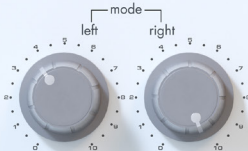
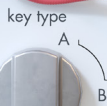
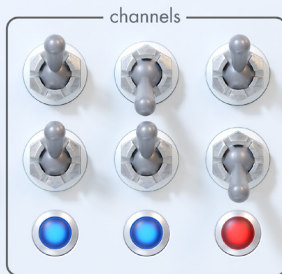
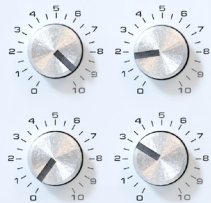


DECRYPTO™

KOMMUNISER SIKKERT



03cr4p60
USING USERNAME "E.BROWN".
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
"SCDFP0N".
FROM 06896 LINUX: 03cr4p60 4.9.0-3-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2+deb9u2
LAST LOGIN: Sat Oct 28 12:34 1985





Lær reglene på to minutter! Besøk scorpionmasque.com

www.decrypto.info

Et spill av: **Thomas Dagenais-Lespérance**

Illustrert av: **NILS, Fabien Fulchiron og Manuel Sanchez**

OVERBLIKK

I **DECRYPTO** konkurrerer to lag, med 2 til 4 spillere, mot hverandre for finne ut hvem som er de beste kodeknekerne (regler for spill med 3 spillere er forklart på slutten av regelhefte).

Målet er å sende meldinger til dine lagkamerater uten at motstanderlaget fanger opp og knekker dem. Derfor, bør din kommunikasjon være klar nok til at laget ditt forstår, men for vag til at dine motstandere forstår noe. Dere prøver også å knekke motstandernes meldinger.



Eksempel

Du er på det hvite laget, sammen med Anne og Bjørn. Bjørn er den første «kodesenderen». Han prøver å sende den 3-sifrede koden fra et tilfeldig kort han trakk. For å gjøre det må han komme opp med 3 hint, ett for hvert siffer:

“Mexico”, “Insekt”, “Skrekkt”.

For å finne ut hva Bjørns tre hint betyr, må laget ditt bruke de **4 hemmelige nøkkelordene** (kun synlige for ditt lag). Deres nøkkelord for dette spillet er:

1 SVART 2 ØYENSTIKKER 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Hvilke **tre sifre** prøver Bjørn å få dere til å gjette?

“Mexico” hintet referer trolig til nøkkelord 4: **“sombbrero”**.

“insekt” hintet relaterer seg tydelig til nøkkelord 2:

“øyenstikker”. Sluttlig, peker **“skrekkt”** hintet mot nøkkelord 1: **“svart”**.

Bjørns kode er mest trolig **4.2.1**.



Siden hintene sies høyt, og nøkkelordene ikke endrer seg gjennom spillet, **vil hvert lag gradvis avsløre informasjon om sine nøkkelord** til motstanderlaget. Dette vil potensielt gi dine motstandere mulighet til å knekke kodene dere prøver å sende.

I det foregående eksempelet, etter første runde, vet motstanderlaget at deres fjerde nøkkelord er relatert til **“Mexico”**. Om, senere i spillet, dere bruker hintet **“amigos”**, vil deres motstandere med letthet assosiere det med Mexico, og på den måten gjette at dere igjen refererte til deres fjerde nøkkelord.



