

# ДЕКОДЕР

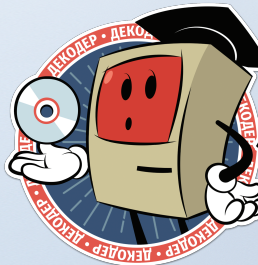
ДОПОЛНЕНИЕ #1

## ЛАЗЕРНЫЙ ДИСК

**Лазерный диск — новое слово  
в мире коммуникаций!**

Используйте преимущества  
самой современной технологии,  
чтобы повысить эффективность  
и безопасность вашей коммуникации!

Автор дополнения к игре «Декодер»  
**Тома Даженэ-Лесперанс**, художники:  
**NILS, Мануэль Санчес и Себастьян Бизос.**



## СОСТАВ ИГРЫ

- 53 карты приводов (категорий)
- 6 красных жетонов лазерных дисков
- 2 жетона перехвата
- 2 справки



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Подготовьтесь к игре точно так же, как в базовой версии.
- Перемешайте стопку **карт приводов** взакрытую и положите на середину стола.
- Положите **жетоны лазерных дисков** рядом с жетонами перехвата и помех.
- При игре с этим дополнением советуем использовать песочные часы: когда один из шифровальщиков записал 3 свои подсказки, он переворачивает песочные часы — у соперника остаётся 30 секунд, чтобы записать свои подсказки.



## ▣ ОБ ИГРЕ ▣

В базовую игру вносятся следующие изменения:

В начале каждого хода открывайте **карту привода**.

Каждый шифровальщик должен убедиться, что **хотя бы 1 из 3 его подсказок** соответствует категории привода. Например, если вам выпало «Название фильма», то хотя бы одна из 3 подсказок должна быть названием фильма. Если ни одна из ваших подсказок не соответствует выбранной категории, получите жетон помех. Категория должна быть отражена **абсолютно точно**. В случае с названием фильма нельзя давать подсказку «Невероятное», намекая на «Невероятные приключения итальянцев в России». Кроме того, **вы не можете добавлять что-то от себя**: «Звёздно-полосатый рейс» не является названием известного фильма.

Шифровальщик может соотнести все **3 свои подсказки** с выбранной категорией. Если ему это удалось, его команда получает жетон лазерного диска немедленно, после того как будут зачитаны все подсказки. Игрокам при этом не обязательно давать верный ответ на подсказки.

У команды не может быть более 3 жетонов лазерных дисков.

**В конце каждого раунда** можете попытаться **угадать ключевое слово** соперников, чтобы получить жетон перехвата. Для этого просто сообщите о своём намерении и верните 2 своих жетона лазерных дисков в общий запас. Соперники должны немедленно решить, ответят ли они тем же, не дожидаясь, пока вы угадаете или ошибётесь.

Если ваша команда делает попытку, вы должны уточнить, какое ключевое слово отгадываете, и назвать одно слово. Пример: «Ваше второе слово – "Полиглот"». Если вы **точно** угадали ключевое слово, получите жетон перехвата, если нет, ничего не происходит.

**Примечание:** теперь команда может завершить раунд (и игру) с 3 жетонами перехвата, хотя для победы требуется всего 2.

## ❏ НИЧЬЯ ❏

Если в конце игры возникла ничья, разрешите её обычным образом: сперва подсчитайте очки (+1 за жетон перехвата, -1 за жетон помех), затем угаданные вами ключевые слова. Ключевые слова, угаданные вами при помощи жетонов лазерных дисков, **считаются**. Если ничья сохраняется, побеждает тот, у кого осталось больше жетонов лазерных дисков.