



ДЕНЮДЕР

ВЫБИРАЙ СЛОВА



team
synch



channels



key type





Освойте правила за пару минут!
scorpionmasque.com

Автор игры: **Томас Даженэ-Лесперанс**
Оформление: **NILS, Фабьен Фульширон**
и **Мануэль Санчес**

ОБ ИГРЕ

В игре **«Декодер»** две команды по 2-4 игрока в каждой соревнуются друг с другом, чтобы определить лучших дешифровщиков (правила игры на 3 игроков описаны в конце буклета).

Ваша цель — передать коды своей команде, не дав соперникам их перехватить. Поэтому ваши подсказки должны быть понятны вашей команде, но туманными для соперников.

Также вы должны постараться перехватить код другой команды.



Пример

Вы играете за белую команду вместе с Дашей и Максом. Макс шифрует первым. Он пытается передать 3-значный код со взятой им карты. Чтобы это сделать, он придумывает 3 подсказки, по одной на цифру: **«Мексика», «насекомое», «кошмар»**.

Чтобы разобраться в подсказках Макса, члены вашей команды должны использовать 4 тайных ключевых слова (они видны только вашей команде). В данной игре это слова:

- 1 МРАК 2 СТРЕКОЗА 3 КОКТЕЙЛЬ 4 СОМБРЕРО

Какие **три цифры** загадал Макс?

Подсказка **«Мексика»**, вероятно, относится к ключевому слову **4: «сомбреро»**. **«Насекомое»**, очевидно, относится к ключевому слову **2: «стрекоза»**. Наконец, **«кошмару»** соответствует ключевое слово **1 «мрак»**.

Скорее всего, Макс загадал **4.2.1**.



Поскольку подсказки говорятся вслух, а ключевые слова не меняются на протяжении игры, каждая команда будет постепенно выдавать информацию о своих ключевых словах соперникам. С её помощью они смогут перехватить ваши коды.

В предыдущем примере после первого раунда соперникам известно, что ваше ключевое слово **4** связано с Мексикой. Если позже в игре вы используете подсказку **«текила»**, соперники легко смогут связать её с Мексикой и понять, что вы вновь ссылаетесь на четвёртое ключевое слово.



2 экрана



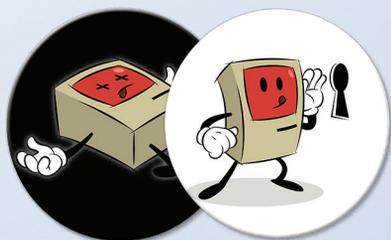
48 карт кодов
(1 чёрная и 1 белая колоды по 24 карты)



110 карт ключевых слов (всего 440 слов)



4 жетона перехвата (белые)
и **4 жетона помех** (чёрные)



Песочные часы (30 секунд)



50 листочков для записей

Если вам понадобится больше листочков, можете скачать их с сайта:
www.scorpionmasque.com/en/decrypto

И **буклет правил**, который вы сейчас изучаете!

Кое-что о картах ключевых слов

Не просматривайте и не перемешивайте карты ключевых слов до начала игры. На всех картах нарисован цветной ключ, отличающий лицевую сторону от оборотной: вы можете сначала использовать сторону с синим ключом, а потом перевернуть карты, при этом слова не будут повторяться. Также обратите внимание на то, что слова записаны в зашифрованном виде: это сделано, чтобы вы случайно не прочли вслух другие слова, когда вставите карточку в экран.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разбейтесь на две по возможности равные команды.
2. Команды **салятся по разные стороны стола**, одна напротив другой.
3. Каждая команда берёт по **1 экрану** и по **4 карты ключевых слов**. Вставьте их в экран так, как показано на рисунке ниже, **НЕ ПОКАЗЫВАЯ** соперникам.
4. Каждая команда берёт **колоду кодов** того же цвета, что и экран (чёрную или белую).
5. Каждая команда берёт по **1 листочку для записей**. Вы будете записывать и свои подсказки, и те, что дают соперники. Выберите название своей команды и подпишите листок.
6. Поместите **песочные часы, жетоны перехвата и помех** на середину стола.

