





Leer de spelregels in 2 minuten!
www.decrypto.info

Een spel door **Thomas Dagenais-Lespérance**
 Illustraties door **NILS, Fabien Fulchiron** en **Manuel Sanchez**

OVERZICHT

In **DECRYPTO** spelen twee teams van 2 tot 4 spelers tegen elkaar om te zien wie de beste codekrakers zijn (spelregels voor een spel met 3 spelers vind je op pagina 11 van deze regels).

Je doel is **om codes naar je teamgenoten te sturen zonder dat je tegenstander deze weet te onderscheppen**.

Ga daarom op zoek naar een manier van communiceren zodat jouw teamgenoten je begrijpen, maar zorg dat je communicatie goed gecodeerd is om je tegenstander te verwarmen. Tegelijkertijd probeer je ook de codes van je tegenstanders te ontcijferen.



Voorbeeld

Je maakt deel uit van Team Wit met Marjolein en Roel. Roel is de eerste "Encryptor". Hij trekt een kaart en probeert de 3-cijferige code van deze kaart te communiceren. Om dat te doen verzint hij 3 hints, één hint voor elk cijfer: **"Mexico"**, **"Insect"**, **"Horror"**.

Om de hints van Roel te begrijpen moeten jij en je team gebruik maken van **4 sleutelwoorden** (die alleen zichtbaar zijn voor jouw team). De woorden voor deze ronde zijn:

1 ZWART 2 LIBELLE 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

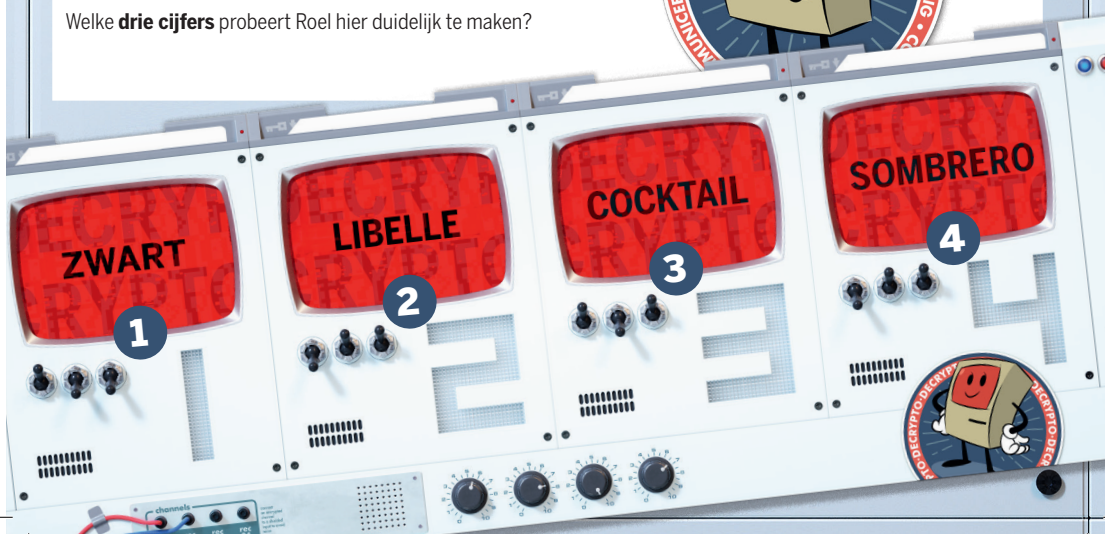
Welke **drie cijfers** probeert Roel hier duidelijk te maken?

De hint: **"Mexico"** verwijst naar woord **4: "sombbrero"**.
 De hint **"insect"** verwijst uiteraard naar woord **2: "libelle"**.
 De laatste hint **"horror"** verwijst naar woord **1: "zwart"**.
 De code van Roel zal waarschijnlijk **4.2.1** zijn.



Omdat de hints hardop worden gedeeld, en de sleutelwoorden niet veranderen tijdens het spel, **zal elk team geleidelijk informatie onthullen over hun sleutelwoorden** aan het andere team. Dit maakt het eventueel mogelijk voor je tegenstanders om **jouw codes te onderscheppen**.

