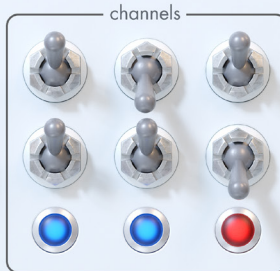
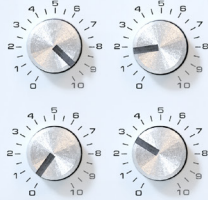
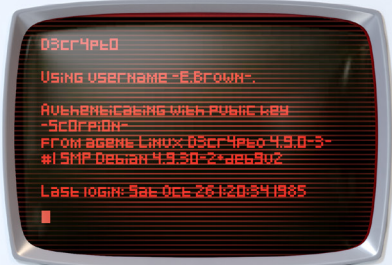
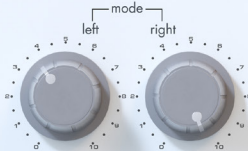


DECRYPTO™

KOMMUNICERA SÄKERT



key type





Lär dig reglerna på 2 minuter! scorpionmasque.com

www.decrypto.info

Ett spel av: **Thomas Dagenais-Lespérance**

illustrerad av: **NILS, Fabien Fulchiron** och **Manuel Sanchez**

ÖVERSIKT

I **DECRYPTO** tävlar två lag på 2 till 4 spelare mot varandra för att se vem som är de bästa kodmästarna (regler för 3-personers spel förklaras i slutet på regelboken).

Ditt mål är **att skicka koder till dina lagkamrater utan att motståndarna kommer över dem**. Din kommunikation behöver vara tillräckligt klar för att ditt lag ska förstå, men tillräckligt vag för att förvirra dina motståndare.

Du ska också försöka knäcka dina motståndares koder.



Exempel

Du tillhör det vita laget med Frida och Jocke. Jocke är den första "kryptören". Han försöker överföra den 3-siffriga koden från det kort han drog. För att göra det behöver han komma på 3 ledtrådar, en för varje siffra.

"Mexiko", "Insekt", "Skräck".

För att förstå vad Jocke menar måste ditt lag använda de **4 hemliga nyckelorden** (som bara ditt lag kan se). Dina nyckelord för detta parti är:

1 SVART 2 TROLLSLÄNDA 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Vilka **tre siffror** försöker Jocke få er att gissa?

Ledtråden **"Mexiko"** refererar förmodligen till 4:e nyckelordet **"sombbrero"**. Ledtråden **"insekt"** hänger såklart ihop med andra nyckelordet **"trollslända"**. Den sista ledtråden **"skräck"** hänvisar till nyckelordet **"svart"**. Jockes kod är troligen **4.2.1**



Eftersom alla ledtrådar uttalas högt och nyckelorden inte ändras under hela spelet kommer **varje lag gradvis att avslöja information om deras nyckelord** till motståndarlaget. Detta kommer till slut ge motståndarna **möjligheten att förstå vilka koder** du försöker skicka över.

I det föregående exemplet vet motståndarlaget efter den första rundan att det fjärde nyckelordet hänger ihop med **"Mexiko"**. Om du i en senare runda använder ledtråden **"amigos"** kan dina motståndare lätt associera det med Mexiko och därför gissa att du än en gång refererar till den fjärde nyckelordet.



INNEHÅLL

2 Skärmar



48 Kodkort

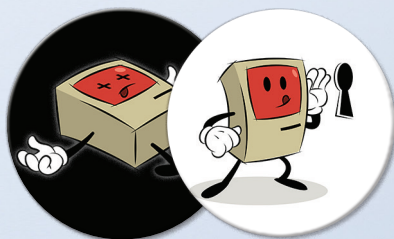
(1 svart och 1 vit lek på vardera 24 kort)



110 Nyckelordskort (totalt 440 ord)



4 Uppsnappningsmarker (vita)
och **4 Missförståndsmarker** (svarta)



1 Timglas (30 sekunder)



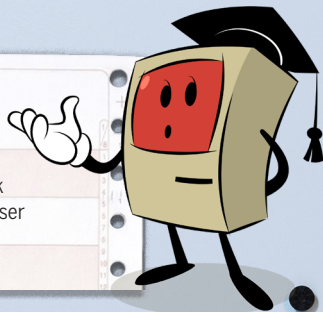
50 Anteckningsblad

Om du behöver skriva ut fler anteckningsblad finns de att ladda ner på vår hemsida:
www.decrypto.info

Och **regelboken** som du just nu läser!