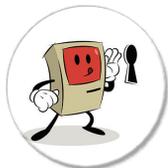
Листочки для записей двусторонние. Одна сторона для вас, вторая — для соперников. Края листочков совпадают по цвету с экранами!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша команда **побеждает**, когда получает 2-й жетон перехвата.

Вы получаете **1 жетон перехвата** каждый раз, когда успешно перехватываете код соперников.



Ваша команда **проигрывает**, когда получает 2-й жетон помех.

Вы получаете **1 жетон помех** каждый раз, когда не угадываете код своего шифровальщика.

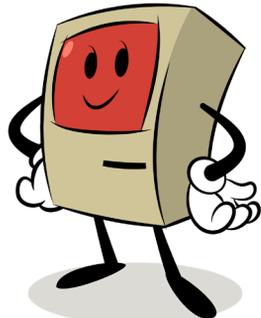


ПОДСКАЗКИ

В каждом раунде шифровальщик должен **выдать новые подсказки**.

Создавая подсказки, следуйте этим указаниям:

- **Вы можете выбрать форму подсказки:** одно слово или целое предложение. Можно даже промывать подсказку, показать танцем или мимикой!
- **Обязательно отделяйте одну подсказку от другой.** Должно быть понятно, когда вы даёте первую подсказку, когда вторую и когда третью.
- **Подсказки должны ссылаться на значение ключевых слов.** Подсказки не могут ссылаться на **написание слова** («А» для подсказки к «арбузу»), **количество букв** («5» или «5 букв» для подсказки к «булке»), **положение на экране** («мушкетёры»), чтобы намекнуть на слово в 3 окошке) **или звучание** («код» как намёк на слово «кот»).
- **Подсказки должны основываться на общедоступной информации.** Конечно, вы можете сослаться на малоизвестных хорватских поэтов 17 века — это рискованно, но не возбраняется! Однако **ссылаться на «личный» опыт НЕЛЬЗЯ:** к примеру, вы не можете упомянуть, что ели это на обед, или использовать слова, понятные только вам и близкому человеку.
- Если вас попросят, **вы обязаны прочитать свою подсказку по буквам.**
- Любую информацию, которую вы даёте своей команде, будучи шифровальщиком, **вы обязаны дать и соперникам.**
- **Вы НЕ МОЖЕТЕ изменять или уточнять** уже данную вами подсказку.
- **Вы НЕ МОЖЕТЕ использовать одну и ту же подсказку более одного раза за игру.**
- **Вы НЕ МОЖЕТЕ зачитывать вслух код на карте кодов или использовать ключевые слова в качестве подсказок** (или их перевод на другой язык), даже в качестве подсказки для другого ключевого слова.



Название команды

Первая подсказка

ДЕСЯТЫО



Даша и Макс — «Марсиане»

Третья подсказка

Мексика

Насекомое

Кошмар

Вторая подсказка

Номер раунда

Ветер с друзьями

Зонт от солнца

Умazo

Попытки ответить

Правильные ответы

Список подсказок к первому ключевому слову

Список подсказок к третьему ключевому слову

Кошмар

Насекомое
Умazo

Ветер с друзьями

Мексика
Зонт от солнца

Список подсказок ко второму ключевому слову

Список подсказок к четвёртому ключевому слову

Игра проходит в несколько раундов (обычно 4-6). В начале каждого раунда каждая команда выбирает своего **шифровальщика**. Эта роль переходит от игрока к игроку.

В каждом раунде оба шифровальщика дают подсказки к своим кодам, после чего обе команды пытаются угадать оба кода, начиная с кода белой команды.

Каждый раунд делится на указанные этапы; **их порядок очень (очень!) важен**:

1. Каждый шифровальщик берёт **карту кода** из колоды своей команды и изучает её, **не показывая другим игрокам**. Цель шифровальщика — сделать так, чтобы команда назвала код (например, 3.4.2).

