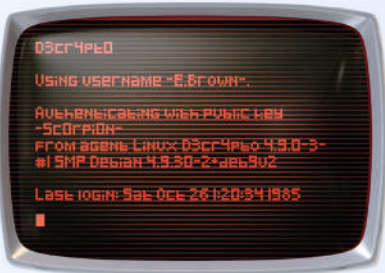




ДЕНОДЕР

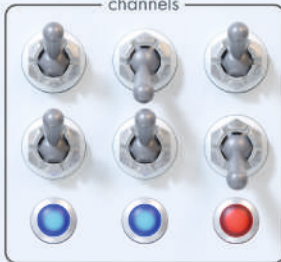
СПІЛКУЙТЕСЬ БЕЗПЕЧНО



team
synch



channels



key type





Засвойте правила за кілька хвилин!
www.decrypto.info

Автор гри: **Тома Дажене-Лесперанс**

Оформлення: **NILS, Фаб'єн Фульширон і Мануель Санчес**

ПРО ГРУ

У грі «Декодер» дві команди по 2-4 гравці в кожній змагаються одна з одною, щоб визначити найкращих дешифрувальників (правила гри втрьох описані в кінці буклета).

Ваша мета: передати коди своїй команді та не дати змоги суперникам їх перехопити. Тому ваші підказки повинні бути зрозумілі вашій команді, але туманні для суперників. Також ви повинні постаратися перехопити код іншої команди.



Приклад

Ви граєте за білу команду разом із Дашою і Максом. Макс шифрує першим. Він намагається передати 3-значний код із картки. Щоб це зробити, він вигукає 3 підказки, по одній на цифру: «Мексика», «комаха», «жах».

Щоб упоратися з підказками Макса, члени вашої команди повинні використовувати 4 таємні ключові слова (їх може бачити тільки ваша команда).

У цій грі це слова:

- 1 МОРОК 2 БАБКА 3 КОКТЕЙЛЬ 4 СОМБРЕРО

Які **три цифри** загадав Макс?

Підказка «Мексика» найімовірніше підходить до слова **4: «сомбреро»**. «Комаха», напевно, підходить до ключового слова **2: «бабка»**. І, нарешті, з «жахом» асоціюється слово «морок». Найімовірніше, Макс загадав **4.2.1**.



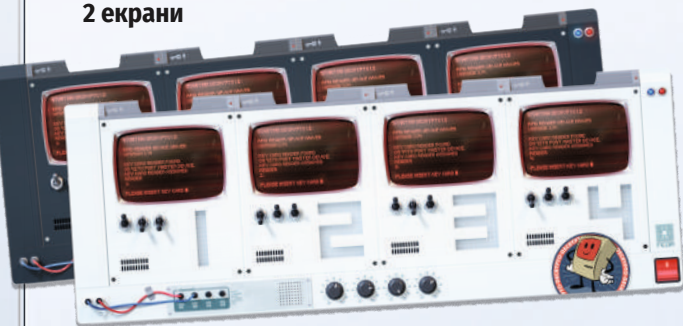
Оскільки підказки вимовляються вголос, а ключові слова не змінюються протягом гри, **кожна команда буде поступово видавати інформацію про свої ключові слова** суперникам. Так, урешті-решт, вони зможуть **перехопити ваші коди**.

У попередньому прикладі після першого раунду суперникам відомо, що ваше ключове слово **4** пов'язане з **Мексикою**. Якщо пізніше в грі ви використаєте підказку «текіла», суперники легко зможуть пов'язати її з Мексикою і зрозуміти, що ви знову посилаєтеся на четверте ключове слово.



КОМПЛЕКТ ГРИ

2 екрани



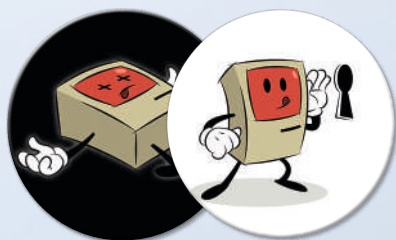
48 карток кодів
(1 чорна і 1 біла колоди
по 24 картки)



110 карток з ключовими словами
(всього 440 слів)



4 жетони перехоплення (білі)
і 4 жетони перешкод (чорні)



Пісковий годинник
(30 секунд)

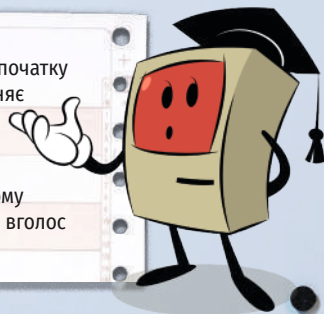


50 аркушів для записів
Якщо вам потрібно буде більше аркушів,
зможете їх скачати з сайту:
www.scorpionmasque.com/en/decrypto

І буклет із правилами, який
ви зараз тримаєте в руках!