INNHOLD

2 skjermer



48 kodekort

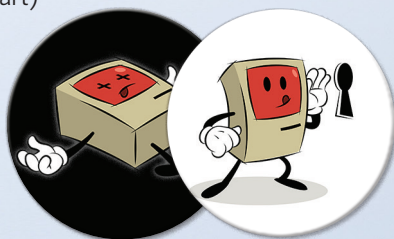
(1 svart og 1 hvit stakk med 24 kort i hver)



110 nøkkelordkort (440 ord totalt)



4 Kodeknekkersjetonger (hvite)
og **4 Kommunikasjonsbruddsjetonger** (svart)



1 timeglass (30 sekunder)



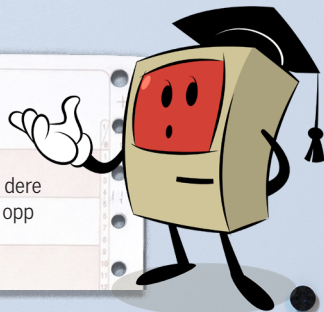
50 arks notatblokk

Hvis dere trenger flere ark,
kan de lastes ned fra vår hjemmeside:
www.decrypto.info

Og **regelheftet** som du akkurat nå holder i!

Litt informasjon om nøkkelordkortene

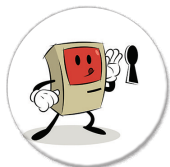
Ikke se på eller stakk nøkkelordkortene før dere spiller. På denne måten kan dere spille med alle de blå nøkkelordene før dere snur kortene, og unngår å spille med de samme nøkkelordene to ganger. Legg også merke til at den skyggeleggende effekten på ordene gjør at dere ikke uheldigvis klarer å lese de andre ordene på kortet når dere setter opp skjermen deres.



MÅLSETNING

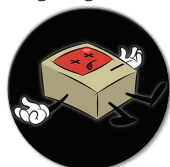
Laget ditt **vinner spillet** om dere samler **2 Kodeknekkersjetonger**.

Dere får **1 Kodeknekkersjetong** hver gang dere klarer å knekke motstanderlagets melding.



Laget ditt **taper spillet** om dere får **2 Kommunikasjonsbruddsjetonger**.

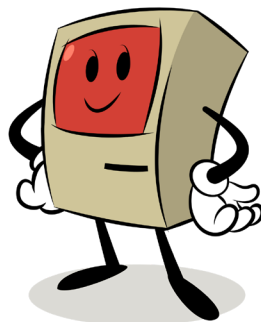
Dere får **1 Kommunikasjonsbruddsjetong** hver gang laget ditt ikke klarer å dekode deres egen kodesenderens melding riktig.



HINT

I hver runde må kodesenderen **gi nye hint**. Dere må følge disse retningslinjene når dere lager hint:

- **Dere kan velge hvilken form hintene kan ha**, om det skal være enkeltord eller fulle setninger. Om laget ditt vil, kan dere til og med nynne, danse eller mime det!
- **Pass på å skille tydelig de 3 hintene**. Det må ikke være noen usikkerhet om hva som er ditt første, andre og tredje hint.
- **Hintene referer til meningen av nøkkelordene**.
- **Hintene skal aldri referere til stavingen** ("F" for å hinte mot "Forbannet"), **antallet bokstaver** ("8" eller "8 bokstaver" for å hinte mot "Skorpion"), **posisjonen på skjermen** ("musketerer" for å hinte om ordet i tredje posisjon), **eller uttalelse** ("med" for å få laget ditt til å gjette "Sted").
- **Hintene må være basert på informasjon som er allment tilgjengelig**. Du kan absolutt referere til obskure Kroatisk poeter fra 1600-tallet - men det er risikofyllt! Men, **du kan ALDRI referere til «private» ting**, som hva du spiste til lunsj eller ting bare du og din partner kan kjenne til.
- Om du blir spurt, **må du stave hintene dine**.
- All informasjon du gir laget ditt som kodesender, **må du også gi til motstanderlaget**.
- **Du kan ikke skifte ut, endre, eller forbedre** et hint etter at du har gitt det.
- **Du kan ALDRI bruke det samme hintet mer enn én gang pr spill**.
- **Du kan ALDRI bruke koden på kodekortet eller nøkkelordene som hint** (eller deres oversettelse til andre språk), ikke en gang som et hint for et annet nøkkelord.