2. Используя листочек для записей, шифровальщик каждой команды записывает **три подсказки** на трёх строчках текущего раунда. Запишите подсказку для первой цифры кода на верхней строчке и т.д. Используйте сторону листочка цвета вашей команды.

Чтобы игра не затягивалась, ограничьте время: как только любой из шифровальщиков запишет свои подсказки, он переворачивает песочные часы. Шифровальщик соперника должен записать свои подсказки до истечения времени, или у него не будет трёх подсказок!

3. Шифровальщик белой команды **зачитывает три свои подсказки**, после чего отдаёт листочек членам своей команды. Чёрная команда записывает три подсказки на белой стороне своего листочка (в секции текущего раунда).

4. Обе команды обсуждают подсказки, пытаются расшифровать код. Когда команда решает, что догадалась, **она записывает одну подходящую к подсказке цифру напротив каждого слова** (в первой из двух колонок на листочке).

Разумеется, шифровальщик, только что зачитавший подсказки, не участвует в обсуждении! Он не может как-либо реагировать на догадки своей команды.

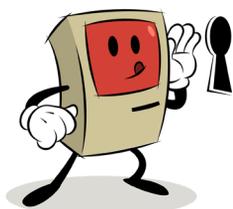
5. Когда обе команды запишут свои цифры, **чёрная команда пытается перехватить код белой**: она зачитывает **3-значный код**, надеясь угадать шифровку соперников.

Важное замечание!
В первом раунде обе команды не пытаются перехватить код. Пока что им не хватает подсказок.

6. **Теперь белая команда пытается расшифровать код чёрной**: она зачитывает **3-значный код**, надеясь угадать шифровку соперников.

7. **Наконец, шифровальщик белой команды демонстрирует свою карту кода.**

- Если **чёрная команда УГАДАЛА** (т.е. они записали нужные цифры в правильном порядке), **она ПЕРЕХВАТЫВАЕТ код и получает жетон перехвата**. Если она **НЕ УГАДАЛА** код, то не получает никакого штрафа.



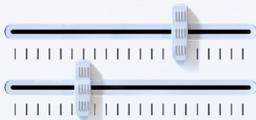
- Если **белая команда НЕ УГАДАЛА**, она **неверно поняла код и получает жетон помех**. Если она **УГАДАЛА** код, то не получает никакой награды.



Таким образом, может оказаться, что в том же раунде одна команда получила жетон помех (потому что не поняла подсказок своего шифровальщика), а другая — жетон перехвата (потому что успешно перехватила чужой код).

Запишите верный код во второй колонке напротив каждой из подсказок.

В нижней части листочка **запишите подсказки этого раунда** под соответствующими цифрами. Так вам будет проще выбирать слова в следующих раундах!



Повторите этапы с 3 по 7, поменяв команды:

Теперь шифровальщик чёрной команды зачитывает три свои подсказки, а игроки обеих команд пытаются разгадать код и т.д.

Конец раунда

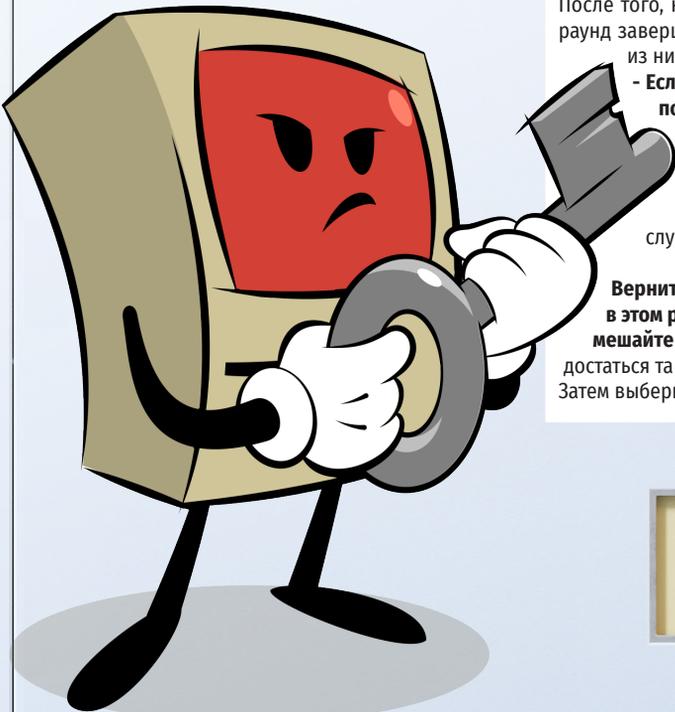
После того, как обе команды назвали свои коды, раунд завершается. Проверьте, выиграл ли кто-то из них или проиграл:

