



Thomas Dagenais-Lespérance

DE

CRY

PTO

DRUŻYNOWA ZABAWA SZYFRAMI





Poznaj zasady gry w 3 minuty!
<http://rebrand.ly/Decrypto>

Autor gry: Thomas Dagenais-Lespérance
 Ilustracje: NILS, Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

PRZEBIEG GRY

W grze **DECRYPTO** dzielicie się na 2 drużyny (składające się z 2-4 graczy), które będą ze sobą konkurować o miano najlepszych łamaczy szyfrów (reguły gry 3-osobowej znajdziecie na str. 11).

Waszym celem jest **przekazywać sobie zakodowane wiadomości, nie dopuszczając przy tym do rozszyfrowania ich przez drużynę przeciwną**. Musicie zatem dawać sobie takie wskazówki, aby nie zdradzać zbyt wiele przeciwnikom, a mimo to przekazać czytelną wiadomość członkom swojej drużyny!

Jednocześnie będziecie starali się przechwycić i złamać kody przeciwników.



Przykład

Jesteś w Drużynie Białych z Alicją i Bobem. Bob zostaje „Szyfrantem”. Dobiera kartę Kodu i musi wam przekazać trzycyfrowy kod. Aby to zrobić wymyśla 3 wskazówki, po jednej dla każdej cyfry: „**Meksyk**”, „**owad**”, „**horror**”.

Aby zrozumieć, o co mu chodzi, musicie porównać jego wskazówki z waszymi 4 tajnymi Słowami Kluczami (widocznymi tylko dla waszej drużyny). Każda drużyna ma 4 tajne Słowa Klucze ponumerowane od 1 do 4. W tym przykładzie są to:

- 1 CZERN 2 WAŻKA 3 KOKTAJL 4 SOMBRERO

Jakie **trzy cyfry** Bob próbuje wam przekazać?

Wskazówka „**Meksyk**” prawdopodobnie odnosi się do słowa nr 4: „**sombrero**”. Wskazówka „**owad**” nawiązuje oczywiście do słowa nr 2: „**ważka**”. Zaś wskazówka „**horror**” kojarzy wam się ze słowem nr 1: „**czern**”. Zatem kod przekazywany przez Boba to zapewne **4.2.1**.



Jako że wskazówki wypowiedane są na głos, a Słowa Klucze pozostają niezmiennie przez całą grę, to **obie drużyny będą stopniowo ujawniać sobie nawzajem informacje o swoich tajnych Słowach Kluczach**, tym samym ułatwiając **przechwycenie przekazywanego kodu**.

W powyższym przykładzie, po pierwszej rundzie, przeciwnicy są przekonani, że wasze Słowo Klucz o numerze 4 jest związane z „**Meksykiem**”. Jeśli w późniejszym momencie gry, jako wskazówki użyjesz np. hasła „**tequila**”, twoi przeciwnicy mogą z łatwością połączyć je z Meksykiem i domyślić się, że ponownie nawiądujesz do 4. Słowa Klucza.



2 zasłonki



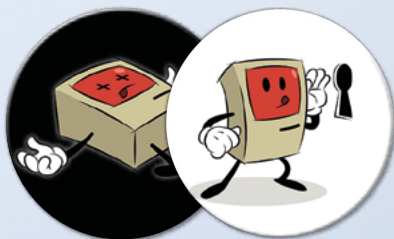
48 kart Kodów
(2 talie: biała oraz czarna,
obie po 24 karty)



110 kart Słów Kluczy (łącznie 440 haseł)



4 żetony Sukcesu (białe)
i 4 żetony Porażki (czarne)



1 klepsydra (30 sekund)



50 kart do notowania

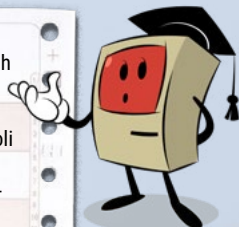
Jeśli będzie potrzeba wam więcej,
możecie pobrać odpowiedni
plik do druku z naszej strony:

<http://rebrand.ly/Decrypto>

Oraz instrukcja, którą właśnie czytasz!

KILKA UWAG NA TEMAT KART SŁÓW KLUCZY

Nie przeglądajcie, ani nie tasujcie kart Słów Kluczy przed grą. Na krawędziach tych kart znajdują się kolorowe symbole kluczy, pozwalających wam rozróżnić przód i tył karty. Dzięki temu będziecie mogli użyć wszystkich niebieskich Słów Kluczy, zanim przewrócicie karty na drugą stronę, co pozwoli wam uniknąć grania ponownie z tym samymi hasłami. Zauważcie również, że dzięki zaszyfrowaniu haseł nie powinno się zdarzyć, że podczas przygotowania do gry przypadkowo odczytacie pozostałe słowa na karcie.