Via het voorbeeld van de vorige ronde, weet het andere team dat het vierde sleutelwoord een connectie heeft met **"Mexico"**. Indien je later in het spel als hint het woord **"amigos"** gebruikt, kunnen je tegenstanders de link leggen naar Mexico en zo kunnen ze raden dat je wederom naar sleutelwoord 4 refereert.



SPELMATERIAAL

2 speelschermen (waarin de sleutelwoordkaarten geplaatst worden)



48 codekaarten

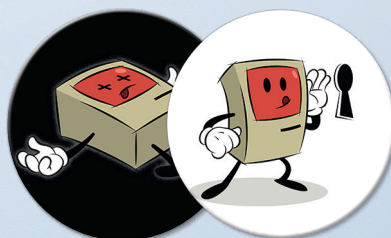
(1 zwarte stapel en 1 witte stapel met elk 24 kaarten)



110 sleutelwoordkaarten
(440 woorden in totaal)



4 onderscheppingsfiches (wit)
en **4 miscommunicatie fiches** (zwart)



1 zandloper (30 seconden)



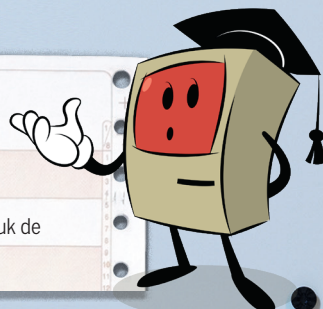
50 notitiebladen

Als je blaadjes tekort komt,
kun je deze downloaden en
printen via deze website:
www.decrypto.info

En deze **spelregels**!

Extra informatie over de sleutelwoordkaarten

Schud of kijk niet naar deze kaarten voordat je het spel speelt. De voor- en achterzijden hebben beide een verschillende kleur. Zo kun je eerst met alle blauwe woorden spelen voordat je de kaarten omdraait. Zo voorkom je dat je twee keer hetzelfde woord gebruikt. Het vervormde effect op de kaarten zorgt ervoor dat je niet per ongeluk de andere woorden op de kaart leest tijdens de spelopzet.