En not om nyckelordskort

Varken titta igenom eller blanda nyckelordskort innan ni spelar. Kortet har en färgad nyckel för att särskilja på fram- och baksida. På så sätt kan ni spela med alla blå nyckelord innan ni vänder på korten och därmed undvika att spela med samma nyckelord två gånger. Tänk också på att krypteringseffekten på orden gör att ni inte av misstag läser de andra orden på korten när ni förbereder er skärm.



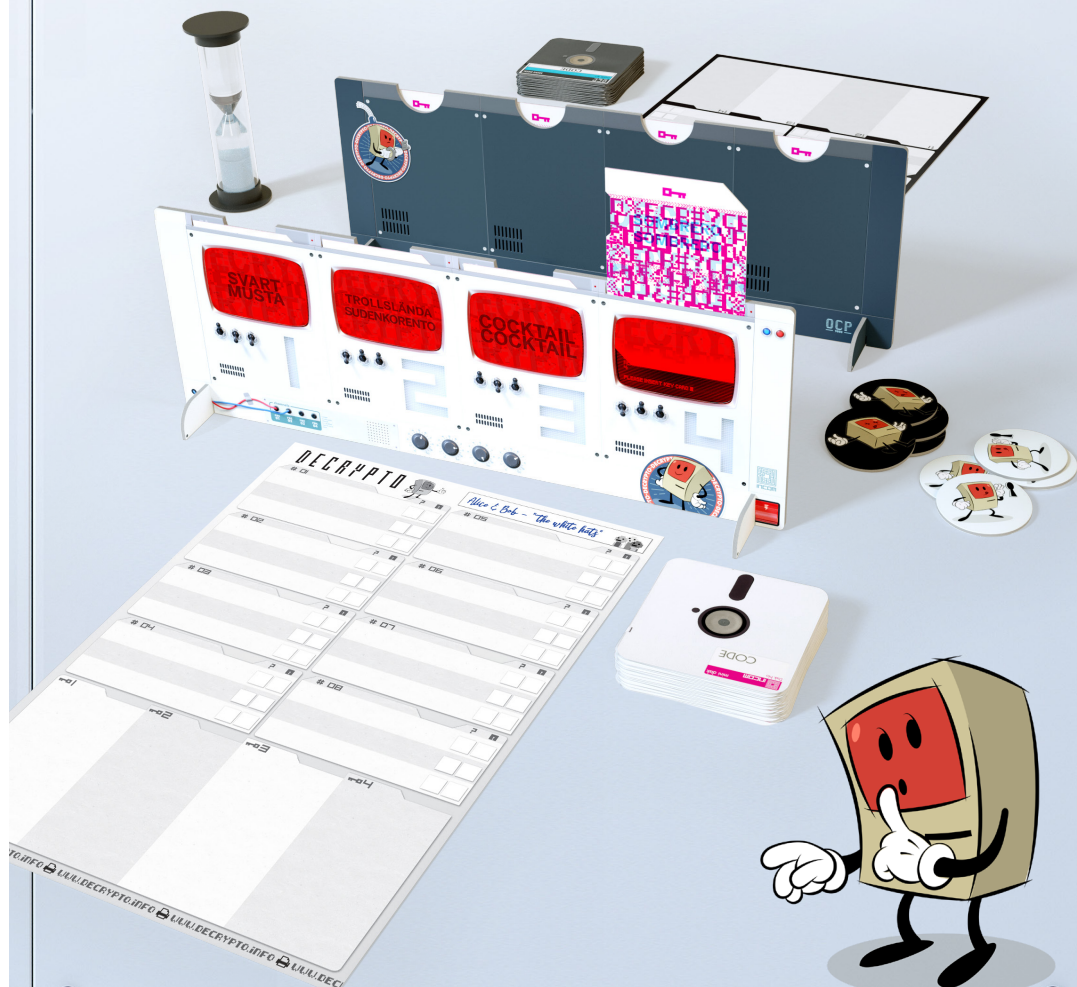
FÖRBEREDELSE

1. Dela upp de två lagen så jämnt som möjligt.
2. Alla lagmedlemmar **sitter på samma sida av bordet**. Alla lagmedlemmar i motståndarlaget sitter på andra sidan av bordet.
3. Varje lag tar **1 skärm**, drar sedan **4 nyckelordskort** och placerar dem på sina platser i skärmen **UTAN ATT VISA DEM** för motståndarna.
4. Varje lag tar alla **kodkort** med samma färg som deras skärm (svart eller vitt).
5. Varje lag tar **1 anteckningsblad**. På anteckningsbladet kommer ni att skriva ner era egna

ledtrådar och de ni hör från motståndarlaget. Kom på ett lagnamn och skriv det i rutan på anteckningsbladet.

Anteckningsbladet är dubbelsidigt. Tänk på att ena sidan är för ert lag och den andra för motståndarlaget. Kanterna på anteckningsbladet matchar färger på skärmarna.

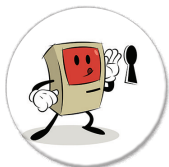
6. Ställ **timglas**et och lägg **uppsnappnings-** och **missförståndsmarkerna** mitt på bordet.



MÅL

Ditt lag **vinner spelet** om ni får tag på **2 uppsnappningsmarker**.

Du får **1 uppsnappningsmarker** var gång du lyckas knäcka motståndarnas kod.



Ditt lag **förlorar spelet** om du får tag på **2 missförståndsmarker**.

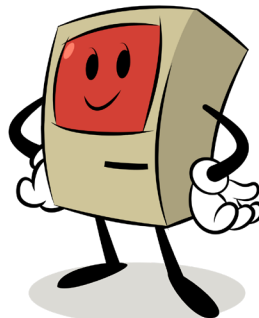