1. Podzielcie się na 2 drużyny, w miarę możliwości o jednakowej liczbie członków. Jedna zostaje Drużyną Czarnych, a druga Drużyną Białych.

2. Jedna drużyna **siada po jednej stronie stołu**, a druga po przeciwnej stronie.

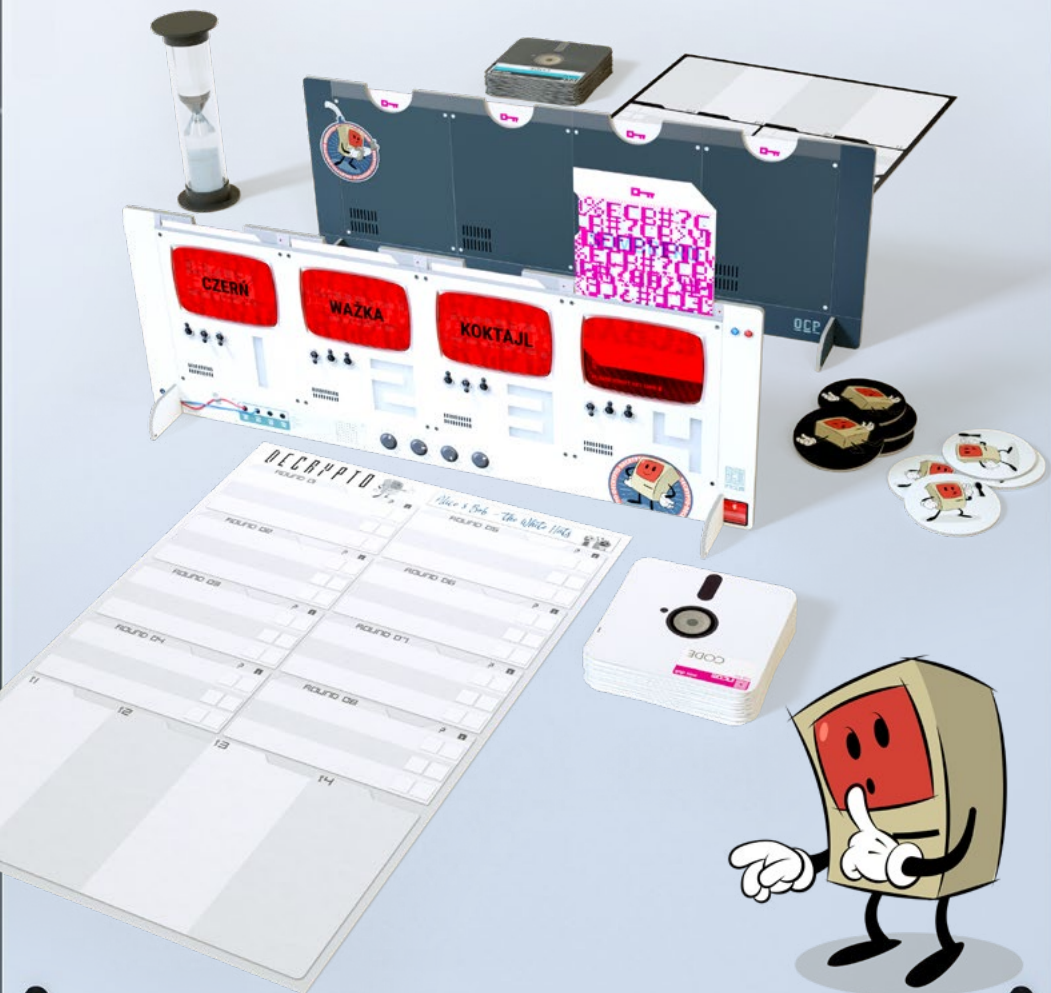
3. Każda drużyna bierze **1 zasłonkę** w swoim kolorze, a następnie dobiera **4 karty Słów Kluczy** i wsuwa je w odpowiednich miejscach zasłonki, **NIE POKAZUJĄC** ich drużynie przeciwnej.

4. Każda drużyna bierze **talie Kodów** w swoim kolorze (białą albo czarną).

5. Każda drużyna bierze **po 1 karcie do notowania**. Pozwoli ona wam zapisywać zarówno swoje wskazówki, jak i wskazówki przeciwników. Wymyślcie nazwę dla swojej drużyny i zapiszcie ją na górze karty.