DECRYPTO



Lagnavn

Anne & Bjørn - "de hvite hattene"

Første hint

Mexico

Insekt

Andre hint

Tredje hint

Skrekk

Rundenummer

Kveld med venner

Parasoll

Odonata

Avgitt svar

Riktig svar

Liste over hint relatert til det første nøkkelordet

Liste over hint relatert til det tredje nøkkelordet

Skrekk

Insekt
Odonata

Kveld med
venner

Mexico
Parasoll

Liste over hint relatert til det andre nøkkelordet

Liste over hint relatert til det fjerde nøkkelordet

SPILLGJENNOMGANG

Spillet spilles over flere runder (normalt mellom 4 og 6 runder). Ved starten av hver runde velger hvert lag hvem som skal være lagets kodesender. Denne rollen går på omgang fra lagkamerat til lagkamerat.

I hver runde vil begge kodesenderne gi hint til deres koder. Så vil begge lag prøve å gjette begge koder, begynnende med det hvite lagets kode, fulgt opp av det svarte lagets kode.

Hver runde er delt opp i de følgende stegene. **Rekkefølgen er veldig (veldig!) viktig:**

1. Hvert lags kodesender trekker **ett kodekort** fra lagets bunke og leser det stille mens det holdes skjult for de andre spillerne. Målet deres er å få deres lagkamerater til å si denne koden (for eksempel: **3.4.2**).
2. Ved å bruke notatarket, skriver hvert lags kodesender ned **tre hint** på de tre linjene for den aktuelle runden. Skriv hintet for det første sifferet i koden på den øverste linjen, og så videre. Bruk den siden av arket som stemmer overens med ditt lags farge.

For å hindre at spillet går for tregt, prøv å begrense tiden på følgende måte: Så fort den ene av kodesenderne er ferdig med å skrive ned sine hint, snur denne over timeglasset. Kodesenderen på motstanderlaget må bli ferdig med å notere ned sine hint før tiden renner ut i timeglasset; ellers vil han/hun ikke kunne gi tre fullstendige hint!

3. **Det hvite lagets kodesender leser opp sine tre hint**, og gir deretter arket til laget sitt. Det svarte laget noterer ned de tre hintene på den **hvite siden** av arket (i den delen for den aktuelle runden).
4. Begge lagene diskuterer hintene og prøver å løse koden. Når et lag tror de har løst den, **skriver de ned sifferet de mener stemmer overens med hvert hint på slutten av hver linje** (i den første av de to kolonnene på arket).

Naturligvis må ikke kodesenderen, som akkurat har lest hintene, delta i diskusjonen! Han/hun må ikke reagere på sine lagspilleres samtale.

5. Så fort begge lagene har skrevet ned sine sifre, **prøver det svarte laget å knekke koden**: de leser opp den 3-sifrede koden de skrev ned, i håp om at den matcher meldingen det hvite lagets kodesender forsøkte å sende.

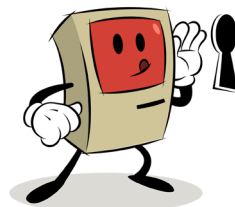
Viktig!

I den første runden, prøver ingen av lagene å knekke det andre lagets kode. Uansett har de ingen hint som kan hjelpe dem til å knekke den.

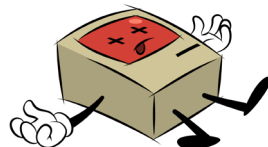
6. **Det hvite laget prøver å dekode meldingen**: de leser opp den **3-sifrede koden** de skrev ned, i håp om å matche sin kodesenders kode.

7. **Avslutningsvis viser det hvite lagets kodesender frem kodekortet sitt.**

- **Om det svarte laget tipper RIKTIG** (altså, de skrev ned riktige tall i den riktige rekkefølgen), **KNEKKER de koden og mottar en kodeknekkersjetong. De får ingen straff om koden IKKE er riktig.**



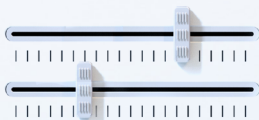
- **Om det hvite laget tar FEIL, har de misforstått meldingen og mottar derfor en kommunikasjonsbruddssjetong.** De får ingen belønning om koden deres STEMMER.