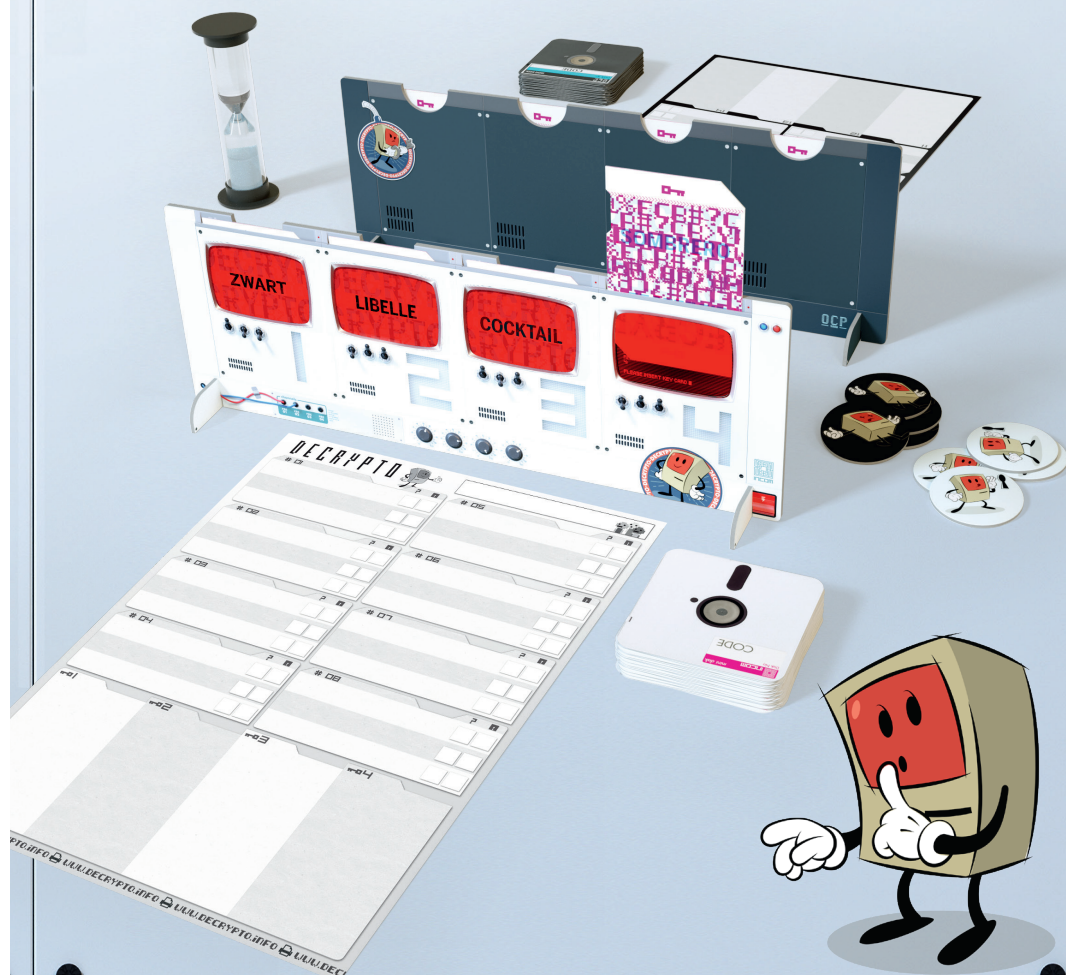


SPELOPZET

1. Verdeel alle spelers zo gelijk mogelijk in twee teams.
2. Alle spelers van een team **gaan aan dezelfde kant van de tafel zitten**. De spelers van het andere team gaan aan de andere kant van de tafel zitten.
3. Elk team pakt **1 scherm** en neemt vervolgens **4 sleutelwoordkaarten**, die in het scherm worden geschoven **ZONDER DEZE TE LATEN ZIEN** aan het andere team.
4. Elk team pakt de stapel **CODEKAARTEN** waarvan de kleur overeenkomt met het scherm waarmee je speelt (zwart of wit).
5. Elk team pakt **1 notitieblad**. Hiermee heb je de mogelijkheid om jouw hints en die van het andere team te noteren. Kies vervolgens een teamnaam en schrijf deze in het daarvoor bedoelde vlak.

Het notitieblad is dubbelzijdig. Let goed op dat de ene kant voor jouw team is en de andere kant voor het andere team. De rand van het blad heeft de kleur van de schermen waarmee je speelt!

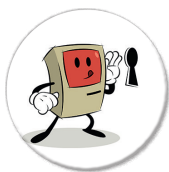
6. Plaats de **zandloper**, **onderscheppingsfiches** en de **miscommunicatie fiches** in het midden van de tafel.



DOEL

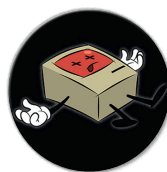
Jouw team **wint het spel** zodra je **2 onderscheppingsfiches** weet te bemachtigen.

Je ontvangt **1 onderscheppingsfiche** voor elke keer dat je de code van je tegenstanders weet te onderscheppen.



Jouw team **verliest het spel** als je **2 miscommunicatie fiches** hebt ontvangen.

Je ontvangt **1 miscommunicatie fiche** voor elke keer dat jouw team de code van je Encryptor niet weet te raden.

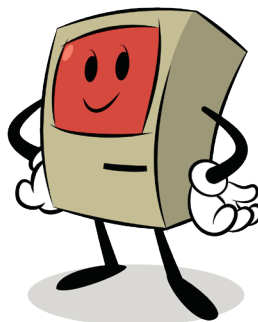


HINTS

Elke ronde **bedenkt** de Encryptor **nieuwe hints**.