Важлива заувага про картки з ключовими словами

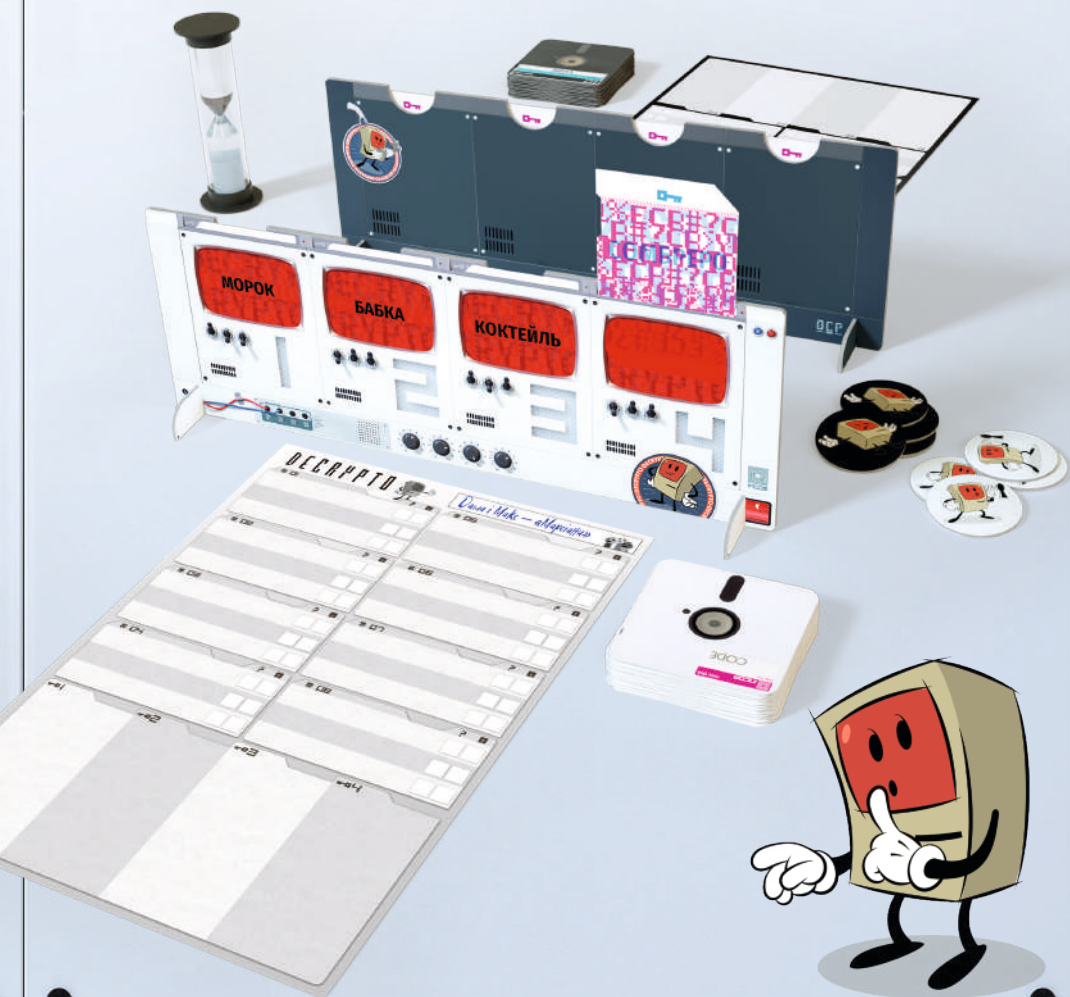
Не шукайте і не перемішуйте картки з ключовими словами до початку гри. На всіх картках намальовано кольоровий ключ, що відрізняє лицьовий бік від зворотного. Ви можете спочатку використовувати бік із синім ключем, а потім перевернути картки, при цьому слова не повторюватимуться. Також зверніть увагу на те, що слова записано в зашифрованому вигляді: це потрібно для того, щоб ви випадково не прочитали вголос інші слова, коли вставите картку в екран.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