Karta do notowania jest dwustronna: jedna strona służy do notowania wskazówek swojej drużyny, a druga do notowania wskazówek przeciwników. Brzeży strony są oznaczone kolorami drużyn (białym i czarnym).

6. Na środku stołu połóżcie **klepsydrę, żetony Sukcesu** i **żetony Porażki**.



Drużyna **wygrwa grę**, kiedy zdobędzie **2 żetony Sukcesu**.

Żeton Sukcesu zdobywa się za każdym razem, kiedy poprawnie przechwyci się kod drużyny przeciwnej.



Drużyna **przegrywa grę**, kiedy zdobędzie **2 żetony Porażki**.

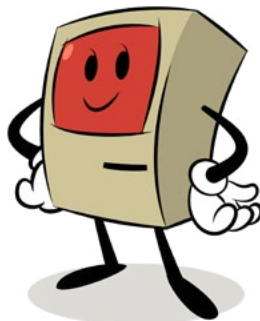
Żeton Porażki otrzymuje się za każdym razem, kiedy drużyna błędnie odczyta kod przekazywany przez ich Szyfranta.



PRZEKAZYWANIE WSKAZÓWEK

W każdej rundzie przyjdzie wam albo wymyślać wskazówki, albo je rozszyfrowywać. Oto kilka wytycznych dotyczących dawania wskazówek.

- **Możecie wybrać dowolną formę wskazówki:** może to być słowo, może być sentencja. Jeśli wasza drużyna będzie chciała, to możecie nawet dawać sobie wskazówki nucąc, tańcząc albo przy pomocy pantomimy.
- **Zadbajcie o wyraźne rozdzielanie wszystkich 3 wskazówek.** Drużyna nie może mieć wątpliwości, co jest pierwszą, co drugą, a co trzecią wskazówką (pamiętajcie, że żadna cyfra w kodzie nigdy się nie powtarza).
- **Wskazówka musi się odnosić do znaczenia danego Słowa Klucza. Wskazówki nigdy nie mogą bazować na literowaniu** (np. „K” jako wskazówka dla „kuchni”), **liczbie liter** (np. „9” albo „9 liter” jako wskazówka do słowa „rewolucja”), **pozycji słowa za zasłonką** (np. „muszkietierowie” jako wskazówka do trzeciej karty w kolejności), **ani podobieństwie fonetycznym wyrazów** (np. „flaga” jako wskazówka do słowa „plaga”).
- **Wskazówki powinny być oparte o powszechnie dostępne informacje.** Wskazówką może być np. nawiązanie do mało popularnego chorwackiego poety z XVII wieku – to dość ryzykowny pomysł, ale mimo wszystko dozwolony! Natomiast **nigdy nie możecie odnosić się do prywatnych informacji**, np. potrawy zjedzonej na obiad, albo czułych słówek wymienianych z małżonką.
- Jeśli zostaniecie o to poproszeni, **musicie przeliterować swoje wskazówki.**
- Każdą informację, jaką przekazujecie swojej drużynie jako Szyfranci, **musicie przekazać też drużynie przeciwnej.**
- **Nie możecie zmieniać, ani ulepszać** swoich wskazówek po ich odczytaniu.
- **NIE WOLNO używać tej samej wskazówki więcej niż raz w ciągu gry.**
- **NIE WOLNO tłumaczyć Słów Kluczy na inny język** i podawać ich w ten sposób jako wskazówki.
- **NIE WOLNO odczytywać kodu z karty Kodu, ani wymawiać na głos Słów Kluczy**, nawet jeśli stanowiłyby wskazówkę dla innych Słów Kluczy.



DECRYPTO



Nazwa drużyny

Alicja i Bob - Białe kapelusze

Pierwsza wskazówka

Meksyk

RUNDA 01

Owad

Druga wskazówka

Horror

Trzecia wskazówka

4	4
2	2
1	1

Numer rundy

RUNDA 05

RUNDA 02

Wieczór z przyjaciółmi

Parasol

Odonata

3	3
4	4
1	2

Propozycja odpowiedzi

RUNDA 06

Właściwa odpowiedź

RUNDA 03

RUNDA 04

RUNDA 08

Lista wskazówek dla pierwszego Słowa Klucza

Lista wskazówek dla trzeciego Słowa Klucza

Horror

Owad
Odonata

Wieczór z
przyjaciółmi

Meksyk
Parasol

Lista wskazówek dla drugiego Słowa Klucza

Lista wskazówek dla czwartego Słowa Klucza

Gra rozgrywana jest w rundach (maksymalnie 8, ale zwykle trwa ok. 4-6 rund). Na początku każdej rundy każda drużyna wybiera spośród swoich członków osobę, która zostanie **Szyfrantem**. Funkcja ta jest przechodnia i co rundę będzie ją pełnił inny gracz.

