

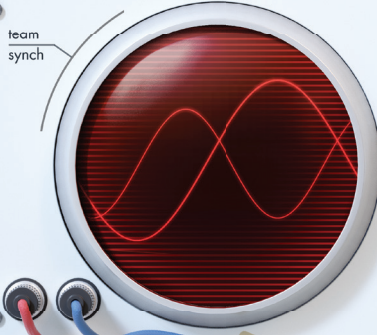
DECRYPTO™

TRANSMISIÓN SEGURA



```
DECRYPTO
Using USERNAME="E.BROWN".
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
~500 PIONS
FROM 2020E LINUX DECRYPTO 4.9.0-5-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2-amd64
Last login: Sat Oct 26 12:20:54 1985
```

on
off



channels

Three pairs of knobs, each pair with a blue indicator light below it.

1 2 3
4 5 6
7 8 9

0 0 0 0

key type
A
B

A horizontal slot with a slider, likely for a tape or cassette.



Aprende a jugar en 2 minutos
www.decrypto.info

Un juego de **Thomas Dagenais-Lespérance**
 Ilustrado por **NILS, Fabien Fulchiron** y **Manuel Sanchez**

RESUMEN

En **DECRYPTO**, dos equipos de 2 a 4 jugadores compiten entre sí para ver quiénes son los mejores criptógrafos (las reglas para partidas de 3 jugadores se explican al final de este reglamento).

Tu objetivo es **transmitir los códigos a tus compañeros de equipo sin que el equipo contrario los intercepte**. Por lo tanto, tus comunicaciones deben ser lo suficientemente claras para que tu equipo las entienda, pero lo suficientemente vagas como para confundir a tus oponentes.

También deberás tratar de interceptar los códigos de tus oponentes.



Ejemplo

Estás en el equipo Blanco con Alicia y Roberto. Roberto es el primer "Criptógrafo" y está tratando de transmitir el código de 3 dígitos que aparece en la carta de Código que robó. Para ello, se le ocurre dar tres pistas, una para cada dígito: **"México"**, **"Insecto"**, **"Horror"**.

Para averiguar lo que significan las tres pistas que Roberto ha proporcionado, tu equipo debe usar sus **4 palabras clave** (visibles sólo para tu equipo). Las palabras clave de tu equipo para este ejemplo son:

- 1 NEGRO 2 LIBÉLULA 3 CÓCTEL 4 SOMBRERO

¿Qué tres dígitos está tratando de hacer que adivines?

La pista **"México"** probablemente haga referencia a la palabra clave número 4: **"Sombrero"**. La pista **"Insecto"** está claro que se refiere a la palabra clave 2: **"Libélula"**. Por último, la pista **"Horror"** parece hacer referencia a la palabra clave 1: **"Negro"**.

El código que Roberto está tratando de transmitir probablemente es el **4.2.1**.



Dado que las pistas se dan en voz alta, y las palabras clave no cambian a lo largo de todo el juego, los equipos irán revelando poco a poco información sobre sus palabras clave al equipo contrario. Esto permitirá a tus oponentes interceptar los códigos que intentas transmitir.

En el ejemplo anterior, después de la primera ronda, el equipo contrario sabe que tu cuarta palabra clave está conectada a **"México"**. Si durante la partida usas la pista **"Amigos"**, tus oponentes la podrían asociar con México y adivinar que estas bas haciendo referencia a la cuarta palabra clave.



CONTENIDO

2 Pantallas



48 cartas de Código

(dos mazos de 24 cartas cada uno, de color negro y de color blanco)

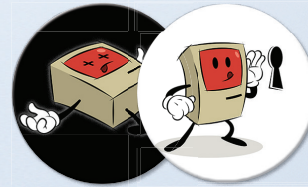


110 cartas de Palabras clave

(440 palabras clave en total)



4 fichas de Interceptación (blancas) y 4 fichas de Transmisión errónea (negras)



50 hojas de notas

Si necesitas imprimir más hojas, puedes descargarlas de nuestra web: www.decrypto.info

1 reloj de arena (30 segundos)

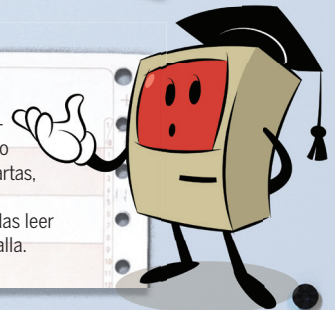


¡Y el **reglamento** que estás leyendo ahora mismo!