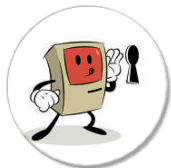
1. Поділіться на дві рівні команди, якщо це можливо.
2. Команди **розміщуються по різні боки столу**, одна навпроти одної.
3. Кожна команда бере по **1 екрану** і по **4 картки ключових слів**. Вставте їх в екран так, як бачите нижче, **НЕ ПОКАЗУЮЧИ** суперникам.
4. Кожна команда бере **кодову книгу** того ж кольору, що й екран (чорну або білу).
5. Кожна команда бере по **1 аркушу для записів**. Ви будете записувати і свої підказки, й ті, що дають суперники. Виберіть назву своєї команди й підпишіть аркуш.
6. Покладіть **пісковий годинник, жетони перехоплення** й **перешкод** на середину столу.

Аркуші для записів двобічні.
Один бік для вас, другий —
для суперників. Краї аркушів
збігаються за кольором з екранами!



Ваша команда **перемагає**, коли отримує **2-й жетон перехоплення**.

Ви отримуєте **1 жетон перехоплення** щоразу, коли успішно перехоплюєте код суперників.



Ваша команда **програє**, коли отримує **2-й жетон перешкод**.

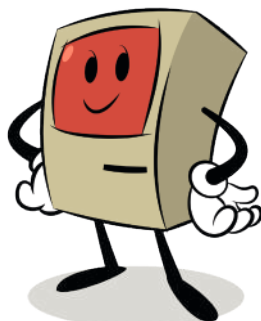
Ви отримуєте **1 жетон перешкод** щоразу, коли не вгадуєте код свого шифрувальника.



У кожному раунді шифрувальник повинен **давати нові підказки**.

Створюючи підказки, дотримуйтесь цих вказівок:

- **Ви можете вибрати форму підказки:** одне слово або ціле речення. Можна навіть промимрити підказку, показати танцем або мімікою!
- **Обов'язково відокремлюйте одну підказку від іншої.** Має бути зрозуміло, коли ви даєте першу підказку, коли другу і коли третю.
- **Підказки повинні вказувати на значення ключових слів. Підказки не можуть вказувати на написання слова** («А» як підказка до «абетки»), **кількість букв** («б» або «б букв» як підказка до «корови»), **розміщення на екрані** («мушкетери»), щоб натякнути на слово у 3-му віконці) **або звучання** («кит» як натяк на слово «кіт»).
- **Підказки повинні ґрунтуватися на загальнодоступній інформації.** Звісно, ви можете посилатися на маловідомі хорватських поетів 17 століття — це ризиковано, але не забороняється! Однак **посилатися на особистий досвід НЕ МОЖНА:** наприклад, не може слугувати підказкою згадка про те, що ви «їли це на обід», або використовувати слова, зрозумілі тільки вам і близькій людині.
- Якщо вас попросять, **ви зобов'язані прочитати свою підказку по літерах.**
- Як шифрувальник, будь-яку інформацію, яку ви надаєте своїй команді, **ви зобов'язані надати ї суперникам.**
- **Ви НЕ МОЖЕТЕ змінювати чи уточнювати підказку, яку надали.**
- **Ви НЕ МОЖЕТЕ використовувати одну й ту саму підказку більше ніж один раз за гру.**
- **Ви НЕ МОЖЕТЕ зачитувати вголос код на картці кодів або використовувати ключові слова як підказки** (або їхній переклад на іншу мову), навіть як підказки до іншого ключового слова.



ДЕСІФРТО



Назва команди

Перша підказка

Даша і Макс — «Марсіани»

Друга підказка

Номер раунду

Третя підказка

Мексика
Котаха
Жах

4	4
1	1

Ветір із друзями
Парасолька від сонця
Імаго

3	3
4	4
1	2

Спроби відповіді

Правильні відповіді

Список підказок до першого ключового слова

Список підказок до третього ключового слова

Жах

Котаха
Імаго

Ветір
із друзями

Мексика
Парасолька
від сонця

Список підказок до другого ключового слова

Список підказок до четвертого ключового слова

Гра проходить у кілька раундів (зазвичай 4-6). На початку кожного раунду кожна команда вибирає свого шифрувальника. Ця роль переходить від гравця до гравця.