Du får **1 missförståndsmarker** var gång du misslyckas med att dekryptera din kryptörs kod.



LEDTRÅDAR

Varje runda måste kryptören **komma på nya ledtrådar**. Du måste följa dessa riktlinjer när du kommer på ledtrådar:

- **Du kan välja hur du vill utforma din ledtråd**, som ett ord eller som en hel mening. Om ditt lag vill kan du till och med gnola, dansa eller mima ledtråden!
- **Se till att hålla isär dina 3 ledtrådar**. Det får inte uppstå någon förvirring om vad som utgör första, andra och tredje ledtråden.
- **Ledtråden måste referera till innebörden av nyckelordet**.
- **Ledtråden får aldrig referera till stavningen** ("C" som ledtråd till "Citron"), **antalet bokstäver** ("8" eller "8 bokstäver" som ledtråd till "Skorpion"), **platsen på skärmen** ("musketör" för att ge ledtråd till ordet på tredje platsen) **eller uttal** ("mast" som ledtråd till "Gast").
- **Ledtråden måste vara baserad på information som är allmänt tillgänglig**. Du kan så klart referera till en obskyr kroatisk 1600-tals poet – det är riskabelt, men du får! Du kan däremot **ALDRIG referera till "privata" saker**, som vad du åt till lunch eller söta små pluttentutter mellan dig och din käreasta.
- Om någon frågar dig **måste du bokstavera din ledtråd**.
- All information du som kryptör ger till ditt lag **måste du också ge till motståndarlaget**.
- **Du får inte byta ut, modifiera eller förbättra** din ledtråd efter att du har sagt den klart.
- **Du får ALDRIG använda samma ledtråd mer än en gång per spel**.
- **Du får ALDRIG läsa upp koden på ett kodkort eller använda nyckelordet som ledtråd** (eller orden översatta till andra språk), inte ens som ledtråd till att annat nyckelord.