De volgende richtlijnen gelden bij het bedenken van nieuwe hints:

- **Je kiest zelf een manier om hints door te geven.** Dit kan een woord zijn, maar het kan ook een hele zin zijn. Je kunt zelfs neuriën, dansen of gebarentaal gebruiken.
- **Geef duidelijk het onderscheid aan tussen jouw 3 hints.** Je wil geen verwarring over welke hint de eerste, tweede of derde was.
- **De hint moet een referentie zijn naar de betekenis van het sleutelwoord.** De hint mag **nooit refereren naar spelling** ("V" als hint voor "Vloek"), **het aantal letters** ("10" of "10 letters" voor "schorpioen"), **de positie op het scherm** ("musketiers" als hint voor het woord in 3e positie) **of rijmwoorden** ("gericht" zodat er "gezicht" geraden kan worden).
- **Hints moeten refereren naar openbare informatie.** Je mag bijvoorbeeld gerust refereren naar een Kroatische dichter uit de 17de eeuw – het is riskant, maar toegestaan! Maar, **het is niet toegestaan om te refereren naar "prive" zaken** zoals wat je voor lunch hebt gehad of onderonsjes tussen jou en je partner.
- Als het gevraagd wordt, ben je verplicht om **je hints te spellen**.
- De informatie die de Encryptor aan zijn of haar team geeft, **moet ook aan de tegenstander worden gegeven**.
- Na het hardop uitspreken van de hint is het **niet toegestaan** om deze **te veranderen, aan te passen of te verbeteren**.
- **Je mag een hint NOOIT vaker dan 1 keer in hetzelfde spel gebruiken.**
- **Het is NIET toegestaan om de code van een codekaart voor te lezen of de sleutelwoorden als hints te gebruiken** (of de vertaling daarvan in een andere taal), zelfs niet als hint voor een ander sleutelwoord.



Teamnaam

Marjolein & Roel - "De Crypto's"

Eerste hint

DECRYPTO



01
Mexico

Insect

Tweede hint

Horror

Derde hint

Rondennummer

02

Avondje met vrienden

Parasol

Odonata

3	3
4	4
1	2

Gegeven
Antwoord

Juiste
Antwoord

03

Lijst met hints
gerelateerd aan het
eerste sleutelwoord

Lijst met hints
gerelateerd aan het
derde sleutelwoord

Horror

Insect
Odonata

Lijst met hints
gerelateerd aan het
tweede sleutelwoord

Avondje met
vrienden

Mexico
Parasol

Lijst met hints
gerelateerd aan het
vierde sleutelwoord

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld via meerdere rondes (meestal tussen 4 en 6 rondes). Aan het begin van elke ronde kiest elk team hun **Encryptor**. Deze rol wisselt elke ronde van het ene teamlid naar een ander teamlid. Tijdens elke ronde geven beide Encryptors hints om hun code te communiceren, waarna beide teams proberen om beide codes te raden, beginnend met de code van Team Wit, gevolgd door de code van Team Zwart.

Elke ronde bestaat uit de volgende stappen. **De volgorde is erg (erg!) belangrijk:**

1. De Encryptors van beide teams nemen een codekaart van hun stapel en lezen de kaart zonder deze informatie te delen met de andere spelers. Het doel is dat hun team deze code raadt (bijvoorbeeld: 3.4.2).

2. Beide Encryptors schrijven **3 hints** op het Notitieblad, op de 3 lijnen bij de juiste ronde. Schrijf de hint voor het eerste cijfer op de bovenste regel, de tweede op de tweede regel en de derde onderaan. Gebruik de zijde van het blad die overeenkomt met de kleur van jouw team.

Om ervoor te zorgen dat het spel niet te lang duurt, kun je als volgt een tijdslimiet inzetten: draai de zandloper om zodra één Encryptor klaar is met het noteren van hints. De Encryptor van het andere team moet zijn hints opgeschreven hebben voordat de tijd voorbij is; anders hebben ze geen 3 volledige hints!

3. De Encryptor van Team Wit **leest zijn hints hardop voor**, en geeft het notitieblad daarna aan zijn team. Team Zwart schrijft de hints **op de witte zijde** van hun notitieblad (in het vlak van de huidige ronde).

4. Beide teams bespreken de hints om de code te ontcijferen. Als een team denkt de code te hebben ontcijferd, **noteren ze op elke regel het cijfer dat volgens hen overeenkomt met de hint** (in de eerste kolom op het notitieblad).

Na het noteren van de hints, doet de Encryptor natuurlijk niet mee met de discussie. Hij mag op geen enkele manier reageren op de discussie van zijn team.

5. Als beide teams hun cijfers hebben opgeschreven, zal **Team Zwart gaan proberen de code te onderscheppen**: ze noemen hun **3-cijferige code** die ze hebben opgeschreven, in de hoop dat deze overeenkomt met de code van de Encryptor van Team Wit.