Un consejo acerca de las cartas de Palabras clave

No mires ni barajes las cartas de Palabras clave antes de jugar. Estas cartas tienen una llave de color en cada uno de sus lados para poder diferenciarlas, por lo que podrás jugar con todas las palabras clave de color azul antes de girar las cartas, y evitar así repetir una misma palabra clave.

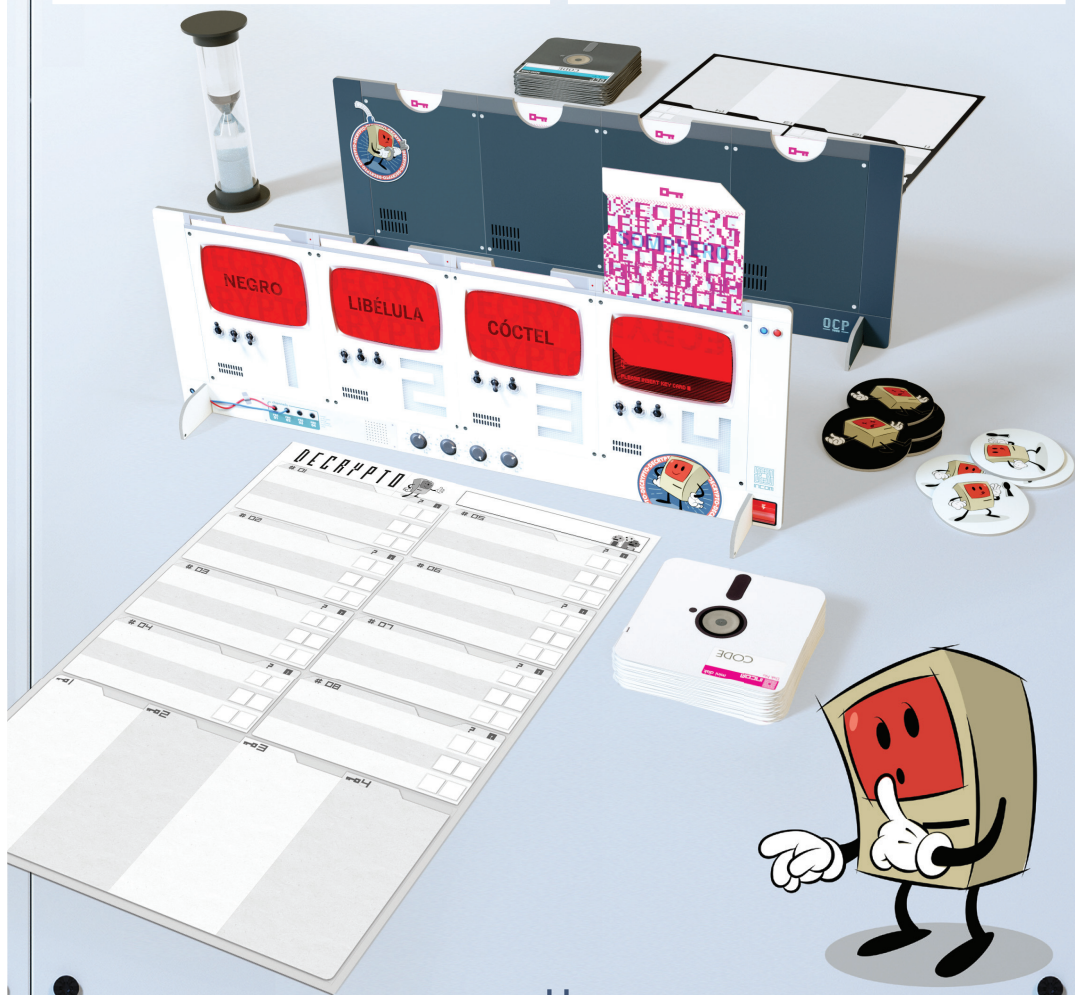
Ten en cuenta también que la codificación de las palabras evita que puedas leer accidentalmente las demás palabras de la carta cuando prepares tu Pantalla.