У кожному раунді шифрувальники обох команд дають підказки до своїх кодів, після чого обидві команди намагаються вгадати коди, починаючи з коду білої команди.

Кожен раунд ділиться на етапи; **їхня послідовність є дуже (дуже!) важливою:**

1. Кожен шифрувальник бере **картку коду** з колоди своєї команди й вивчає її, **не показуючи іншим гравцям**. Мета шифрувальника зробити так, щоб його команда назвала код (наприклад, 3.4.2).
2. Використовуючи аркуш для записів, шифрувальник кожної команди записує **три підказки** в трьох рядках поточного раунду. Запишіть підказку для першої цифри коду у верхньому рядку і т. ін. Використовуйте той бік аркушу, який відповідає кольору вашої команди.
6. **Тепер біла команда намагається розшифрувати код білої:** вона зачитує **3-значний код**, сподіваючись відгадати шифр свого капітана.
7. **Нарешті, шифрувальник білої команди демонструє свою картку коду.**

- **Якщо чорна команда ВГАДАЛА** (тобто вони записали потрібні цифри у правильному порядку), **вона ПЕРЕХОПЛЮЄ код і отримує жетон перехоплення.** Якщо вона НЕ ВГАДАЛА код, то не отримує жодного штрафу.

Щоб гра не затягувалася, обмежте час: щойно хтось із шифрувальників запише свої підказки, він має відразу перевернути пісковий годинник. Шифрувальник суперника повинен записати свої підказки до закінчення часу, або в нього не буде трьох підказок!

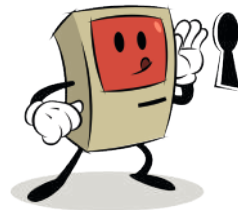
3. Шифрувальник білої команди **зачитує три свої підказки**, після чого віддає аркуш членам своєї команди. Чорна команда записує три підказки на білому боці свого аркуша (в секції поточного раунду).
4. Обидві команди обговорюють підказки, намагаючись розшифрувати код. Коли команда вирішує, що здогадалася, **вона записує одну відповідну до підказки цифру навпроти кожного слова** (в першій із двох колонок на аркуші).

Звісно, шифрувальник, який щойно зачитав підказки, **не бере участь в обговоренні!** Він не може у жоден спосіб реагувати на домисли своєї команди.

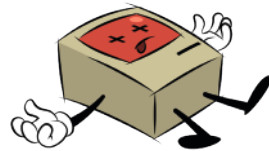
5. Коли обидві команди запишуть свої цифри, **чорна команда намагається перехопити код білої:** вона зачитує **3-значний код**, сподіваючись відгадати шифровку суперників.

Важлива заувага!

У першому раунді обидві команди **не намагаються перехопити код.** Поки що їм не вистачає підказок.



- **Якщо біла команда НЕ ВГАДАЛА, вона неправильно зрозуміла код і отримує жетон перешкод.** Якщо вона ВГАДАЛА код, то не отримує жодної нагороди.



Отож, може статися, що в одному й тому ж раунді одна команда отримала жетон перешкод (тому що не зрозуміла підказок свого шифрувальника), а друга – жетон перехоплення (бо успішно перехопила чужий код).

Запишіть правильний код у другій колонці навпроти кожної з підказок.

У нижній частині аркуша **запишіть підказки цього раунду** під відповідними цифрами. Так вам буде простіше вибирати слова в наступних раундах!



Повторіть етапи з 3 до 7, змінивши команди:

Тепер шифрувальник чорної команди зачитує три свої підказки, а гравці обох команд намагаються розгадати код тощо.