Belangrijk!

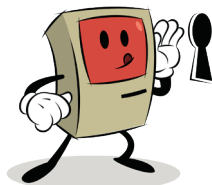
Tijdens de eerste ronde zal geen van beide teams proberen een code te onderscheppen. Ze hebben namelijk nog geen hints om dit te proberen.

6. **Team Wit probeert nu de code te ontcijferen:**

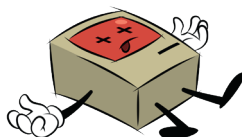
Ze noemen de **3-cijferige code** die ze hebben opgeschreven, in de hoop dat deze overeenkomt met de code van hun Encryptor.

7. **Vervolgens onthult de Encryptor van Team Wit de codekaart.**

- **Als Team Zwart de CORRECTE code geraden heeft**, met de juiste cijfers in de juiste volgorde, dan hebben zij **de code weten te ONDSCHIEPPEN en ontvangen ze een onderscheppingsfiche**. Ze krijgen geen minpunten als de code fout is.



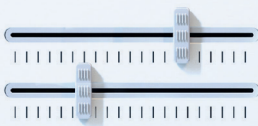
- **Als Team Wit een FOUTIEVE code geraden heeft, dan is er sprake van miscommunicatie en ontvangen ze een miscommunicatie fiche**. Ze verdienen geen extra punten voor een correcte code.



Het is dus mogelijk dat een team een miscommunicatie fiche krijgt (voor het verkeerd interpreteren van de hints), terwijl het andere team een onderscheppingsfiche ontvangt (voor het onderscheppen van de code) in dezelfde ronde.

Gebruik de tweede kolom op het notitieblad achter de hints om de juiste code te noteren.

Aan de onderzijde van de pagina noteer je de hints van deze ronde in de bijhorende vlakken. Zo kun je de hints van elk cijfer in één oogopslag zien!



Wissel de teams om en herhaal stappen 3 tot en met 7: de Encryptor van Team Zwart leest nu zijn drie hints op, beide teams proberen de code te ontcijferen, etc.

Einde van de ronde

Nadat beide teams hun code hebben onthuld, eindigt de ronde. Bekijk de fiches om te zien of er een team gewonnen of verloren heeft.

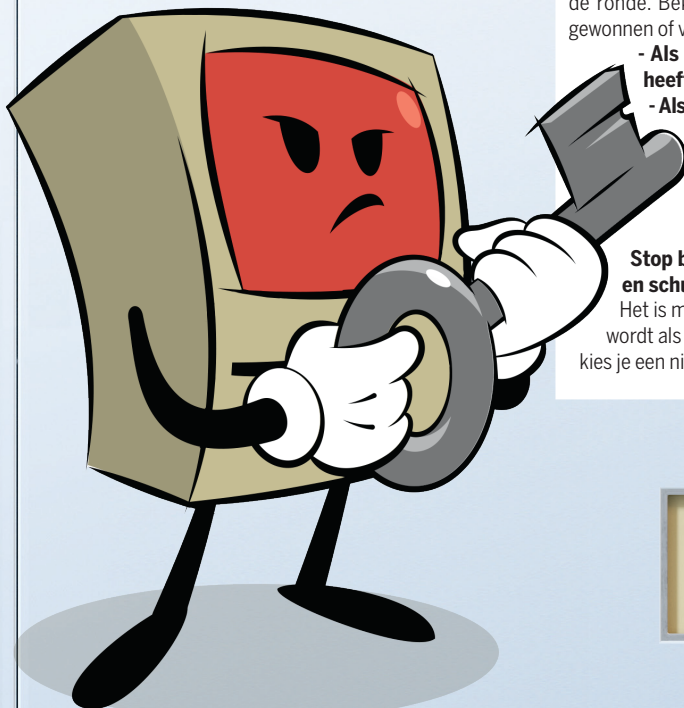
- **Als een team twee onderscheppingsfiches heeft ontvangen, dan wint dit team het spel.**

- **Als een team twee miscommunicatie fiches heeft ontvangen, verliezen zij het spel.**

Als één van beide twee opties zich heeft voorgedaan, dan eindigt het spel. Is dat niet het geval, start dan een nieuwe ronde.