PREPARACIÓN

1. Forma dos equipos lo más parejo posible.
2. Todos los miembros de un equipo **deben sentarse en el mismo lado de la mesa**, mientras que todos los miembros del equipo contrario se sientan en el lado opuesto de la mesa.
3. Cada equipo recibe **1 Pantalla**, roba **4 cartas de Palabras clave** y, a continuación, las introduce en los espacios apropiados de su Pantalla **SIN MOSTRARLAS** al equipo contrario.
4. Cada equipo coge el **mazo de cartas de Código** del mismo color que su Pantalla (negro o blanco).
5. Cada equipo recibe **1 hoja de notas**. En ella podrás guardar tus pistas y las pistas que oigas del equipo contrario. Elige un nombre para tu equipo y escribe tu elección en la hoja de notas.
6. Coloca el **reloj de arena**, las **fichas de Intercepción** y las **fichas de Transmisión errónea** en el centro de la tabla.

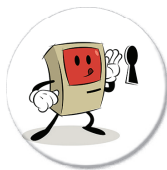
Las hojas de notas tienen dos lados. Uno de esos lados es para tu equipo y el otro para el equipo contrario. Los bordes de las hojas de notas son de color blanco o de color negro para que cada equipo utilice las hojas adecuadas.



OBJETIVO

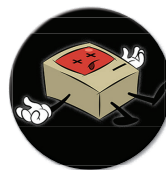
Tu equipo **gana la partida** si consigue **2 fichas de Intercepción**.

Tu equipo gana **1 ficha de Intercepción** cada vez que intercepte con éxito el código del equipo contrario.



Tu equipo **pierde la partida** si recibe **2 fichas de Transmisión errónea**.

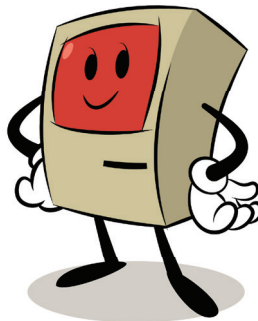
Tu equipo recibe **1 ficha de Transmisión errónea** cada vez que no descifre con éxito el código del Criptógrafo.



PISTAS

En cada ronda de juego, el Criptógrafo **debe encontrar nuevas pistas que ofrecer** para encriptar el código. Para ello, el Criptógrafo debe seguir estas pautas:

- **Puede elegir la forma en que proporciona las pistas**, ya sea utilizado una sola palabra o una frase completa. Si su equipo así lo quiere, ¡puede incluso tararear, bailar o hacer mímica!
- **Debe separar cada una de sus 3 pistas**. No puede haber confusión entre lo que constituye la primera, la segunda y la tercera pista.
- **Las pistas deben referirse al significado de las palabras clave. Las pistas nunca deben utilizarse como siglas** ("M" para indicar "Maldito"), ni pueden hacer referencia al **número de letras de la palabra clave** ("9" o bien "9 letras" para indicar "Escorpión"), ni indicar la **posición de la palabra clave en la Pantalla** ("Mosqueteros" para insinuar la palabra clave situada en la tercera posición), ni utilizar una pista cuya **pronunciación sea similar a una de las palabras clave** ("Tara" para hacer que su equipo adivine la palabra clave "Cara").
- **Las pistas deben basarse en información que esté a disposición de todo el mundo**. Puede incluso utilizar pistas haciendo referencia a poetas croatas del siglo XVII: ¡es arriesgado, pero está permitido! Sin embargo, **NUNCA puede referirse a temas "privados"**, como por ejemplo qué es lo que comió durante el almuerzo o los motes cariñosos que le dedica a su pareja.
- Si se lo piden, **debe deletrear sus pistas**.
- Cualquier información que proporcione a su equipo, también se la debe proporcionar al equipo contrario.
- **No puede cambiar, modificar o improvisar** una pista una vez que las ha dicho.
- **NUNCA puede usar la misma pista más de una vez por partida**.
- **NUNCA puede leer en voz alta el código de la carta de Código, ni utilizar las palabras clave como pistas** (o su traducción en otro idioma), ni siquiera como una pista para otra palabra clave diferente.



HOJA DE NOTAS

DECRYPTO



Nombre del equipo

Alicia y Roberto - "The white hats"

Primera pista

México

Insecto

Honor

Segunda pista

4	4
2	2
1	1

Número de ronda

05

Tercera pista

02

Una velada con amigos

Parasol

Odonato

3	3
4	4
1	2

Intento de respuesta

Respuesta correcta

Lista de pistas relacionadas con la primera palabra clave

Honor

Lista de pistas relacionadas con la tercera palabra clave

Insecto
Odonato

Lista de pistas relacionadas con la segunda palabra clave

Una velada con amigos

México
Parasol

Lista de pistas relacionadas con la cuarta palabra clave

EL JUEGO

El juego se desarrolla a lo largo de una serie de rondas (normalmente entre 4 y 6 rondas). Al principio de cada ronda, los jugadores eligen a un miembro de su equipo para que actúe como **Criptógrafo**, cargo que va pasando de miembro a miembro al inicio de cada ronda.