Кінець раунду

Після того, як обидві команди назвали свої коди, раунд завершується. Перевірте, чи виграла або програла одна із команд:

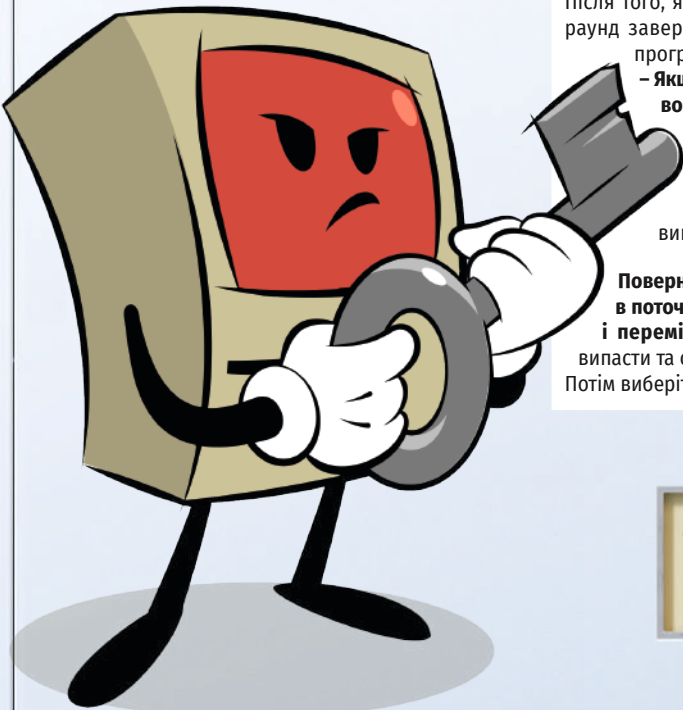
– Якщо у команди 2 жетони перехоплення, вона перемогла.

– Якщо у команди 2 жетони перешкод, вона програла.

Якщо бодай одну з цих умов виконано, гра завершується. В іншому випадку розпочніть новий раунд.

Поверніть обидві картки кодів, використані в поточному раунді, в колоду того ж кольору і перемішайте їх окремо. Вам може знову випасти та сама картка.

Потім виберіть нових шифрувальників.



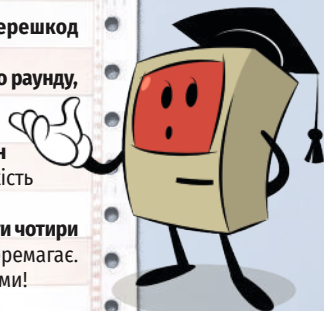
У випадку нічиї

- Якщо наприкінці раунду в команди 2 жетони перехоплення та 2 жетони перешкод (виграш і програш одночасно),
- АБО якщо обидві команди отримують по другому жетону перехоплення в одному і тому самому раунді,
- АБО якщо обидві команди отримують по другому жетону перешкод в одному і тому самому раунді,
- АБО якщо обидві команди не виграли й не програли до кінця 8-го раунду,

Визначте переможця у такий спосіб:

Підрахуйте бали. **Жетон перехоплення дає +1 бал, а жетон перешкод -1 бал.** Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Якщо все ще зберігається нічия, **кожна команда намагається вгадати чотири ключові слова суперників.** Команда, яка вгадала більше слів, перемагає. Якщо і цього разу нічия, обидві команди вважаються переможцями!



ПРИКЛАД ГРИ

Продовжимо приклад зі с. 2 («Про гру»). Почався **другий раунд**. Даша – шифрувальниця білих, а Олена – чорних. **Кожна з них бере по картці коду, а потім вони одночасно записують підказки на аркушах.**

Даша отримала код **3.4.2**. Вона має передати Максowi ці три цифри у відповідному порядку.



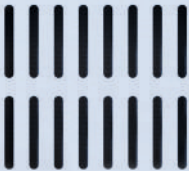
Ключові слова білої команди ті самі:

1 МОРОК 2 БАБКА 3 КОКТЕЙЛЬ 4 СОМБРЕРО

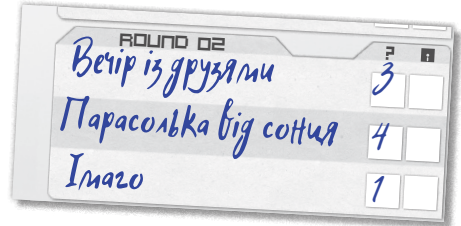
Даша знає, що Віка й Олена можуть спробувати **перехопити** код, коли вона прочитає свої підказки. У них уже є певна інформація, оскільки в першому раунді Макс використовував підказки **«Мексика», «комаха»** і **«жах»** для коду **4 (сомбреро), 2 (бабка), 1 (морок)**. Даші потрібно заллутати суперників.