Derfor, er det mulig at ett lag får en kommunikasjonsbruddssjetong (fordi de misforstod sin kodesenders kode), mens motstanderlaget får en kodeknekkersjetong (fordi de klarte å knekke motstandernes kode) i samme runde.

Bruk den andre kolonnen på enden av hvert hint på arket for å skrive ned den riktige koden.

På bunnen av arket deres, skriver **dere ned hintene for denne runden** i delen som stemmer med deres sifre. På denne måten, vil dere kunne raskt kunne se hvilke hint som relaterer seg til hvert siffer!



Gjenta steg 3 til 7 med motsatt lag:

de svarte lagets kodesender leser nå opp sine tre hint, spillerne på begge lagene prøver å dekode meldingen, også videre.

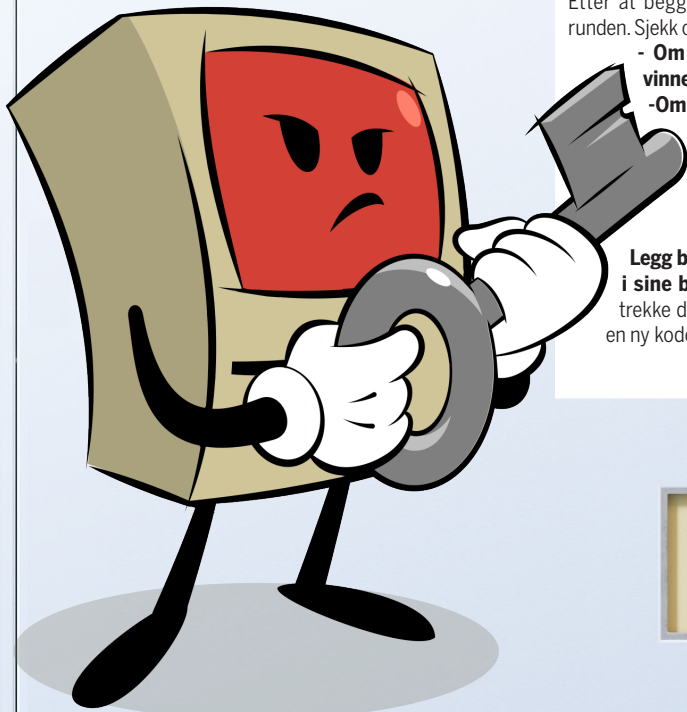
Rundens slutt

Etter at begge lagene har avslørt sine koder, slutter runden. Sjekk om ett av lagene har vunnet eller tapt spillet:

- Om et lag har 2 kodeknekkersjetonger, vinner de spillet.
- Om et lag har 2 kommunikasjonsbruddsjetonger, taper de spillet.

Om ett eller begge av disse kravene er møtt, slutter spillet. Om ikke, begynner en ny runde.

Legg begge kodekortene som ble brukt tilbake i sine bunker, og stakk bunkene. Det er mulig å trekke den samme koden i neste runde. Så velges en ny kodesender for hvert lag.



AVGJØRELSE VED UAVGJORT

-Om et lag har 2 kodeknekkersjetonger og 2 kommunikasjonsbruddsjetonger på slutten av en runde (altså vinner og taper samtidig);

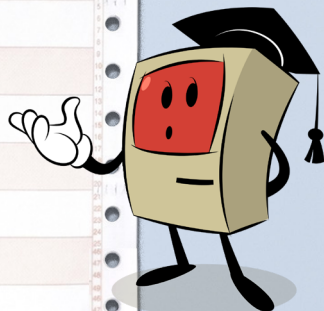
-ELLER, om begge lagene får sin andre kodeknekkersjetong i den samme runden;

-ELLER, om begge lagene får den andre kommunikasjonsbruddsjetong i den samme runden;

-ELLER, om ingen av lagene har vunnet eller tapt på slutten av den åttende runden;

Sånn finner dere vinnerlaget: Legg sammen poengene. En kodeknekkersjetong er verdt +1 poeng og en kommunikasjonsbruddsjetong er verdt -1 poeng. Laget med flest poeng vinner.