Durante cada ronda, los Criptógrafos proporcionarán pistas para que sus compañeros de equipo averigüen el código encriptado, comenzando por el equipo Blanco y seguido por el equipo Negro.

Cada ronda se divide en una serie de pasos, y el orden de estos pasos es MUY importante:

1. El Criptógrafo de cada equipo roba **una carta de Código** del mazo perteneciente a su equipo, y la lee en silencio **mientras la mantiene oculta a todos los demás jugadores**. Su objetivo es conseguir que sus compañeros digan el código que muestra la carta. Por ejemplo: 3.4.2.
5. Una vez que ambos equipos han anotado sus números, el **equipo Negro puede intentar interceptar el código del equipo Blanco** leyendo en voz alta el código de **3 dígitos** que anotaron en el lado blanco de su hoja de notas.

¡Importante!

Durante la primera ronda ninguno de los dos equipos puede intentar interceptar el código del otro equipo. En cualquier caso, no disponen de suficientes pistas que les pueda ayudar a interceptar el código.

2. Usando la hoja de notas, el Criptógrafo de cada equipo escribe **tres pistas** en las tres líneas correspondientes a la ronda actual. Utilizando la primera línea para escribir la pista correspondiente al primer dígito del código, la segunda para la pista de la segunda cifra, y la tercera para la pista de la tercera cifra. El Criptógrafo deberá utilizar el lado de la hoja de notas que corresponda al color de su equipo.

Para evitar que la duración de una ronda se alargue demasiado, intenta limitar el tiempo de la siguiente manera: tan pronto como uno de los Criptógrafos haya terminado de escribir sus pistas, dale la vuelta al reloj de arena. El Criptógrafo del equipo contrario deberá terminar de escribir sus pistas antes de que se acabe el tiempo, de lo contrario, ¡no podrá proporcionar a su equipo toda la información necesaria!

3. El Criptógrafo del equipo Blanco **lee sus tres pistas en voz alta**, y luego entrega la hoja a sus compañeros de equipo. El equipo Negro deberá anotar esas tres pistas **en el lado blanco** de su hoja de notas, en la sección correspondiente a la ronda actual.

4. Ambos equipos pueden discutir acerca de las pistas para así tratar de descifrar el código. Cuando un equipo piense que ha resuelto el código, **deberá escribir en su hoja de notas el número que cree que corresponde a cada una de las pistas, utilizando para ello el primer recuadro que se encuentra al final de su correspondiente línea.**

¡El Criptógrafo que acaba de leer las pistas no puede participar en la discusión! Además, deberá evitar reaccionar ante las elucubraciones de sus compañeros.

6. **Ahora es el turno del equipo Blanco para intentar descifrar el código** leyendo en voz alta los **3 dígitos** que escribieron.

7. **Finalmente, el Criptógrafo del equipo Blanco revela su carta de Código.**

- **Si el equipo Negro ha ACERTADO el código** (es decir, escribió los números correctos en el orden correcto), **INTERCEPTA el código y recibe 1 ficha de Intercepción**. El equipo Negro no recibe penalización alguna si NO logra acertar el código.
- **Si el equipo Blanco ha FALLADO, malinterpretando el código, recibe 1 ficha de Transmisión errónea**. El equipo Blanco no recibe recompensa alguna si ACIERTA el código.

Por lo tanto, es posible que en una misma ronda un equipo reciba una ficha de Transmisión errónea porque malinterpretó las pistas de su Criptógrafo, mientras que el equipo contrario recibe 1 ficha de Intercepción porque interceptó con éxito el código de su oponente.

Para anotar el código correcto en la hoja de notas, los equipos deberán utilizar el segundo recuadro de la línea correspondiente a cada pista de la ronda actual.

En la parte inferior de las hojas de notas podrás **escribir las pistas proporcionadas para cada ronda** en la sección correspondiente a su número. De esta manera, podrás consultar rápidamente la relación entre las pistas y las palabras clave.