DECRYPTO



Lagnamn

Frída & Jocke - "De vita hattarna"

Första ledtråden

Mexiko

Insekt

Andra ledtråden

Tredje ledtråden

Skräck

01

Kväll med vänner

Parasoll

Odonata

02

03

04

Lista med ledtrådar till det första nyckelordet

Skräck

Insekt
Odonata

Lista med ledtrådar till det andra nyckelordet

Kväll med
vänner

Mexiko
Parasoll

Lista med ledtrådar till det fjärde nyckelordet

4 4

2 2

1 1

05

Rundans nummer

06

Gissade nummer

3 3
4 4
1 2

Korrekt nummer

08

Lista med ledtrådar till det tredje nyckelordet

SPELET

Spelet pågår i ett antal rundor (oftast mellan 4 och 6 rundor). I början av varje runda väljer varje lag vem som ska vara lagets **kryptör**. Turas om inom laget så att alla får vara kryptör så jämnt antal gånger som möjligt. I varje runda kommer båda kryptörerna att ge ledtrådar till sina koder, därefter ska båda lagen försöka gissa koderna. Börja med det vita lagets koder och sedan det svarta lagets koder.

Varje runda är uppdelad i följande steg. **Ordningen är mycket (mycket!) viktig:**

1. Varje lags kryptör drar ett kodkort från sitt lags korthög och läser den tyst. Se till att inga andra spelare ser kortet. Kryptörernas mål är att få sina lagkamrater att säga denna koden (till exempel: **3.4.2**).
2. På anteckningsbladet skriver varje lags kryptör ner **tre ledtrådar** på de den aktuella rundans tre rader. Skriv ledtråden för första siffran på den översta raden, osv. Använd den sida på anteckningsbladet som motsvarar ditt lags färg.
6. **Det vita laget försöker nu avkryptera sin kod:** de läser den **3-siffriga kod** de skrivit ner och hoppas att de matchar sin kryptörs kod.
7. **Till sist visar det vita lagets kryptör sitt kodkort.**
 - **Om det svarta laget GISSAT RÄTT** (dvs. de har skrivit ner rätt nummer i rätt följd) **har de KNÄCKT koden och får en uppspänningsmarker.** De får INGET straff om de deras kod inte var rätt.

För att förhindra att spelet drar ut i tid kan ni använda följande begränsning: Så fort en kryptör skrivit ner sina ledtrådar vänder hen på timglasets. Motståndarnas kryptör måste nu skriva sina ledtrådar innan timglasets tar slut, annars får de bara så många som hann skrivas ner!

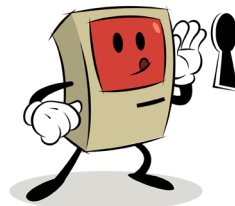
3. **Det vita lagets kryptör läser nu upp sina ledtrådar högt** och ger sedan anteckningsbladet till sina lagkamrater. Det svarta laget skriver ner de tre ledtrådarna på **den vita sidan** av deras anteckningsblad (i den aktuella rundans ruta).
4. Båda lagen diskuterar nu inbördes för att avkryptera koden. När ett lag tror sig löst den **skriver de ner de nummer de tror motsvarar en ledtråd i första rutan till höger om ledtråden** på anteckningsbladet.

Naturligtvis får kryptören som just läste ledtrådarna inte vara med i denna diskussion. De får inte heller reagera på deras lagkamraters konversation.

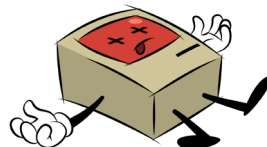
5. När båda lagen har skrivit ner sina nummer ska det **svarta laget försöka knäcka motståndarnas kod:** de läser upp den 3-siffriga kod de skrev ner och hoppas de matchar koden det vita lagets kryptör har.