- Щоб передати Максowi ключове слово **3**, вона записує підказку **«вечір із друзями»** у першому рядку.
- Для ключового слова **4** вона пише **«парасолька від сонця»**, тому що сомбреро захищає від сонця.
- Для ключового слова **2** вона пише **«імаго»**, тому що це стадія розвитку бабки.

Даша оголошує свої підказки й передає аркуш Максowi. Олена і Віка записують підказки Даши на **білому боці** свого аркуша. Обидві команди використовують білий бік, тому що підказки давав шифрувальник білих.



Макс легко встановлює зв'язок між **«вечором із друзями»** і **«коктейлем»** та **«парасолькою від сонця»** і **«сомбреро»**. Це занадто просто! Однак він не знає слова **«імаго»** і не може зрозуміти підказки. Він припускає, що це цифра **1**. Тому він записує **3.4.1** у першій колонці.



Друга команда – Віка й Олена – також розмірковує над підказками. Вони вирішили, що **«вечір із друзями»** стосується ключового слова **1**, припускаючи, що **«жах»** може мати зв'язок із **«Жахом на вулиці В'язів»** – адже фільми жахів так весело дивитися з друзями.

Вони вважають, що **«парасолька від сонця»** стосується ключового слова **4**, тому що в Мексиці (підказка першого раунду) багато сонця. Ключове слово **4**, напевно, **«сонце»**...

Вони й гадки не мають про значення слова **«імаго»**, і вирішують пов'язати його з ключовим словом **3**, тому що підказок у попередньому раунді не мали.

Отже, вони записують **1.4.3** в першій колонці.

Чорна команда оголошує свій варіант: 1.4.3. Потім Макс оголошує свій: 3.4.1.

Даша задоволена, що вдалося збити з пантелику суперників, але розчарована, що Макс не зрозумів її; вона називає правильний код: **3.4.2**.

Чорна команда не отримує жетон перехоплення, бо не змогла перехопити код.

Біла команда отримує жетон перешкод, тому що члени команди не зрозуміли одне одного.

Обидві команди записують правильні цифри для кожної підказки в другу колонку. Потім вони записують самі підказки в нижній частині аркуша, кожен – в стовпці з відповідним номером.

Жах

Комаха
Імаго

Вечір
із друзями

Мексика
Парасолька
від сонця



Олена з чорної команди отримує код **2.3.4**.
Ключові слова чорної команди такі:

1 ДИВАК 2 КІСТКА 3 РАНОК 4 НЕТОПИР

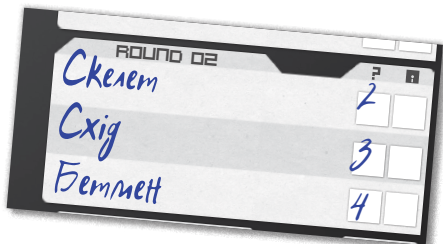
У попередньому раунді Віка передавала код **4.3.2**, даючи підказки **«ніч», «світанок»** і **«собака»**. Олена чудово її зрозуміла і назвала правильний код.

Собака Світанок Ніч

Тепер Олені потрібно придумати нові підказки для коду **2.3.4**. Ось її підказки:

- **«скелет»;**
- **«схід»;**
- **«Бетмен»**, тому що нетопир – це кажан, а Бетмен – людина-кажан із коміксів.

Віка розуміє підказки Олени й записує **2.3.4** в першому стовпці.

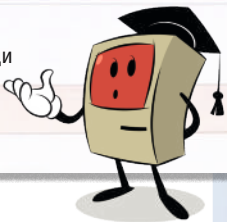


Макс і Даша обговорюють варіанти. Вони встановлюють зв'язок між **«скелетом»** і **«собакою»**, тому що собаки гризуть кістки.

«Схід» нагадує їм про **«світанок»**, тому вони вирішують, що ключове слово **3** – це **«сонце»**. Нарешті, вони знають, що Бетмен – людина-кажан, і записують перехоплений код **2.3.4** в першому стовпці.

ПАМ'ЯТАЙТЕ

Мета гри – перехопити коди суперників. Відгадувати ключові слова доведеться тільки в разі нічиєї.