Stop beide codekaarten terug in de stapels en schud deze stapels.

Het is mogelijk dat dezelfde codekaart getrokken wordt als tijdens de voorgaande ronde. In dat geval kies je een nieuwe Encryptor voor beide teams.



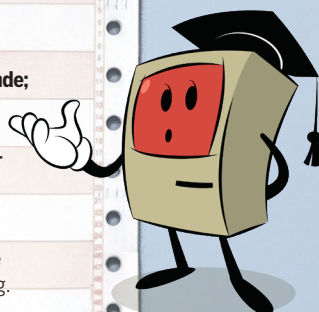
GELIJKSPEL

- Als een team zowel 2 onderscheppings- als 2 miscommunicatie fiches heeft aan het einde van een ronde (winnen en verliezen tegelijkertijd);
- OF, als beide teams hun tweede onderscheppingsfiche hebben ontvangen in dezelfde ronde;
- OF, als beide teams hun tweede miscommunicatie fiche hebben ontvangen in dezelfde ronde;
- OF, als geen van beide teams heeft gewonnen of verloren na de 8^e ronde;

Zo bepaal je welk team het spel wint tijdens een gelijkspel:

Tel de punten. **Een onderscheppingsfiche is +1 punt en een miscommunicatie fiche is -1 punt.** Het team met de meeste punten wint.

Als de score nu nog gelijk is, **dan probeert elk team de vier sleutelwoorden van het andere team te raden.** Het team dat de meeste sleutelwoorden weet te raden, wint het spel. In het geval dat er hetzelfde aantal sleutelwoorden correct geraden wordt, dan deel je de overwinning.



VOORBEELD SPEL

Laten we doorgaan met het voorbeeld van pagina 2 ("Overzicht"). **Het is tijd voor ronde 2.** Marjolein is de Encryptor voor Team Wit en Renate voor Team Zwart. **Ze trekken beide een codekaart van hun stapel en schrijven tegelijkertijd hun hints op hun notitieblad.**

Marjolein heeft code 3.4.2. Ze moet deze 3 cijfers in deze volgorde aan Roel zien te communiceren.



De sleutelwoorden van het witte team zijn nog steeds:

1 ZWART 2 LIBELLE 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Ze weet dat Anne en Renate de code gaan proberen te **onderscheppen** zodra ze de hints hardop voorleest. Ze hebben al het een en ander aan informatie van ronde 1: Roel had de hints "Mexico", "Insect", en "Horror" bedacht voor code **4 (sombbrero)**, **2 (libelle)**, **1 (zwart)**. Marjolein moet proberen de andere spelers te verwarren.

- Om sleutelwoord **3** duidelijk te maken aan Roel, schrijft ze de hint "Avondje met vrienden" op de eerste lijn.
- Voor sleutelwoord **4** noteert ze "Parasol", omdat een sombrero je ook kan beschermen tegen de zon.
- Voor sleutelwoord **2** noteert ze "Odonata", wat de diergroep is waarbij de libelle hoort.

Marjolein leest haar hints hardop voor en geeft het notitieblad door aan Roel. Ook Renate en Anne schrijven de hints van Marjolein op, aan de witte zijde van hun notitieblad. Beide teams gebruiken de witte zijde van het blad, omdat de Encryptor van Team Wit de hints gaf.

Roel ziet de connectie tussen "Avondje met vrienden" en "Cocktail". Ook ziet hij het verband tussen "Parasol" en "Sombbrero". Dit is echt heel makkelijk!

Maar hij kent het woord "Odonata" niet en heeft geen idee wat Marjolein hiermee kan bedoelen. Hij gokt op nummer **1** en schrijft daarom code **3.4.1** in de eerste kolom.



Bij Team Zwart denken Renate en Anne na over de hints. Ze denken dat "Avondje met vrienden" is gelinkt aan sleutelwoord **1**, ze denken dat "Horror" is verboden aan "Horrorfilms" wat typisch iets is voor een avondje met vrienden.

Ze denken dat "Parasol" linkt aan sleutelwoord **4** omdat Mexico (de hint van ronde 1) een warm land is. Sleutelwoord **4** kan bijvoorbeeld Zon zijn.