Repita los pasos 3 a 7 (ambos inclusive) pero intercambiando los equipos: el Criptógrafo del equipo Negro será el que lea sus tres pistas en voz alta, los jugadores de ambos equipos tratan de descifrar el código, etc.

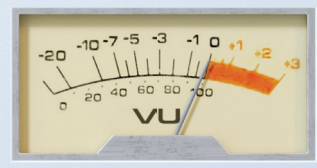
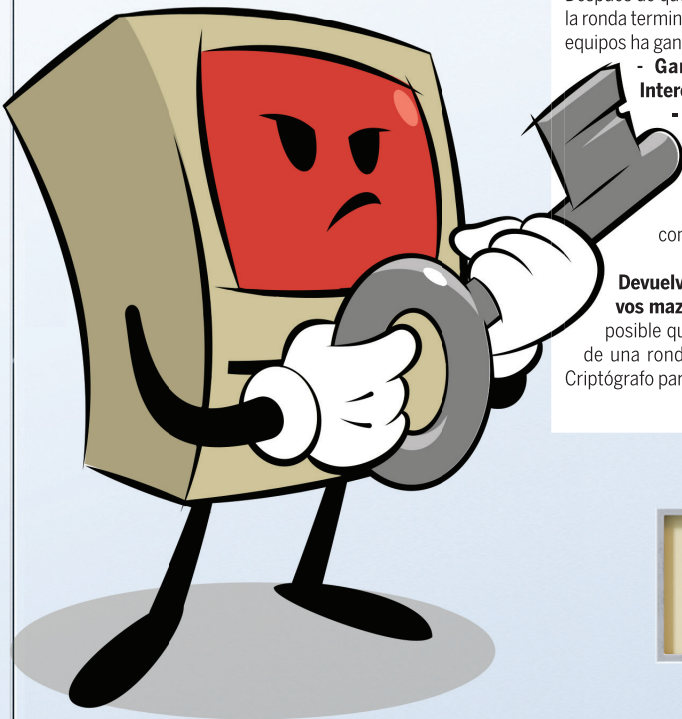
Final de la ronda

Después de que ambos equipos hayan revelado sus códigos, la ronda termina y es el momento de comprobar si uno de los equipos ha ganado o perdido la partida:

- **Gana el equipo que tenga 2 fichas de Intercepción.**
- **Pierde el equipo que tenga 2 fichas de Transmisión errónea.**

Si algunas de estas dos condiciones se cumple, la partida termina. En caso contrario, da comienzo una nueva ronda.

Devuelve las dos cartas de Código a sus respectivos mazos y vuelve a barajarlos; de esta manera es posible que vuelvas a robar la misma carta de Código de una ronda a otra. A continuación, elige a un nuevo Criptógrafo para cada equipo.



DESEMPATES

- **Si un equipo tiene 2 fichas de Intercepción y 2 fichas de Transmisión errónea** al final de una ronda, lo que significa ganar y perder la partida a la vez; O BIEN
- **Si los dos equipos reciben su segunda ficha de Intercepción** en la misma ronda; O BIEN
- **Si los dos equipos reciben su segunda ficha de Transmisión errónea** en la misma ronda; O BIEN
- **Si ningún equipo ha perdido o ganado al final de la octava ronda.**

Se determina al equipo ganador de la siguiente manera:

Una ficha de Intercepción vale +1 punto y una ficha de Transmisión errónea vale -1 punto. El equipo que tenga más puntos es el equipo ganador.

Si el empate persiste, **cada uno de los equipos deberá tratar de adivinar las 4 palabras clave de su oponente.** El equipo que haya adivinado más palabras clave gana la partida. Si el empate persiste, iambos equipos comparten la victoria!



EJEMPLO DE JUEGO

Sigamos con el ejemplo que empezamos en la página 2 ("Resumen"). **Llegó la hora de jugar una segunda ronda.** Alicia será la Criptógrafa del equipo Blanco y Eva la del equipo Negro. **Ambas han robado una carta de Código y escrito a la vez las pistas en sus hojas de notas.**

Alicia ha robado la carta de Código 3.4.2. Deberá transmitir a Roberto estos 3 dígitos, en el mismo orden.



