez

2D 아트 : NILS

3D 아트 : Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

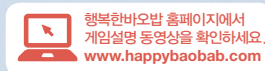
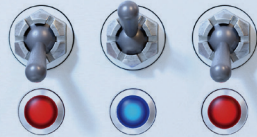
© 2017 Le Scorpion masqué inc.

The use of the screens, the illustrations, the title Decrypto, the name Le Scorpion masqué, and the logo Le Scorpion masqué is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion masqué inc.

THANKS:

The editor would like to thank Mélanie Mecteau, for all her ideas and her overwhelming enthusiasm for this project.

The designer would like to thank Christian Lemay for believing in the project, Clementine Chatel for supporting his game obsession and for her help as tester, Jean-François Chrétien for helping spread the good news, all the members of the Game Artisans of Montreal - as well as the "Sunday designers" - for their time and their suggestions, and finally his parents for their support in his choice of life and for being the first testers of this game.



www.decrypto.info