Om det fremdeles er uavgjort, hvert lag prøver å gjette motstanderlagets fire nøkkelord. Laget med flest riktige svar vinner. Om det fremdeles er uavgjort, deler lagene seieren!



SPILLEKSEMPEL

La oss fortsette med eksempelet på side 2 ("Overblikk").
Det er tid for andre runde. Anne vil være kodesender for det hvite laget og Eva for den svarte laget. **De trekker et kodekort hver og skriver samtidig ned sine hint på sine ark.**

Anne trakk koden 3.4.2. Hun må sende disse tre sifrene, i denne spesifikke rekkefølgen, til Bjørn.



Det hvite lagets nøkkelord er fremdeles:

1 SVART 2 ØYENSTIKKER 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Hun vet at Magnus og Eva kan prøve å **knekke koden** så fort hun har sagt sine hint. De har allerede noe informasjon, ettersom Bjørn i første runde ga hintene "**Mexico**", "**Insekt**", og "**Skrekk**" for koden **4 (sombbrero)**, **2 (øyens-tikker)**, **1 (svart)**. Anne må forvirre de andre spillerne.

- For å kommunisere nøkkelord nummer **3** til Bjørn, skriver hun ned hintet "**kveld med venner**" på den første linjen.
- For nøkkelord **4**, skriver hun "**parasoll**", siden sombreroer brukes til å beskytte mot solen.
- For nøkkelord **2**, skriver hun "**Odonata**", den vitenskapelige familien øyensstikkerne hører til.

Anne leser opp alle hintene og gir arket til Bjørn. Eva og Magnus skriver ned Annes hint på den hvite siden av arket sitt. Begge lagene bruker de hvite siden da hintene ble gitt av det **hvite lagets** kodesender.

Bjørn forstår godt koblingen mellom "**kveld med venner**" og "**cocktail**"; det samme med "**parasoll**" og "**sombbrero**". Det er for enkelt!

Men, han har ingen idé hva lagkameraten Anne prøver å fortelle ham med "**Odonata**" hintet. Han kjenner ikke til dette ordet. Han gjetter **1**.

Derfor skriver han ned **3.4.1** i den første kolonnen.



På deres side av bordet, tenker Eva og Magnus på hintene. De tror at hintet "**kveld med venner**" er knyttet til nøkkelord **1**, da de mener at "**skrekk**" er relatert til "**skrek-kfilmer**", som er en aktivitet ungdommer typisk samles for å se. De tror at "**parasoll**" relaterer seg til nøkkelord **4**, siden Mexico (et hint fra første runde) er et solrikt land. Nøkkelord 4 kan jo være sol...

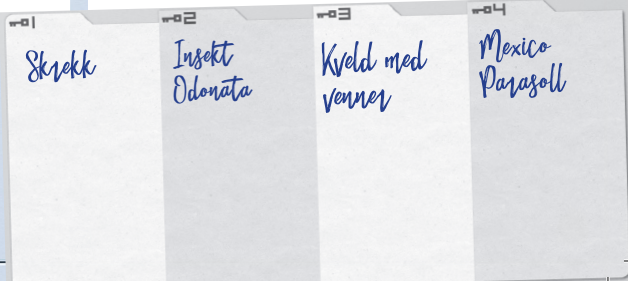
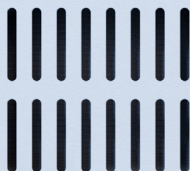
De har ingen idé om hva "Odonata" referer til, og tenker at det kanskje kan være knyttet til nøkkelord 3, siden de ikke har noen tidligere hint for dette ordet. Derfor skriver de ned **1.4.3** i den første kolonnen.