- Если у команды 2 жетона перехвата, она победила.

- Если у команды 2 жетона помех, она проиграла.

Если хотя бы одно из этих условий выполнено, игра завершается. В ином случае начните новый раунд.

Верните обе карты кодов, использованные в этом раунде, в колоду того же цвета и перемешайте их по отдельности. Вам может снова достаться та же карта. Затем выберите новых шифровальщиков.



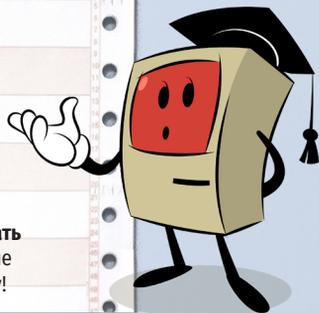
В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ

- Если в конце раунда у команды 2 жетона перехвата и 2 жетона помех (выигрыш и проигрыш одновременно)
- ИЛИ если обе команды получают по второму жетону перехвата в одном и том же раунде
- ИЛИ если обе команды получают по второму жетону помех в одном и том же раунде
- ИЛИ если обе команды не выиграли и не проиграли к концу 8 раунда

Определите победителя следующим образом:

Подсчитайте очки. **Жетон перехвата даёт +1 очко, а жетон помех -1 очко.** Побеждает команда, набравшая больше очков.

Если всё ещё сохраняется ничья, **каждая команда пытается угадать четыре ключевых слова соперников.** Команда, угадавшая больше слов, побеждает. Если и на этот раз ничья, команды делят победу!



ПРИМЕР ИГРЫ

Продолжим пример со с. 2 («Об игре»). **Начался второй раунд.** Даша — шифровальщик белых, а Лена — чёрных. **Каждая из них берёт по карте кода, а потом они одновременно записывают подсказки на листочках.**

Даша получила код 3.4.2. Она должна передать Макс эти три цифры в нужном порядке.



Ключевые слова белой команды всё те же:

1 МРАК 2 СТРЕКОЗА 3 КОКТЕЙЛЬ 4 СОМБРЕРО

Даша знает, что Вика и Лена могут попытаться **перехватить** код, когда она зачитает свои подсказки. У них уже есть кое-какая информация, поскольку в первом раунде Макс использовал подсказки **«Мексика», «насекомое» и «кошмар»** для кода **4 (сомбреро), 2 (стрекоза), 1 (мрак)**. Даше нужно запустить соперников.

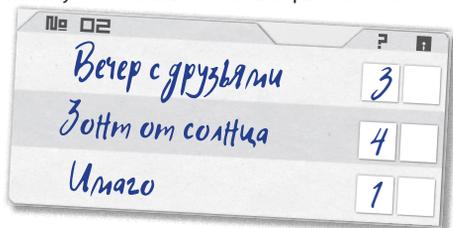
- Чтобы передать Макс ключевое слово **3**, она записывает подсказку **«вечер с друзьями»** на первой строчке.
- Для ключевого слова **4** она пишет **«зонт от солнца»**, потому что сомбреро защищает от солнца.
- Для ключевого слова **2** она пишет **«имаго»**, потому что это стадия развития стрекозы.

Даша зачитывает свои подсказки и передаёт листочек Макс. Лена и Вика записывают подсказки Даши на **белой стороне** своего листочка. Обе команды используют белую сторону, потому что подсказки давал шифровальщик белых.