Viktigt!

I den första rundan ska inget lag försöka knäcka motståndarnas kod. Än så länge har lagen inga ledtrådar som hjälper dem att lösa koden.



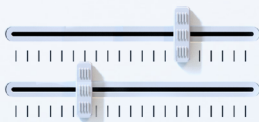
- **Om det vita laget INTE GISSADE RÄTT har de missat koden och får en missförståndsmarker.** De får INGEN belöning om deras kod var korrekt.



Det är därför fullt möjligt att ena laget får en missförståndsmarker (för att de missförstod sin kryptörs ledtrådar) medan motståndarlaget får en uppspänningsmarker (eftersom de lyckades knäcka motståndarnas kod) i samma runda.

På anteckningsbladet använder ni den andra kolumnen i slutet på varje ledtråd för att fylla i korrekt kod.

Längst ner på anteckningsbladet **skriver ni ner rundans ledtrådar** i den ruta som motsvarar dess nummer. På så sätt kan ni snabbt och enkelt se vilka ledtrådar som refererar till samma nummer!



Gå igenom steg 3 till 7 men med bytta lag:

det svarta lagets kryptör läser upp sina tre ledtrådar, båda lagen försöker dekryptera koden, etc.

Slutet på rundan

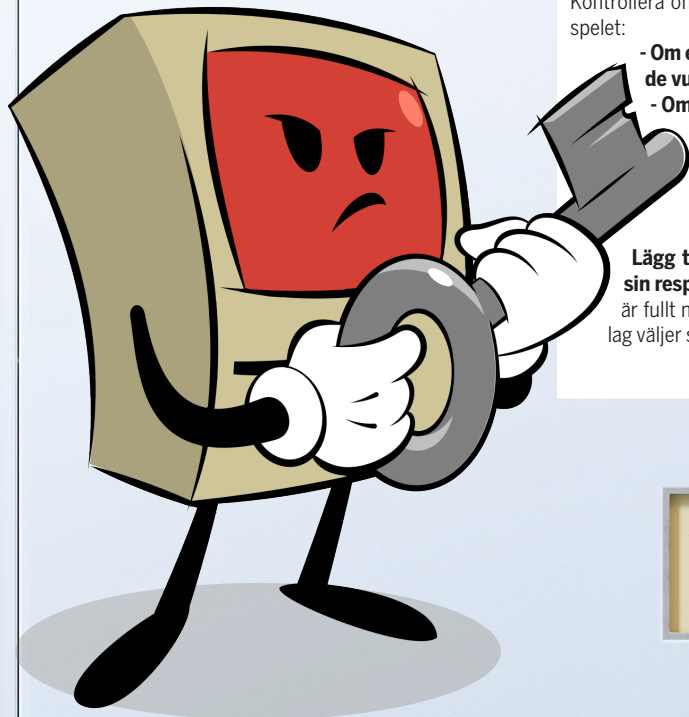
Efter att båda lagen avslöjat sina koder är rundan slut. Kontrollera om något av lagen har vunnit eller förlorat spelet:

- Om ett lag har 2 uppsnappningsmarkers har de vunnit spelet.

- Om ett lag har 2 missförståndsmarker har de förlorat spelet.

Om minst ett av dessa två mål har nåtts tar spelet slut. Om inte påbörjas en ny runda.

Lägg tillbaka de två kodkort som användes i sin respektive hög och blanda om högarna. Det är fullt möjligt att samma kodkort dras igen. Varje lag väljer sedan en ny kryptör.