W każdej rundzie obaj Szyfranci będą używać wskazówek, aby przekazać swoje kody, a obie drużyny będą starały się rozszyfrować oba kody – najpierw kod przekaże Szyfrant Drużyny Białych, a potem Szyfrant Drużyny Czarnych.

Każda runda rozgrywana jest według poniższego schematu. **Trzymanie się go jest bardzo (bardzo!) ważne:**

1. Każdy Szyfrant dobiera **1 kartę Kodu** z talii swojej drużyny i ogląda kod, **nie ujawniając treści karty innym graczom**. Szyfranci będą musieli się postarać, aby członkowie ich drużyn podali kod z karty (np. 3.4.2).

2. Każdy Szyfrant zapisuje **3 wskazówki** na karcie do notowania. Użyjcie tej strony karty, która odpowiada kolorowi waszej drużyny. Zapiszcie wskazówki w polach przeznaczonych dla bieżącej rundy – w pierwszej linijce wpiszcie wskazówkę dla pierwszej cyfry kodu, w drugiej linijce – dla drugiej cyfry itd.

Aby gra się nie przeciągała, możecie ograniczyć czas: kiedy jeden z Szyfrantów zanotuje swoje wskazówki, przewraca klepsydę. Szyfrant przeciwnej drużyny musi dokończyć notowanie swoich wskazówek, zanim skończy się czas; w przeciwnym wypadku nie będzie miał 3 wskazówek do przekazania!

3. Szyfrant Drużyny Białych **odczytuje na głos swoje 3 wskazówki**, po czym wręcza kartę pozostałym członkom swojej drużyny. Następnie, Drużyna Czarnych zapisuje podane 3 wskazówki **na białej stronie swojej karty** (w polach odpowiadających aktualnej rundzie).

4. Obie drużyny dyskutują (oddzielnie, rzecz jasna!) o przekazanych wskazówkach, starając się rozszyfrować kod. Kiedy członkowie drużyny uważają, że go poznali, **zapisują przy każdej wskazówce cyfrę, której według nich odpowiada dana wskazówka** (cyfrę zapisuje się w pierwszej z kolumn przy wskazówce).

Szyfrant, który właśnie odczytał swoje wskazówki, nie uczestniczy w dyskusji! Nie powinien też komentować w żadnej sposób dyskusji w drużynach, ani ich rezultatów. Powinien zachować pokerową twarz, dopóki nie ujawni karty Kodu.

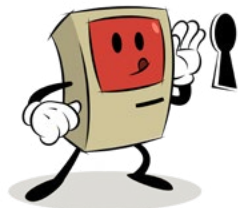
5. Kiedy obie drużyny zanotują proponowane przez siebie cyfry, Drużyna Czarnych próbuje przechwycić kod: odczytują zanotowany 3-cyfrowy kod, który według nich przekazywał Szyfrant Drużyny Białych.

Uwaga! W pierwszej rundzie Drużyna Czarnych nie podejmuje próby przechwycenia kodu Białych. Nie mają na tyle informacji, aby im się to udało.

6. **Drużyna Białych próbuje rozszyfrować kod:** odczytują 3-cyfrowy kod, który według nich przekazywał Szyfrant Białych.

7. **Szyfrant Drużyny Białych odkrywa kartę Kodu.**

- **Jeżeli Drużyna Czarnych podała POPRAWNY kod** (tzn. właściwe cyfry we właściwej kolejności), to **PRZECHWYTUJĄ kod i zdobywają żeton Sukcesu**. Nie otrzymują żadnej kary, jeśli kod był niepoprawny.



- **Jeżeli Drużyna Białych podała NIEPOPRAWNY kod, to nie rozszyfrowali wiadomości i otrzymują żeton Porażki**. Nie otrzymują żadnej nagrody, jeśli ich kod był poprawny.



Możliwe jest, że w tej samej rundzie jedna drużyna otrzyma żeton Porażki (ponieważ błędnie zinterpretowała wskazówki Szyfranta), a druga zdobędzie żeton Sukcesu (za poprawne przechwycenie kodu przeciwników).

Użyjcie drugiej kolumny przy wskazówkach, aby zapisać poprawny kod.