Las palabras clave del equipo Blanco siguen siendo:

1 NEGRO 2 LIBÉLULA 3 CÓCTEL 4 SOMBRERO

Sabe que María y Eva pueden intentar **interceptar** la transmisión una vez lea sus pistas en voz alta y que ya tienen información de la primera ronda que les puede ayudar. Roberto usó las pistas "México", "Insecto", y "Horror" para cifrar **4 (Sombrero)**, **2 (Libélula)**, **1 (Negro)**. Alicia cree que es necesario confundir un poco al equipo contrario.

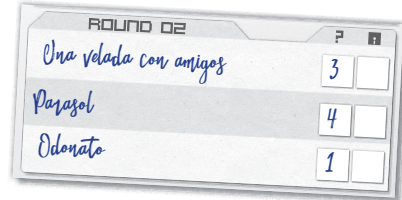
- Para cifrar el **3**, escribe en la primera línea de la ronda actual de la hoja de notas la pista "Una velada con amigos".
- Para cifrar el **4**, escribe "Parasol", ya que pueden utilizarse como los sombreros para protegerse del sol.
- Para cifrar el último dígito, el **2**, escribe "Odonato" que es la orden de insectos a los que pertenece la libélula.

Alicia lee sus pistas en voz alta y pasa la hoja de notas a Roberto. Eva y María anotan las pistas que Alicia ha proporcionado en el **lado blanco** de su hoja de notas. Ambos equipos utilizan el lado blanco de su hoja de notas ya que las pistas son las que ha proporcionado el Criptógrafo del equipo Blanco.

Roberto entiende a la primera la conexión entre "Una velada con amigos" y "Cóctel"; y lo mismo sucede con "Parasol" y "Sombrero". ¡Ha sido bastante fácil!

Pero no tiene ni idea de lo que su compañera de equipo ha querido decir con "Odonato". Ni siquiera conoce qué significa esa palabra. Así pues se la juega y para esa pista elige la palabra clave número 1.

Roberto piensa que el código es el **3.4.1** y lo escribe en la hoja de notas utilizando la primera columna de recuadros.



En el otro lado de la mesa, Eva y María están pensando el significado de las pistas. Piensan que la pista "Una velada con amigos" está conectada con la palabra clave número 1, "Horror", ya que ver películas de terror es una actividad típica para una velada con amigos, sobre todo si se trata de una actividad para adolescentes.

También creen que "Parasol" hace referencia a la palabra clave **4**, ya que la pista "México", que se mencionó en la primera ronda, señala a un país soleado, y la palabra clave **4** seguramente sea "Sol"...

Tampoco ellas tienen ni idea de lo que significa "Odonato" pero creen que puede hacer referencia a la palabra clave **3**, ya que no disponen de ninguna pista anterior.

Así pues deciden escribir el código **1.4.3**.

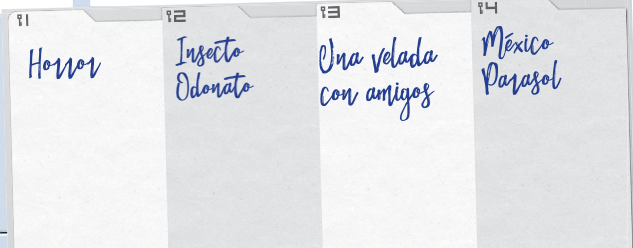
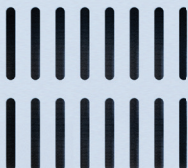
El equipo Negro lee su deducción en voz alta: 1.4.3. A continuación Roberto también lee la suya: 3.4.1.

Cuando Alicia revela que el código de esa ronda era el **3.4.2**, siente satisfacción por haber logrado confundir al equipo contrario, pero a la vez está disgustada ya que Roberto no ha entendido sus pistas.

El equipo Negro no recibe ficha alguna ya que no logró interceptar la transmisión.

En cambio, **el equipo Blanco recibe 1 ficha de Transmisión errónea** ya que la comunicación entre los miembros de su equipo no ha sido correcta.

Ambos equipos escriben en su hoja de notas los números correctos para cada una de las pistas, utilizando para ello la segunda columna. A continuación, también anotan las pistas en los espacios inferiores de su hoja de notas, agrupando todas las pistas con la palabra clave a las que están asociadas.