LIKA

- Om ett lag har 2 uppsnappningsmarkers och 2 missförståndsmarker i slutet på en runda (vinner och förlorar på samma gång);

- ELLER, om båda lagen får sin andra uppsnappningsmarkers i samma runda;

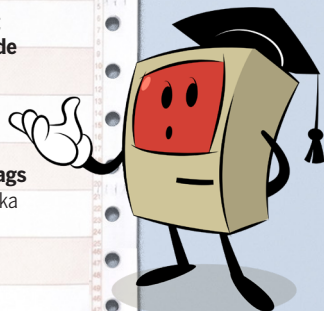
- ELLER, om båda lagen får sin missförståndsmarker i samma runda;

- ELLER, om ingen av lagen har vunnit eller förlorat efter den åttonde rundan;

Så här bestämmer ni vilket lag som vinner: Räkna poängen: **En**

uppsnappningsmarkers är värd +1 poäng och en missförståndsmarker är värd -1 poäng. Laget med mest poäng vinner.

Om det fortfarande är lika, **försöker varje lag gissa sitt motståndarlags fyra kodord.** Det lag med flest korrekta svar vinner. Är det fortfarande lika delar båda lagen segern.



SPELEKEMPEL

Låt oss fortsätta med exemplet från sidan 2 ("Oversikt").

Det är dags för den andra rundan. Frida krypterar för det vita laget och Hanna för det svarta laget. **Samtidigt drar det vars ett kodkort och skriver ner sina ledtrådar på deras anteckningsblad.**

Frida har dragit kodkortet 3.4.2. Hon måste förmedla dessa tre siffror, i denna specifika ordning till Jocke.



Det vita lagets kodord är fortfarande:

1 SVART 2 TROLLSLÄNDA 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Hon vet att Peter och Hanna kommer att försöka **knäcka koden** efter att hon läst upp ledtrådar. De har redan lite information från första rundan där Jocke hittade på ledtrådar **"Mexiko"**, **"Insekt"** och **"Skräck"** för koden **4 (sombbrero)**, **2 (trollslända)**, **1 (svart)**. Frida måste förvirra de andra spelarna.

- För att förmedla nyckelord **3** till Jocke skriver hon ner ledtråden **"kväll med vänner"** på den första raden.
- För nyckelord nummer **4** skriver hon **"parasoll"** eftersom sombreros används för att skydda sig mot solen.
- För nyckelord nummer **2** skriver hon **"Odonata"**, den ordning av insekter som trollsländor tillhör.

Frida läser upp sina ledtrådar och ger anteckningsbladet till Jocke. Hanna och Peter skriver ner Fridas ledtrådar på **den vita sidan** på deras anteckningsblad. Båda lagen använder den vita sidan eftersom ledtrådar gavs av det vita lagets kryptör. Jocke förstår väl kopplingen mellan **"kväll med**

vänner" och **"cocktail"**; samma sak med **"parasoll"** och **"sombbrero"**. Alldeles för lätt!

Han har däremot ingen aning vad lagkamraten Frida försöker säga honom med ledtråden **"Odonata"**. Han känner inte till detta ord. Han gissar 1.

Därför skriver han **3.4.1** i den första kolumnen.



På andra sidan bordet tänker Hanna och Peter på ledtrådar. De tror att ledtråden **"kväll med vänner"** hänger ihop med nyckelord 1 eftersom **"skräck"** är relaterat till **"skräckfilmer"**, en typisk kvällsaktivitet för tonåringar. De tror att **"parasoll"** hör ihop med nyckelord **4** eftersom Mexiko (en ledtråd från första rundan) är ett soligt land. Nyckelord 4 är kanske Solen...

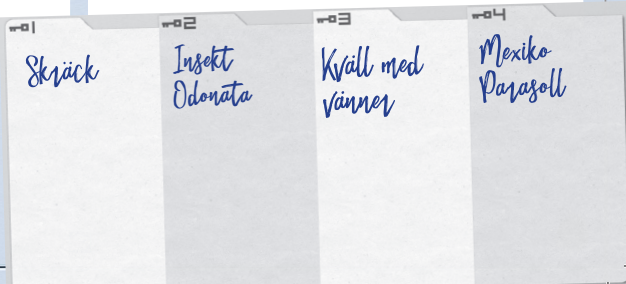
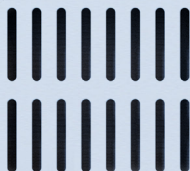
De har ingen aning om vad **"Odonata"** refererar till men tror att den hänger ihop med nyckelord 3 eftersom de inte har någon tidigare ledtråd där. Därför skriver de ner **1.4.3** i den första kolumnen.