U dołu karty **zapiszcie wskazówki z tej rundy** do pól odpowiadających cyfrom, których dotyczyły wskazówki. W ten sposób z łatwością będziecie mogli widzieć wszystkie wskazówki dla poszczególnych cyfr.



Powtórzcie kroki od 3 do 7, ale odwracając zadania drużyn – teraz Szyfrant Drużyny Czarnych odczytuje na głos swoje 3 wskazówki, a gracze obu drużyn próbują rozszyfrować kod, itd.

Koniec rundy

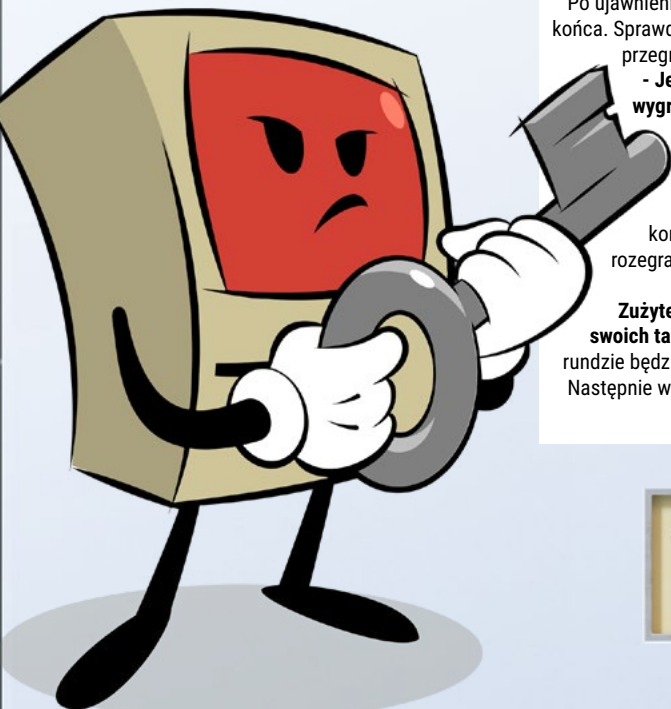
Po ujawnieniu kart Kodów obu drużyn, runda dobiega końca. Sprawdźcie, czy któraś z drużyn wygrała, albo przegrała grę.

- **Jeśli drużyna ma 2 żetony Sukcesu, wygrywa grę.**

- **Jeśli drużyna ma 2 żetony Porażki, przegrywa grę.**

Kiedy przynajmniej jeden z tych warunków został spełniony, gra się kończy. Jeśli żaden nie został osiągnięty, rozegracie kolejną rundę.

Zużyte karty Kodów wtasujcie z powrotem do swoich talii. Może się zdarzyć tak, że w kolejnej rundzie będziecie mieli ten sam kod do przekazania. Następnie wybierzcie nowych Szyfrantów.



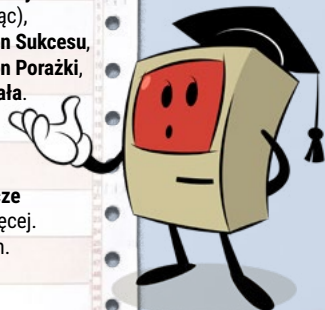
REMIS I INNE SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

Mogą zdarzyć się wyjątkowe sytuacje, kiedy zwycięstwo/przegrana nie są jednoznaczne, np.

- **kiedy na koniec rundy jedna drużyna będzie posiadać zarówno 2 żetony Sukcesu, jak i 2 żetony Porażki** (jednocześnie wygrywając i przegrywając),
- **ALBO** kiedy w tej samej rundzie **obie drużyny zdobędą swój drugi żeton Sukcesu,**
- **ALBO** kiedy w tej samej rundzie **obie drużyny zdobędą swój drugi żeton Porażki,**
- **ALBO** kiedy **po 8 rundach żadna drużyna nie wygrała, ani nie przegrała.**

Oto sposób na wyłonienie zwycięzców w powyższych przypadkach:

1. Policzcie punkty. **Każdy żeton Sukcesu daje +1 punkt, a żeton Porażki -1 punkt.** Drużyna z większą liczbą punktów wygrywa.
2. Jeśli wciąż jest remis, **obie drużyny starają się podać 4 Słowa Klucze drużyny przeciwnej.** Wygrywa drużyna, która prawidłowo wskaże ich więcej.
3. W przypadku dalszego remisu, obie drużyny dzielą się zwycięstwem.