Det svarte laget leser opp sine gjett, 1.4.3.

Så gjør Bjørn det samme, 3.4.1.

Anne, fornøyd med å ha forvirret de andre spillerne, men skuffet over at Bjørn ikke forstod henne, avslører at koden hennes faktisk var **3.4.2**.

Det svarte laget får ingen sjetong, da de mislyktes i å knekke koden. **Det hvite laget får en kommunika-sjonsbruddsjetong,** siden kommunikasjonen mellom lagkameratene brøt sammen. Begge lagene skriver ned de riktige tallene for hvert hint i den andre kolonnen. Så noterer de hintene i boksene på bunnen av arket, gruppert slik at alle hintene relatert til hvert nøkkelord er samlet.



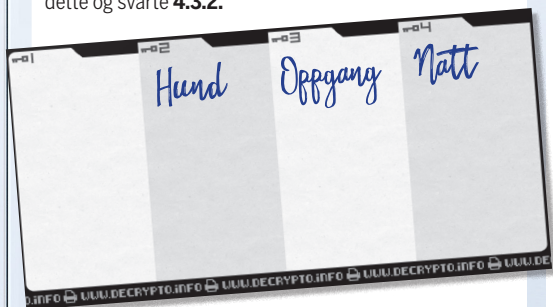
På den andre siden av bordet trakk Eva koden **2.3.4**.



Det svarte lagets nøkkelord er:

1 ANTIKKEN 2 BEN 3 MORGEN 4 MARERITT

I den forrige runden hadde Magnus trukket koden **4.3.2**, og ga hintene "**natt**", "**oppgang**", og "**hund**". Eva forstod dette og svarte **4.3.2**.



Eva må nå gi hint for koden 2.3.4. Hun sier følgende:

- "**skjelett**"
- "**lysne**"
- og "**Freddy**", som referer til filmen "A Nightmare on Elm Street", hvor karakteren Freddy angriper sine ofre i deres mareritt.

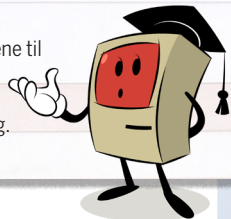
Magnus har ingen problemer med å forstå hintene og skriver ned **2.3.4** i den første kolonnen.



Bjørn og Anne tenker over mulighetene. De assosierer "**skjelett**" med "**hund**", da hunder spiser ben. De assosierer "**lysne**" med "**oppgang**" da solen stiger opp om morgenen. De begynner å tro at det tredje nøkkelordet kanskje er sol. Så vet de at Freddy slår til om natten. De skriver ned sitt kodeknekkforsøk i den første kolonnen: **2.3.4**.

PÅMINNELSE

Spilletts mål er å knekke kodene til motstanderlaget. Å gjette deres nøkkelord kan gi en fordel, men er ikke nødvendig.



Eva er fornøyd med at hennes lagkamerat Magnus forstod, men skuffet over at det hvite laget klarte å knekke koden. Kanskje var det for enkelt?

Det hvite laget får en **kodeknekkesjetong**. Det svarte laget får ingen sjetonger: det er ingen belønning for å forstå dine lagkamerater, bare en mangel på straff...



Nå er den andre runden slutt. Det svarte laget har ingen sjetonger, og det hvite laget har **1 kommunikasjonsbruddsjetong** og **1 kodeknekkesjetong**.

Neste gang det hvite laget knekker en kode, vinner de spillet. Men misforstår de hverandre taper de!

Begge lagene skriver ned hintene i boksene på bunnen av arket. Så begynner en ny runde. Begge lagene legger kodekortene tilbake i sine respektive bunker og stokker dem.