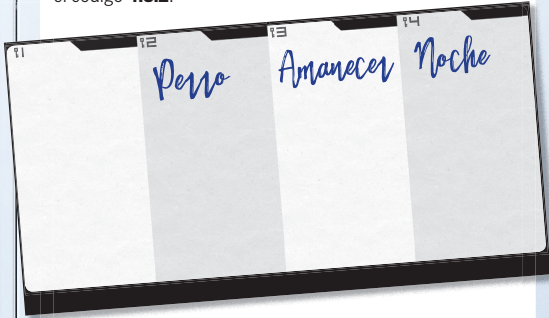
Es el turno del equipo Negro. En su momento, Eva, robó la carta de Código **2.3.4**.



Las palabras clave del equipo Negro son:

1 ANTIGÜEDAD 2 HUESO 3 MATINAL 4 PESADILLA

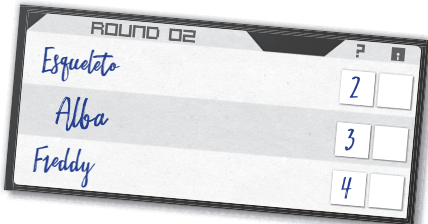
Durante la anterior ronda, María había robado la carta de Código **4.3.2**, y proporcionó las pistas **"Noche"**, **"Amanecer"**, y **"Perro"**. Eva las entendió a la perfección y respondió con el código **4.3.2**.



Ahora es el turno de que Eva encuentre nuevas pistas para el código **2.3.4**, y piensa en:

- **"Esqueleto"**
- **"Alba"**
- y **"Freddy"**, haciendo referencia a la película *"Pesadilla en Elm Street"* en la que el personaje de Freddy ataca a sus víctimas en sus pesadillas.

María entiende todas las referencias de Eva a la perfección y deduce que el código transmitido es el **2.3.4**. Así pues escribe los números en la primera columna de recuadros.



Roberto y Alicia consideran el abanico de opciones que tienen con esas pistas. Logran asociar **"Esqueleto"** con **"Perro"**, ya que los perros comen huesos.

También asocian, obviamente, **"Alba"** con **"Amanecer"**, así que empiezan a pensar seriamente en que la palabra clave número **3** ha de ser **"Sol"**. Para terminar, saben que Freddy ataca de noche, por lo que no les cuesta demasiado deducir que el código ha de ser **2.3.4**.

RECUERDA

El objetivo del juego es interceptar los códigos del equipo contrario. Adivinar sus palabras clave te puede dar una importante ventaja, pero no es necesario para obtener la victoria.



Eva está contenta, ya que María ha entendido la transmisión, pero en cambio no le ha gustado que el equipo Blanco haya interceptado la transmisión. ¿Acaso ha dado demasiadas facilidades?

El equipo Blanco recibe **1 ficha de Interceptación**. El equipo Negro no recibe ninguna ficha; no hay recompensa alguna por entender el código de tus compañeros de equipo, en todo caso se evita una penalización...

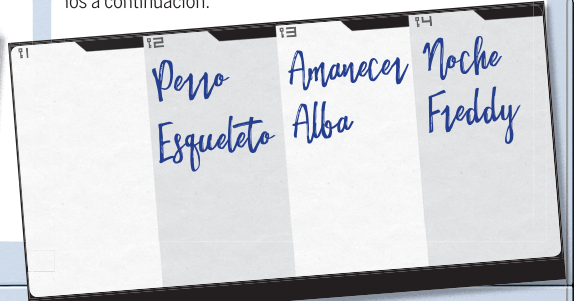


La segunda ronda ha llegado a su fin. El equipo Negro no tiene ninguna ficha, y el equipo Blanco tiene **1 ficha de Transmisión errónea** y **1 ficha de Interceptación**.

El equipo Blanco ganará la partida si logra interceptar de nuevo un código del equipo Negro. Pero si vuelve a fallar descifrando uno de sus códigos, ¡perderá la partida!

Ambos equipos anotan las pistas en los espacios inferiores de su hoja de notas, usando esta vez el lado negro de las hojas de notas.

Una nueva ronda comienza, y ambos equipos devuelven sus cartas de Código a sus mazos correspondientes, barajándolos a continuación.



REGLAS PARA 3 JUGADORES

Resumen

Un único jugador, al que llamaremos el Interceptor, compite contra un equipo de dos jugadores. Cada ronda, uno de los jugadores del equipo saca una carta de Código y anota 3 pistas, al igual que sucede en el juego normal. Para ganar, el Interceptor debe conseguir 2 fichas de Interceptación en 5 o menos rondas.