Det svarta laget läser upp sina gissningar, 1.4.3. Sen gör Jocke det också, 3.4.1.

Frida är nöjd med att hon förvirrade de andra spelarna men hon är lite besviken på att Jocke inte förstod henne. Hon avslöjar att den rätta koden var **3.4.2**

Det svarta laget får ingen marker eftersom de inte lyckades knäcka koden.

Det vita laget får en missuppfattningsmarker eftersom kommunikationen mellan lagkamraterna bröt ihop. Båda lagen skriver ner de korrekta numren för varje ledtråd i den andra kolumnen. Sen skriver de ledtrådar i rutorna längst ner på anteckningsbladet så att alla ledtrådar till samma nyckelord är på samma plats.



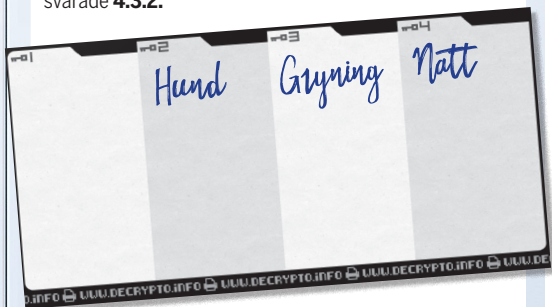
På andra sidan bordet drog Hanna koden **2.3.4**.



Det svarta lagets kodord är

1 ANTIKEN 2 BEN 3 MORGON 4 MARDRÖM

I förra rundan drog Peter koden **4.3.2** och gav ledtrådarna "Natt", "Gryning" och "Hund". Hanna förstod precis och svarade **4.3.2**.



Hanna måste nu hitta på ledtrådar till koden **2.3.4**. Hon kommer på:

- "skelett"
- "stiga upp"
- och "Freddy" som en referens till filmen "A Nightmare on Elm Street" där karaktären Freddy attackerar sina offer i deras mardrömmar.

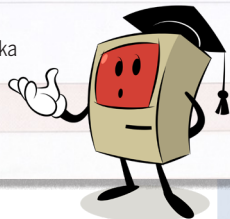
Peter förstår Hannas referenser perfekt och skriver **2.3.4** i den första kolumnen.



Jocke och Frida överväger sin alternativ. De associerar "skelett" med "hund" eftersom hundar äter ben. De associerar "stiga upp" med "gryning" eftersom solen stiger upp i gryningen. De börjar tro att ledtråd 3 är solen. Till sist vet dem att Freddy slår till på natten. De skriver ner sitt försök att knäcka koden i den första kolumnen: **2.3.4**.

KOM IHÅG

Målet med spelet är att knäcka motståndarnas koder. Att gissa deras nyckelord kan ge en fördel, men det är inte nödvändigt.



Hanna är nöjd att hennes lagkamrat Peter förstod, men besviken på att det vita laget lyckats knäcka koden. Kanske var den för lätt?

Det vita laget får en **uppsnappningsmarker**. Det svarta laget får ingen marker. Det finns ingen belöning för att förstå ditt lags kod, bara avsaknaden av straff...



Nu är den andra rundan över. Det svarta laget har inga marker och det vita laget har **1 missförståndsmarker** och **1 uppsnappningsmarker**.

Nästa gång det vita laget knäcker en kod vinner de spelet, men nästa gång de missuppfattar en kod förlorar de!

Båda lagen skriver ner sina ledtrådar i rutorna längst ner på anteckningsbladet.