Олена зраділа, що Віка зрозуміла її правильно, але водночас засмутилася, оскільки біла команда змогла перехопити код. Може, підказки були занадто очевидними?

Біла команда отримує **жетон перехоплення**. Чорна команда не отримує жодного жетону: нагороди за відгадку немає, та й штрафу теж...



Другий раунд завершено. У чорної команди немає жетонів, а в білої – **1 жетон перешкод** і **1 жетон перехоплення**.

Якщо наступного разу білі перехоплять код, вони виграють, але якщо вони не розгадають свій код, то програють!

Обидві команди записують підказки в стовпці у нижній частині аркуша.

Починається новий раунд. Обидві команди повертають свої картки коду в колоди та перемішують їх.

Собака Світанок Ніч
Скелет Схід Бетмен



Опис

Один гравець бере на себе роль перехоплювача і грає проти команди з двох інших гравців. Під час кожного раунду один із гравців команди бере картку коду і вгадує 3 підказки, як і у звичайній грі.

Щоб перемогти, перехоплювач повинен отримати 2 жетони перехоплення за 5 раундів або швидше.

Підготовка

Визначте, хто гратиме в команді. Ці двоє грають проти перехоплювача і отримують аркуш для записів, екран, колоду кодів і 4 картки ключових слів, які вставляються в екран, як і у звичайній грі.

Перехоплювач отримує аркуш для записів.

Хід гри

Гра йде за звичайними правилами з 1 до 7 етапу, за винятком правила про жетони. Якщо перехоплювач успішно розгадає код команди, він отримує жетон перехоплення. Якщо гравець команди не розшифрує код шифрувальника, він не отримує жетон перешкод: замість цього перехоплювач отримує жетон перехоплення.

Як і у звичайній грі, перехоплювач не намагається вгадати код у першому раунді.

До того ж, оскільки перехоплювач грає сам, він не може брати картки кодів або розгадувати власні коди.

Кінець гри

Перехоплювач перемагає, коли отримує **2 жетони перехоплення до кінця п'ятого раунду**. В іншому випадку перемагає команда.



ГРУ СТВОРИЛИ:

Розробник: Тома Дажене-Лесперанс

Видавець: Крістіан ЛеМей

Креативний директор: Мануель Санчес

2D-художник: NILS

3D-художники: Мануель Санчес, Фаб'єн Фульширон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Верстальник: Влад Дімаков

Перекладачка: Ірина Кузьменко

Коректори: Іван Андрусак, Степан Бобошко, Тетяна Рижикова, Антон Мінаков

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС" **games7days.com**
вул. Маршала Малиновського, 22/57, м. Дніпро, 49098, Україна

© 2022 Le Scorpion masqué inc.

The use of the screens, the illustrations, the title Decrypto, the name Le Scorpion masqué, and the logo Le Scorpion masqué is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion masqué inc.



1 зрубане дерево
=
1 нове дерево



scorpionmasque.com



#scorpionmasque





ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ У РАУНДІ



1. Обидва шифрувальники беруть **по 1 картці коду**.
2. Обидва шифрувальники записують **по 3 підказки**.
3. Шифрувальник білої команди **зачитує свої 3 підказки**.
4. Члени обох команд **записують імовірний код шифрувальника білих**.
5. **Чорна команда намагається перехопити код** (окрім першого раунду).
6. **Біла команда намагається розгадати код**.
7. **Шифрувальник білих називає правильний код і роздає командам жетони**.

Потім повторіть кроки 3-7, змінивши команди.

Кінець раунду: перевірте, чи вже можна визначити переможців і переможених.

Якщо ані переможців, ані переможених немає, обидві команди повертають свої картки коду в колоди й перемішують кожну з них окремо.



ПРО ПІДКАЗКИ



- Підказки повинні спиратися на **загальнодоступну інформацію**.
- Підказки повинні вказувати на **значення** ключових слів.
- Підказки не можуть вказувати на **написання, розміщення** на екрані або **звучання** ключового слова.
- Ви **НЕ МОЖЕТЕ** використовувати ту саму підказку **кілька разів за гру**.

- Ви **НЕ МОЖЕТЕ** розголошувати код, а також використовувати свої **ключові слова як підказки** (включаючи їхній переклад іншою мовою), навіть для іншого ключового слова.