Preparación

Forma un equipo de 2 jugadores. Este equipo compite contra el Interceptor, y recibe una hoja de notas, una Pantalla, un mazo de cartas de Código, y 4 cartas de Palabras clave que deberán poner en la Pantalla, tal y como se hace en el juego normal.

El Interceptor recibe una hoja de notas.

El juego

El juego sigue las reglas para partidas de más de 3 jugadores en los pasos 1 a 7 (ambos inclusive), exceptuando todo lo referente a las fichas. Si el Interceptor logra descifrar el código del equipo, recibe 1 ficha de Interceptación. Si el equipo falla descifrando el código proporcionado por el Criptógrafo, no reciben una ficha de Transmisión errónea; en su lugar entrega 1 ficha de Interceptación al Interceptor.

Tal y como sucede con las reglas para partidas de más de 3 jugadores, el Interceptor no puede intentar interceptar en la primera ronda de la partida.

Puesto que el Interceptor juega sólo, no puede robar cartas de Código ni tratar de averiguar sus propios códigos.

Final de la partida

El Interceptor gana la partida si logra obtener **2 fichas de Interceptación antes del final de la quinta ronda de juego**, de lo contrario, el equipo de 2 jugadores gana la partida.



CRÉDITOS

Diseño: Thomas Dagenais-Lespérance

Editor: Christian Lemay

Maquetación: Edge Studio

Traducción al español: Midna

Director creativo: Manuel Sanchez

Artista 2D: NILS

Artista 3D: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

Agradecimientos:

El editor quiere agradecer a Mélanie Mecteau todas sus ideas y su gran entusiasmo por este proyecto.

El diseñador quiere agradecer a Christian Lemay por creer en el proyecto, a Clementine Chatel por apoyar su obsesión por el juego y por su ayuda en las pruebas de juego, a Jean-François Chrétien por ayudar a difundir la buenas nuevas, a todos los miembros de Game Artisans of Montreal (así como a los "Diseñadores dominicales") por su tiempo y sus sugerencias, y a sus padres por su apoyo y ser los primeros en probar este juego.

© 2018 Le Scorpion masqué inc. El uso de las pantallas, las ilustraciones, el título Decrypto, el nombre de Le Scorpion masqué, y el logotipo de la Le Scorpion masqué está estrictamente prohibido sin el consentimiento escrito de Le Scorpion masqué inc. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.



scorpionmasque.com

[@](#) <#> [f](#) [t](#) [w](#) [i](#) [n](#) [s](#) [c](#) [o](#) [m](#) [s](#) [c](#) [o](#) [p](#) [i](#) [o](#) [n](#) [m](#) [a](#) [s](#) [q](#) [u](#) [e](#)



1 árbol cortado
=
1 árbol plantado



RESUMEN DEL ORDEN DE TURNO

1. Ambos Criptógrafos roban **1 carta de Código** cada uno.
2. Ambos Criptógrafos escriben sus **3 pistas**.
3. El Criptógrafo del equipo Blanco **lee sus 3 pistas en voz alta**.
4. Los miembros de ambos equipos **escriben el código que piensan que ha transmitido el Criptógrafo del equipo Blanco**.
5. **El equipo Negro intenta interceptar la transmisión** (excepto durante la primera ronda).
6. **El equipo Blanco intenta descifrar el código**.
7. **El Criptógrafo del equipo Blanco revela el código correcto y reparte fichas en el caso de que sea necesario**.

Repite los pasos 3-7 (ambos inclusive) pero intercambiando los equipos.

Al final de la ronda: comprueba si un equipo ha ganado o perdido.

Si ninguno de los dos equipos ha ganado o ha perdido la partida, los dos equipos devuelven las cartas de Código a sus respectivos mazos y los baraja.



RESUMEN DE REGLAS PARA PROPORCIONAR PISTAS

- Las pistas deben hacer referencia a **información pública**.
- Las pistas deben hacer referencia **al significado** de las palabras clave.
- Las pistas nunca pueden hacer referencia a **siglas**, indicar **posiciones** en la Pantalla, o bien asemejarse en cuanto a **pronunciación** con una palabra clave.
- NUNCA uses la misma pista **más de una vez por partida**.
- **NUNCA leas en voz alta el código de la carta de Código, ni utilices las palabras clave como pistas** (o su traducción en otro idioma), ni siquiera como una pista para otra palabra clave diferente.