En ny runda börjar. Båda lagen lägger tillbaka sina kodkort i respektive lek och blandar.



REGLER FÖR 3 SPELARE

Översikt

En ensam spelare kallad kodknäckaren tävlar mot ett lag med två spelare. Varje runda drar en av de två lagspelarna ett kodkort och hittar på 3 ledtrådar, precis som i ett vanligt spel.

För att vinna måste kodknäckaren få tag på 2 uppsnapningsmarker på 5 eller färre rundor.

Förberedelser

Sätt ihop ett lag med 2 spelare. Detta lag, som tävlar mot kodknäckaren, tar ett anteckningsblad, en skärm, kodkort och 4 nyckelordskort som placeras i skärmen, precis som i ett vanligt spel.

Kodknäckaren tar ett anteckningsblad.

Spelet

Spelet spelas enligt de normala reglerna för steg 1 till 7, förutom fördelningen av marker. Om kodknäckaren lyckas knäcka lagets kod får hen en uppsnapningsmarkör. Om det gissande lagets medlem misslyckas avkoda kryptörens kod får de ingen missuppfattningsmarker. Istället får kodknäckaren en uppsnapningsmarker.

Precis som i det vanliga spelet kan kodknäckaren inte försöka knäcka koden i första rundan.

Och eftersom kodknäckaren spelar ensam kan hen inte dra ett kodkort eller gissa sina egna koder.

Slutet på spelet

Kodknäckaren vinner om hen får tag på 2 uppsnapningsmarker före slutet på den femte rundan. Annars vinner kryptörens lag.



CREDITS

Designer: Thomas Dagenais-Lespérance

Utgivare: Christian Lemay

Kreative chef: Manuel Sanchez

2D Artist: NILS

3D Artister: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Användandet av skärmar, illustrationer, titeln Decrypto, namnet Le Scorpion masqué och logon Le Scorpion masqué är strängt förbjudet utan skriftligt tillstånd av Le Scorpion masqué inc.

TACK:

Utgivaren vill tacka Mélanie Mecteau för alla hennes idéer och hennes överväldigande entusiasm för detta projekt.

Designern vill tacka Christian Lemay för hans tro på projektet, Clementine Chatel för supporten till hans besatthet i spel och alla medlemmarna i the Game Artisans of Montreal – så väl som "Sunday designers" – för deras tid och förslag, och till sist hans föräldrar för deras support över hans livsval och för att vara de första att testa spelet.



 scorpionmasque.com

    [scorpionmasque](#)



1 cut tree
=
1 new tree



☞ SUMMERING AV EN RUNDOR ☜

1. Båda kryptörerna drar **1 kodkort**.
2. Båda kryptörerna skriver ner sina **3 ledtrådar**.
3. Det vita lagets kryptör läser upp sina **3 ledtrådar**.
4. Båda lagens medlemmar **skriver ner vad de tror den vita kryptörens kod är**.
5. **Det svarta laget försöker knäcka koden** (utom i den första rundan).
6. **Det vita laget försöker avkryptera koden**.
7. **Det vita lagets kryptör avslöjar den korrekta koden och delar ut eventuella marker**.

Sen upprepas steg 3-7 med motsatta lag.

Slutet på rundan: Kontrollera om något lag har vunnit eller förlorat.

Om inget lag har vunnit lägger lagen tillbaka kodkorten i respektive lek och blandar dem.



☞ SAMMANFATTNING AV LEDTRÅDSREGLER ☜

- Ledtrådar måste relatera till **allmän information**.
- Ledtrådar måste relatera till **betydelsen** av nyckelordet.
- Ledtrådar kan aldrig relatera till nyckelordets **stavning, plats** i skärmen, eller **uttal**.
- Du får **ALDRIG** använda samma ledtråd flera **gånger under samma spel**.
- Du får **ALDRIG** läsa upp koden på nyckelkortet eller använda dina nyckelord som ledtrådar (eller översätta till andra språk) inte ens för ett annat nyckelord.