Wróćmy do przykładu ze str. 2 (w sekcji „Przebieg gry”).

Pora na drugą rundę. Alicja zostaje Szyfrantem Drużyny Białych, a Ewa Drużyny Czarnych. **Każda z nich dobiera po jednej karcie Kodu ze swojej talii i obie zapisują jednocześnie swoje wskazówki na kartach do notowania.**

Ala dociągnęła kod 3.4.2. Musi przekazać Bobowi te 3 cyfry w dokładnie takiej kolejności.



Słowa Klucze Drużyny Białych to nadal:

- 1 CZERŃ 2 WAŻKA 3 KOKTAJL 4 SOMBRERO

Wie, że Mallory i Ewa mogą już próbować **przechwycić kod**, kiedy odczyta wskazówki. Posiadają już pewne informacje po pierwszej rundzie, w której Bob podał „**Meksyk**”, „**owad**” i „**horror**” jako wskazówki dla **4 (sombbrero)**, **2 (ważka)**, **1 (czerni)**. Alicja musi zmylić przeciwników.

W pierwszej linijce wpisuje „**wieczór z przyjaciółmi**” jako wskazówkę dla Słowa Klucza nr 3.

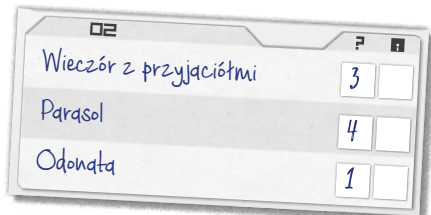
- Dla 4. Słowa Klucza zapisuje „**parasol**”, który podobnie jak sombrero – służy do ochrony przed słońcem.
- Dla 2. Słowa Klucza zapisuje „**odonata**”, czyli rząd zwierząt, do którego należą ważki.

Ala odczytuje na głos swoje wskazówki i przekazuje kartę do notowania Bobowi. Mallory i Ewa zapisują jej wskazówki **na białej stronie** swojej karty. Obie drużyny użyły białej strony kart do notowania, ponieważ wskazówka była przekazywana przez Szyfranta Drużyny Białych.

Bob z łatwością kojarzy „**wieczór z przyjaciółmi**” ze słowem „**koktajl**”. Podobnie jest z „**parasolem**” i „**sombbrero**”. To łatwizna!

Jednak zupełnie nie ma pojęcia, co oznacza „**odonata**”, więc strzela i przypisuje tej wskazówce cyfrę 1.

Zapisuje w pierwszej kolumnie kod **3.4.1**.



Po drugiej stronie stołu Mallory i Ewa głowią się nad wskazówkami. Uważają, że „**wieczór z przyjaciółmi**” może mieć związek ze Słowem Kluczem nr **1**, ponieważ myślą, że poprzednia wskazówka „**horror**” odnosiła się do „**tytu filmu**”, a wspólne oglądanie horrorów to sposób na spędzenie wieczoru z przyjaciółmi.

„**Parasol**” kojarzy im się z **4**. Słowem Kluczem, bo „**Meksyk**” (wskazówka z poprzedniej rundy) to słoneczny kraj. Być może pod **4** kryje się słońce...

Podobnie jak Bob nie mają pojęcia, do czego odnosi się „**odonata**”, więc uznają, że może to być **3**. Słowa Klucza, skoro nie mają do niego wcześniejszych wskazówek.

Zapisują w pierwszej kolumnie kod **1.4.3**.

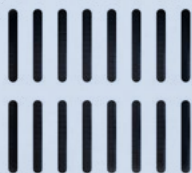
Drużyna Czarnych odczytuje swój typ: 1.4.3. Następnie Bob podaje swój: 3.4.1.

Ala cieszy się, że udało jej się zmylić przeciwników, ale jest też zawiedziona, że Bob nie zrozumiał jej w pełni. Ujawnia wszystkim kartę kodu, na której widnieje kod **3.4.2**.

Drużyna Czarnych nie otrzymuje żadnego zetonu, bo nie przechwyciła kodu.

Drużyna Białych dostaje zeton Porażki, ponieważ komunikacja w niej zawiodła.

Obie drużyny zapisują w drugiej kolumnie poprawny kod. Następnie przepisują wskazówki w tabeli na dole karty, przypisując wskazówki do poprawnych numerów.