Ze hebben geen idee waar "Odonata" naar refereert, ze denken dat het sleutelwoord **3** kan zijn, aangezien ze daar nog geen hints van hebben.

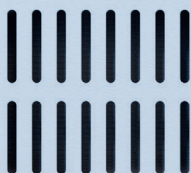
Daarom noteren ze code **1.4.3** in de eerste kolom.

Team Zwart leest hardop hun antwoord voor: 1.4.3. Roel doet hetzelfde: 3.4.1.

Marjolein is tevreden dat ze het andere team heeft weten te verwarren, maar is teleurgesteld dat Roel niet al haar hints heeft begrepen. Ze laat nu aan iedereen de juiste code zien: **3.4.2**.

Team Zwart ontvangt geen onderscheppingsfiche, omdat ze niet de juiste code hadden. **Team Wit ontvangt wel een miscommunicatie fiche,** omdat de communicatie niet goed genoeg was tussen de teamgenoten.

Beide teams noteren in de tweede kolom van elke hint het correcte cijfer. Vervolgens schrijven ze nu alle hints onderaan het notitieblad in de daarvoor bedoelde vlakken. Nu heb je alle hints van elk sleutelwoord bij elkaar.



Horror

Insect
Odonata

Avondje met
vrienden

Mexico
Parasol

Bij Team Zwart heeft Renate code **2.3.4**. getrokken.



De sleutelwoorden van Team Zwart zijn:

1 ANTIEK 2 BOT 3 OCHTEND 4 NACHTMERRIE

In de vorige ronde had Anne code **4.3.2**, en gaf de hints "**Nacht**", "**Dageraad**", en "**Hond**". Renate begreep het precies en reageerde perfect met de code **4.3.2**.



Renate moet nu nieuwe hints zien te bedenken om de code **2.3.4** door te geven. Ze geeft de volgende hints:

- "**Skelet**"
- "**Opkomst**"
- en "**Freddy**", dat refereert naar de film *"A Nightmare on Elm Street"* waarin het personage van Freddy zijn slachtoffers aanvalt in hun nachtmerries.

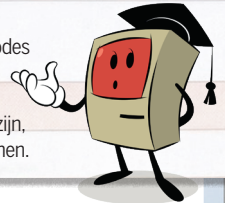
Anne begreep de hints van Renate en schrijft de code **2.3.4** in de eerste kolom.



Roel en Marjolein overwegen hun opties. Ze leggen de link tussen "**Skelet**" en "**Hond**", omdat honden botten eten. Ze linken "**Opkomst**" aan "**Dageraad**" want de zon komt op bij dageraad. Ze denken dat sleutelwoord **3** de Zon is. Ze weten dat Freddy in de nacht aanvalt. Ze doen een poging voor een onderschepping en schrijven in de eerste kolom de code: **2.3.4**.

LET OP

Het doel van het spel is om de codes van je tegenstander te onderscheppen. Het raden van hun sleutelwoorden kan handig zijn, maar het is niet nodig om te winnen.



Renate is blij dat haar teamgenoot Anna de hints begreep, maar is teleurgesteld dat Team Wit de code wist te onderscheppen. Waren de hints te makkelijk?

Team Wit ontvangt een onderscheppingsfiche. Team Zwart verdient deze ronde geen fiches omdat er geen beloning is voor het goed begrijpen van je teamgenoot.



De tweede ronde is nu voorbij. Team Zwart heeft geen enkel fiche, terwijl Team Wit **1 miscommunicatie fiche** en **1 onderscheppingsfiche** heeft.

Bij de volgende onderschepping zal Team Wit winnen, maar bij de volgende miscommunicatie zullen ze verliezen!

Beide teams schrijven de hints op in de vlakken onderaan hun notitieblad.

Bij het begin van een nieuwe ronde plaatsen beide teams hun codekaarten terug in hun stapels en schudden deze goed door elkaar.



REGELS VOOR 3 SPELERS

Overzicht

Een speler is de “Onderschepper” en zal het opnemen tegen een team van twee personen. Elke ronde pakt één van de twee spelers uit het team een codekaart en bedenkt 3 hints, net zoals in het reguliere spel.