Макс легко понимает связь между **«вечером с друзьями»** и **«коктейлем»** и **«зонтом от солнца»** и **«сомбреро»**. Это слишком просто!

Однако он не знает слова **«имаго»** и не может понять подсказки. Он предполагает цифру **1**.

Поэтому он записывает **3.4.1** в первой колонке.



По другую сторону стола Вика и Лена думают над подсказками. Они решили, что **«вечер с друзьями»** связан с ключевым словом **1**, полагая, что **«кошмар»** связан с **«Кошмаром на улице Вязов»** — фильмы ужасов так весело смотреть с друзьями.

Они считают, что **«зонт от солнца»** относится к ключевому слову **4**, потому что в Мексике (подсказка первого раунда) много солнца. Ключевое слово **4** наверняка **«солнце»**...

Они понятия не имеют, что за слово **«имаго»**, и решают связать его с ключевым словом **3**, потому что подсказок в предыдущем раунде у них не было.

Итак, они записывают **1.4.3** в первой колонке.

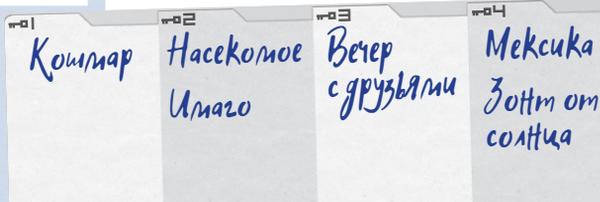
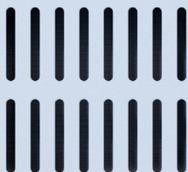
Чёрная команда зачитывает свой вариант: 1.4.3.
Затем Макс зачитывает свой: 3.4.1.

Даша довольна, что сбита с толку соперников, но раздосадована, что Макс не понял её; она называет верный код: **3.4.2**.

Чёрная команда не получает жетона, потому что не смогла перехватить код.

Белая команда получает жетон помех, потому что члены команды не поняли друг друга.

Обе команды записывают верные цифры для каждой подсказки во вторую колонку. Затем они записывают сами подсказки в нижней части листочка, каждую — в столбце с соответствующим номером.





Лена из чёрной команды получает код 2.3.4. Ключевые слова чёрной команды таковы:

1 ЧУДАК 2 КОСТЬ 3 УТРО 4 НЕТОПЫРЬ

В предыдущем раунде Вика передавала код 4.3.2, дав подсказки «ночь», «рассвет» и «собака». Лена прекрасно её поняла и назвала верный код.



Теперь Лене нужно придумать новые подсказки для кода 2.3.4. Вот её подсказки:

- «скелет»;
- «восход»;
- «Бэтмен», потому что нетопырь — это летучая мышь, а Бэтмен — человек-летучая мышь из комиксов.

Вика отлично понимает подсказки Лены и записывает 2.3.4 в первой колонке.

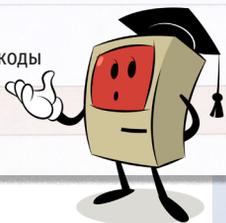


Макс и Даша обсуждают варианты. Они связывают «скелет» с «собакой», потому что собаки грызут кости.

«Восход» напоминает им о «рассвете», поэтому они решают, что ключевое слово 3 — это «солнце». Наконец, они знают, что Бэтмен — человек-летучая мышь, и записывают перехваченный код 2.3.4 в первой колонке.

ПОМНИТЕ

Цель игры — перехватить коды соперников. Отгадывать ключевые слова придётся только в случае ничьей.



Лена рада, что Вика поняла её верно, но расстроена, что белая команда смогла перехватить код. Может, подсказки были слишком очевидные?

Белая команда получает жетон перехвата. Чёрная команда не получает никаких жетонов: награды за отгадку нет, зато нет и штрафа...