11	12	13	14
Horror	Owad Odonata	Wieczór z przyjaciółmi	Meksyk Parasol

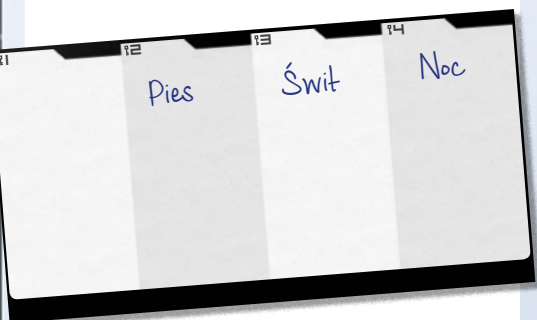
Po przeciwnej stronie stołu, Ewa dociągnęła kod **2.3.4**.



Słowa klucze Drużyny Czarnych to:

- 1 ANTYK 2 KOŚĆ 3 PORANEK 4 KOSZMAR

W poprzedniej rundzie Mallory przekazywał kod **4.3.2**, podając wskazówki: „noc”, „świt”, „pies”. Ewa bez problemu zrozumiała i jej odpowiedzią było: **4.3.2**.



Ewa musi teraz wymyślić nowe wskazówki dla kodu **2.3.4**. Jej pomysł to:

- „szkielet”,
- „wschód”
- oraz „Freddy”, mając na myśli głównego bohatera filmu „Koszmar z ulicy Wiązów”, który atakował swoje ofiary w ich snach.

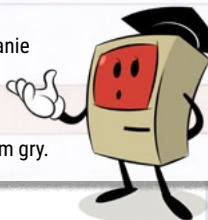
Mallory z łatwością domyśla się, o co jej chodzi i zapisuje w pierwszej kolumnie **2.3.4**.



Bob i Alicja dyskutują. Łączą „szkielet” z „psem”, ponieważ psy jedzą kości. „**Wschód**” kojarzą ze „**świtem**”, czyli inaczej wschodem słońca. Myślą, że może **3**. Słowo Klucz to właśnie słońce. Wiedzą też, że Freddy atakuje w nocy. Próbują przechwycić kod i podają cyfry: **2.3.4**.

PRZYPOMNIENIE

Celem gry jest przechwytywanie kodów przeciwnej drużyny. Odgadnięcie ich Słów Kluczy może dać istotną przewagę, ale nie jest sednem gry.



Ewa jest zadowolona, że Mallory wszystko zrozumiał, ale nie cieszy się, że Biali przechwycili jej kod. Może wskazówki były za łatwe?

Drużyna Białych zdobywa **żeton Sukcesu**. Drużyna Czarnych nie otrzymuje żadnych żetonów: nie ma nagród za prawidłowe zrozumienie kodu przekazywanego przez członka drużyny, jest tylko brak kary.

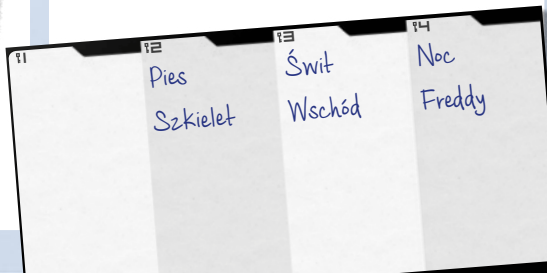


Druga runda dobiegła końca. Drużyna Czarnych nie ma żadnych żetonów, zaś Drużyna Białych ma **1 żeton Sukcesu i 1 żeton Porażki**.

Kiedy Drużyna Białych przechwyci następny kod, wygra grę, ale z drugiej strony, kiedy kolejny raz pomylą się w odczytaniu kodu swojej własnej drużyny, przegrają!

Obie drużyny zapisują wskazówki w tabeli u dołu karty do notowania.

Zaczyna się kolejna runda. Każda drużyna wtasowuje swoją kartę Kodu z powrotem do swojej talii.



CEL GRY

Samotny gracz, nazywany **Przechwytyjącym**, gra przeciwko drużynie złożonej z 2 graczy. W każdej rundzie jeden z członków drużyny dobiera kartę Kodu i wymyśla 3 wskazówki – jak w standardowej grze.

Aby wygrać, Przechwytyjący musi zdobyć 2 żetonu Sukcesu w ciągu 5 rund lub szybciej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Zdecydujcie, kto gra w drużynie, a kto będzie Przechwytyjącym. Drużyna – jak w standardowej rozgrywce – bierze kartę do notowania, zasłonkę, talię Kodów oraz 4 karty Słów Klucz, które umieszcza w zasłonce.

Przechwytyjący bierze kartę do notowania.