REGLER FOR 3 SPILLERE

Overblikk

Enkeltspiller kalt kodeknekkeren konkurrerer mot et lag med to spillere. Hver runde trekker en av lagspillerne et kodekort og gir 3 hint, akkurat som i det normale spillet.

For å vinne må kodeknekkeren samle 2 kodeknekker-sjetonger i løpet av 5 eller færre runder.

Oppsett

Dann et lag med to spillere. Dette laget, som konkurrer mot kodeknekkeren, tar et ark, skjerm, kodebunke og 4 nøkkelordkort som plasseres i skjermen, akkurat som i det normale spillet.

Kodeknekkeren tar et ark.

Å spille

Spillet følger de normale reglene i stegene 1 til 7, bortsett fra utdeling av sjetonger. Hvis kodeknekkeren klarer å dekode lagets kode, får han/hun en kodeknekkersjetong. Hvis den gjettende lagkameraten ikke klarer å løse kodesenderens kode, får de ingen kommunikasjonsbruddsjetong; istedenfor gis en kodeknekkersjetong til kodeknekkeren.

Som i det vanlige spillet, kan ikke kodeknekkeren prøve å knekke koden i den første runden.

Også, siden kodeknekkeren spiller alene, kan han/hun hverken trekke kodekort eller gjette sine egne koder.

Spilleets slutt

Kodeknekkeren vinner om han/hun får **2 kodeknekker-sjetonger innen utgangen av den femte runden**. Om ikke vinner laget.



KREDITERINGER

Spillskaper: Thomas Dagenais-Lespérance

Utgiver: Christian Lemay

Kreativ leder: Manuel Sanchez

2D Artist: NILS

3D Artister: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Bruk av skjermene, illustrasjonene, tittelen Decrypto, navnet Le Scorpion masque, og logoen Le Scorpion masqué er strengt forbudt uten skriftlig godkjenning fra Le Scorpion masqué inc.

TAKK TIL:

Redaktøren ønsker å takke Mélanie Mecteau, for alle hennes ideer og hennes overveldende entusiasme for dette prosjektet.

Spillskaperen ønsker å takke Christian Lemay for troen på prosjektet, Clementine Chatel for å støtte hans spillbesettelse og for hennes hjelp som spilltester, Jean-François Chrétien for å hjelpe til med å spre det gode budskap, alle medlemmene i Game Artisans of Montreal - og "Sunday designers" - for deres tid og forslag, og til slutt hans foreldre for deres støtte i hans valg av liv og å være de første testerne av dette spillet.



 scorpionmasque.com

    [scorpionmasque](#)



1 cut tree
=
1 new tree



OPPSUMMERING AV SPILLET

1. Begge kodesenderne trekker **1 kodekort** hver.
2. Begge kodesenderne skriver ned sine **3 hint**.
3. Det hvite lagets kodesender **leser opp sine 3 hint**.
4. Begge lagene **skriver ned hva de tror den hvite kodesenderens kode er**.
5. **Det svarte laget prøver å knekke koden** (bortsett fra i den første runden).
6. **Det hvite laget prøver å dekode meldingen**.
7. **Det hvite lagets kodesender avslører den riktige koden og deler ut de eventuelle sjetonger.**

Så gjentas stegene 3-7 for det andre laget.

Rundens slutt: Sjekk om et av lagene har vunnet eller tapt.

Hvis ingen har tapt eller vunnet, legger begge lagene kodekortene tilbake i deres bunker og stokker dem.



OPPSUMMERING AV REGLER FOR HINT

- Hintene må være relatert til **allmen informasjon**.
- Hintene må ikke referere til **meningen** på nøkkelordene.
- Hintene kan ikke referere til **stavingen av, posisjonen til, eller uttalelsen** av et nøkkelord.
- Du kan **ALDRI** bruke det samme hintet **flere ganger i det samme spillet**.
- Du skal **ALDRI** lese opp koden på kodekortet eller bruke **nøkkelordene som hint** (eller oversette dem til andre språk), selv for et annet nøkkelord.