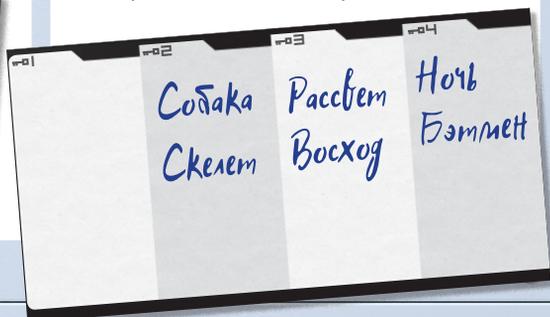


Второй раунд завершён. У чёрной команды нет жетонов, а у белых 1 жетон помех и 1 жетон перехвата.

Если в следующий раз белые перехватят код, они выиграют, но если они не разгадают свой код, то проиграют!

Обе команды записывают подсказки в столбцы в нижней части листочка.

Начинается новый раунд. Обе команды возвращают свои карты кода в колоды и перемешивают их.



Об игре

Один игрок берёт на себя роль перехватчика и играет против команды из двух остальных. Каждый раунд один из игроков команды берёт карту кода и придумывает 3 подсказки, как и в обычной игре. Чтобы победить, перехватчик должен получить 2 жетона перехвата за 5 раундов или раньше.

Подготовка

Определите, кто будет играть в команде. Эти двое играют против перехватчика и получают листочек для записей, экран, колоду кодов и 4 карты ключевых слов, которые вставляются в экран, как и в обычной игре.

Перехватчик получает листочек для записей.

Ход игры

Игра проходит по обычным правилам с 1 по 7 этап, за исключением правила о жетонах. Если перехватчик успешно разгадывает код команды, он получает жетон перехвата. Если отгадывающий игрок команды не разгадывает код шифровальщика, он не получает жетона помех: вместо этого перехватчик получает жетон перехвата.

Как и в обычной игре, перехватчик не пытается угадать ход в первом раунде.

К тому же, поскольку перехватчик играет один, он не может брать карты кодов или разгадывать собственные коды.

Конец игры

Перехватчик побеждает, если получит **2 жетона перехвата до конца пятого раунда**. В противном случае побеждает команда.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Тома Даженэ-Лесперанс

Издатель: Кристиан Лемэ

Креативный директор: Мануэль Санчес

2д-художник: NILS

3д-художники: Мануэль Санчес, Фабьен Фульширон

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Александр Савенков

Переводчик: Павел Ильин

Верстальщик: Илона Белей

Корректоры: Алексей Березин, Сергей Резников

© 2018 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.



scorpionmasque.com

[@](#) [f](#) <#> scorpionmasque



1 срубленное дерево
=
1 новое дерево



ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В РАУНДЕ

1. Оба шифровальщика берут **по 1 карте кода**.
2. Оба шифровальщика записывают по **3 подсказки**.
3. Шифровальщик белой команды **зачитывает свои 3 подсказки**.
4. Члены обеих команд **записывают предполагаемый код шифровальщика белых**.
5. **Чёрная команда пытается перехватить код** (кроме первого раунда).
6. **Белая команда пытается разгадать код**.
7. **Шифровальщик белых называет верный код и раздаёт командам жетоны**.

Затем повторите этапы 3-7, сменив команды.

Конец раунда: проверьте, есть ли победители и проигравшие.

Если ни победителей, ни проигравших нет, обе команды возвращают свои карты кода в колоды и перемешивают каждую из них по отдельности.



НЕМНОГО О ПОДСКАЗКАХ

- Подсказки должны опираться на **общедоступную информацию**.
- Подсказки должны ссылаться на **значение** ключевых слов.
- Подсказки не могут ссылаться на **написание, положение** на экране или **звучание** ключевого слова.
- Вы **НЕ МОЖЕТЕ** использовать одну и ту же подсказку **несколько раз за игру**.

- Вы **НЕ МОЖЕТЕ** зачитывать код вслух, а также использовать свои **ключевые слова в качестве подсказок** (включая их перевод на другой язык), даже для другого ключевого слова.