ROZGRYWKA

Zgodnie ze standardowymi regułami rozgrywania kroki 1-7, z tą różnicą, że każda runda kończy się po jednokrotnym rozegraniu wszystkich kroków i tylko

drużyna będzie przekazywać sobie zaszyfrowane wiadomości (skoro **Przechwytyjący** gra sam, to nigdy nie będzie dobierał karty Kodów, ani nie będzie przekazywał sam sobie kodu do rozszyfrowania).

Podobnie jak w standardowej grze, **Przechwytyjący** nie podejmuje próby przechwycenia kodu w pierwszej rundzie.

Zmienia się sposób przyznawania żetonów. Jeśli Przechwytyjący prawidłowo rozszyfruje kod drużyny, otrzymuje żeton Sukcesu. Natomiast jeśli członek drużyny błędnie poda kod przekazywany przez Szyfranta, to jego drużyna nie otrzymuje żetonu Porażki. Zamiast tego Przechwytyjący otrzymuje żeton Sukcesu.

KONIEC GRY

Przechwytyjący wygrywa, jeśli w ciągu 5 rund **zdobędzie 2 żetony Sukcesu**. W przeciwnym wypadku wygrywa drużyna Szyfrantów.

Autor: Thomas Dagenais-Lespérance

Wydawca: Christian Lemay

Dyrektor kreatywny: Manuel Sanchez

Artysta 2D: NILS

Artysty 3D: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

Tłumaczenie instrukcji: Łukasz Piechaczek

Skład wersji polskiej: Rafał Szyma

Projekt okładki polskiej: Ewa Kostorz

© 2017 Le Scorpion Masqué Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji, w szczególności zasłonki, ilustracje, tytuł oraz logo gry, nazwa oraz logo wydawnictwa Le Scorpion masqué, nie mogą być wykorzystywane ani powielane bez pisemnego zezwolenia wydawnictwa Le Scorpion masqué.

© 2024 Portal Games sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurow

tel./fax 32 334 85 38

www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

PODZIĘKOWANIA:

Wydawca dziękuje Méline Mecteau za wszystkie jej pomysły oraz olbrzymi entuzjazm wobec tego projektu. Autor gry pragnie podziękować następującym osobom: Christian Lemay – za wiarę w ten projekt; Clementine Chatel – za wspieranie jego obsesji twórczej oraz pomoc w testach; Jean-François Chrétien – za pomoc w szerzeniu dobrych wieści; wszystkim członkom grupy Game Artisans of Montreal oraz "Sunday designers" - za ich czas i sugestie; i wreszcie swoim rodzicom za wspieranie go w jego życiowych wyborach oraz za bycie pierwszymi testerami niniejszej gry.



scorpionmasque.com
www.portalgames.pl
sklep.portalgames.pl/decrypto



PODSUMOWANIE PRZEBIEGU RUNDY

1. Każdy z Szyfrantów dobiera **1 kartę Kodu**.
2. Każdy z Szyfrantów zapisuje swoje **3 wskazówki**.
3. Szyfrant Drużyny Białych **odczytuje na głos swoje 3 wskazówki**.
4. Członkowie obu drużyn **zapisują domniemany kod przekazywany przez Szyfranta Drużyny Białych**.
5. **Drużyna Czarnych próbuje przechwycić kod** (z wyjątkiem pierwszej rundy).
6. **Drużyna Białych próbuje rozszyfrować kod**.

7. Szyfrant Drużyny Białych odkrywa kartę Kodu i przyznaje żetony zgodnie z wynikiem.

Powtórzcie kroki od 3 do 7, odwracając zadania drużyn.

Koniec rundy: sprawdźcie, czy któraś drużyna wygrała albo przegrała.

Jeśli nie, to karty Kodów wtasowuje się z powrotem do swoich talii. Wybierzcie nowych Szyfrantów i rozpocznijcie kolejną rundę.



PODSUMOWANIE ZASAD DAWANIA WSKAZÓWEK

- Wskazówki muszą nawiązywać do **powszechnie dostępnych informacji**.
- Wskazówki muszą odnosić się do **znaczenia Słów Kluczy**.
- Wskazówki nigdy nie mogą bazować na **literowaniu, pozycji** słowa za zasłonką, ani **podobnej wymowie wyrazów**.
- **NIE WOLNO** używać tej samej wskazówki **więcej niż raz w ciągu gry**.
- **NIE WOLNO** odczytywać kodu z karty Kodu, ani **wymawiać na głos Słów Kluczy** (także ich tłumaczenia na inny język), nawet jeśli stanowiłyby wskazówkę dla innych Słów Kluczy.