Om te winnen dient de Onderschepper in maximaal 5 rondes, 2 onderscheppingsfiches zien te bemachtigen.

Spelopzet

Vorm een team van 2 spelers. Dit team - dat het opneemt tegen de Onderschepper - pakt een notitieblad, een scherm, een stapel codekaarten en 2 sleutelwoordkaarten die in het scherm geplaatst worden, net zoals in het reguliere spel.

De Onderschepper pakt alleen een notitieblad.

Spelverloop

Het spel volgt dezelfde regels van stap 1 tot 7, behalve als het aankomt op het behalen van fiches. Als de Onderschepper met succes de code weet te onderscheppen, ontvangt hij een onderscheppingsfiche. Als het team de code niet goed weet te communiceren, krijgen ze hiervoor geen miscommunicatie fiche; in plaats daarvan geven ze de Onderschepper een onderscheppingsfiche.

Net zoals in het reguliere spel is het voor de Onderschepper niet mogelijk om in de eerste ronde een code te onderscheppen.

Omdat de Onderschepper alleen speelt, kan hij geen codekaarten pakken of zijn eigen codes proberen te raden.

Einde van het spel

De onderschepper wint als hij **voor het einde van de 5^e ronde 2 onderscheppingsfiches** weet te bemachtigen. Zo niet, dan wint het team.



CREDITS

Ontwerper: Thomas Dagenais-Lespérance

Uitgever: Christian Lemay

Creatief Directeur : Manuel Sanchez

2D Vormgever: NILS

3D Vormgevers: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

Nederlandse vertaling: Thom Koopman, Stefan Meeuwssen

© 2019 Le Scorpion masqué inc.

Het gebruik van de schermen, de illustraties, de titel Decrypto, de naam Le Scorpion masqué, en het logo Le Scorpion masqué is strikt verboden zonder een geschreven goedkeuring van Le Scorpion masqué inc.

MET SPECIALE DANK AAN:

De uitgever wil graag Mélanie Mecteau bedanken, voor al haar ideeën en haar overweldigende enthousiasme voor dit project. De ontwerper wil graag Christian Lemay bedanken voor het geloof in dit project. Clementine Chantel voor de steun aan zijn spelobsessie en voor de hulp als tester, Jean-François Chrétien voor het verspreiden van het goede nieuws, alle leden van de Game Artisans uit Montreal - net als de “Sunday designers” – voor hun tijd en suggesties, en uiteindelijk zijn ouders voor het steunen van de keuzes die hij in het leven maakt en omdat ze de eerste testers van het spel wilden zijn.



scorpionmasque.com

[scorpionmasque](#)



1 omgehakte
boom
= 1 nieuwe boom



→ SAMENVATTING VAN EEN SPEELBEURT →

1. Beide Encryptors trekken **1 codekaart**.
2. Beide Encryptors schrijven hun **3 hints** op.
3. De Encryptor van Team Wit **leest zijn 3 hints hardop voor**.
4. Beide teams **schrijven een code op waarvan ze denken dat dit de code van Team Wit is**.
5. **Team Zwart probeert de code te onderscheppen** (behalve in de eerste ronde).
6. **Team Wit probeert de code te ontcijferen**.
7. **De Encryptor van Team Wit onthult de correcte code en deelt fiches aan de teams uit.**

Herhaal daarna, per team om de beurt, stap 3 -7.

Controleer aan het einde van een ronde of er een team heeft gewonnen of verloren.

Indien dit niet het geval is, dan plaatsen beide teams hun codekaarten terug in de juiste stapels en worden deze stapels goed geschud.



→ SAMENVATTING VAN DE HINT REGELS →

- Hints moeten refereren naar **openbare informatie**.
- Hints moeten refereren naar de **betekenis** van sleutelwoorden.
- Hint mogen nooit refereren naar de **spelling, positie in het scherm of uitspraak** van een sleutelwoord.
- Je mag **NOOIT** dezelfde hint **meerdere keren in het spel gebruiken**.
- Je mag **NOOIT** de code op de codekaart **hardop voorlezen of één van de sleutelwoorden als hint gebruiken** (ook niet de vertaling in een andere taal), zelfs niet voor de andere sleutelwoorden.

