

Decrypto

3-8

15-45 min

12+

Правила игры

Краткий обзор

Декрипто – это соревновательная игра для двух команд, в каждой из которых может быть от 2 – до 4 игроков. (В конце книги правил приведены правила для игры втроём.)

Цель игры в каждом раунде состоит в том, чтобы **передать код своим сокомандникам код таким образом, чтобы соперники не смогли его взломать**. Получается, что передача когда должна быть достаточно прозрачной для вашей команды, но при этом и достаточно запутанной для оппонентов.

Также в процессе игры вы будете стараться взломать код команды противников.

Пример

Вы играете в белой команде вместе с Алисой и Бобом. Боб – первый шифровальщик. Он должен передать вам трёхцифренный код с карточки, полученной им случайным образом из колоды карт кодов. Для этого он придумывает 3 подсказки, по 1 на каждое слово:

- **«Мексика», «Насекомое» и «Страх».**

В расшифровке этих подсказок вам помогут 4 ключевых слова вашей команды (которые видит только ваша команда). Ваши ключевые слова:

- **1 «Чёрный», 2 «Стрекоза», 3 «Коктейль» и 4 «Сомбреро».**

Какие **3 цифры** зашифровал Боб?

Слово **«Мексика»**, вероятно, является отсылкой к слову **4 «Сомбреро»**. **«Насекомое»** – к слову **2 «Стрекоза»**. Наконец, **«Страх»** ассоциируется со словом **1 «Чёрный»**.

Скорее всего Боб загадал **4.2.1**.



Так как все подсказки произносятся вслух, а ключевые слова не меняются в течение игры, то **каждая команда постепенно приоткрывает завесу тайны своих ключевых слов**, что, потенциально, даёт возможность соперникам **взламывать коды**, которые вы пытаетесь передать.

После первого раунда, ваши соперники уже знают, что ваше 4 ключевое слово ассоциируется с **«Мексика»**. Если позже в игре вы используете подсказку **«Амиго»**, то ваши конкуренты могут связать А и Б и понять, что вы снова зашифровали цифру 4.

Компоненты

- 2 ширмы.
- 110 карт ключевых слов (на которых в сумме написано 440 слов).
- 50 планшетов (вы можете скачать дополнительные планшеты с сайта www.decrypto.info и распечатать).
- 48 карт кодов (2 колоды по 24 карты, одна с чёрными рубашками, другая с белыми).
- 4 жетона «Взлоmano» (белых) и 4 жетона «Недопонимание» (чёрных).
- 1 песочные часы (на 30 секунд).
- 1 книга правил (которую вы держите в руках).

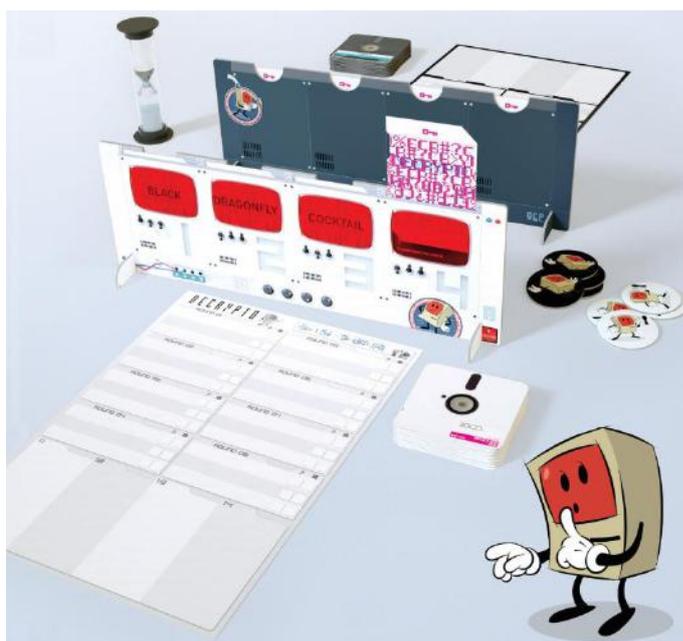
Пара слов о картах ключевых слов.

Не просматривайте, не переворачивайте и не перемешивайте карты ключевых слов перед началом игры. На этих картах имеется цветовой код, который помогает определить, какая из сторон карты перед вами. Если не трогать колоду, то вы сможете последовательно сначала со всеми словами на одной стороне карт, а затем со всеми словами на другой стороне, что избавит вас от игры с одними и теми же словами.

Также хотелось бы отметить эффект цифрового шума на картах ключевых слов, он помогает вам случайно не прочитать возможные слова для следующей партии, при подготовке к игре.

Подготовка к игре

1. Разделитесь на 2 команды так, чтобы в командах было примерно равное количество игроков.
2. Все игроки первой команды **сидят с одной стороны стола**, а все игроки второй команды – с другой стороны стола.
3. Каждая команда берёт **1 ширму**, затем тянет **4 карты ключевых слов** и помещает их в специальные места на этой ширме. **Не показывайте** эти слова другой команде.
4. Каждая команда берёт **колоду карт кодов** такого же цвета, как их ширма (чёрный или белый).
5. Каждая команда берёт по **1 планшету**. На него вы будете записывать подсказки своей команды, а также подсказки, услышанные от конкурентов. Выберите название для своей команды и запишите его в соответствующем поле в правом верхнем углу планшета.



Планшеты двусторонние. Кайма по границе планшета может быть чёрной и белой. Вы записываете свои подсказки на той стороне планшета, которая соответствует цвету вашей ширмы, а подсказки оппонентов, на обратной стороне.

6. Поместите **песочные часы** и жетоны «Взлоmano» и «Недопонимание» в центре стола.

Цель игры

Ваша команда **побеждает**, если получает **2 жетона «Взлоmano»**.

Вы получаете **1 жетон «Взлоmano»** всякий раз, как вы успешно взламываете код соперников.

Ваша команда **проигрывает**, если получает **2 жетона «Недопонимание»**.

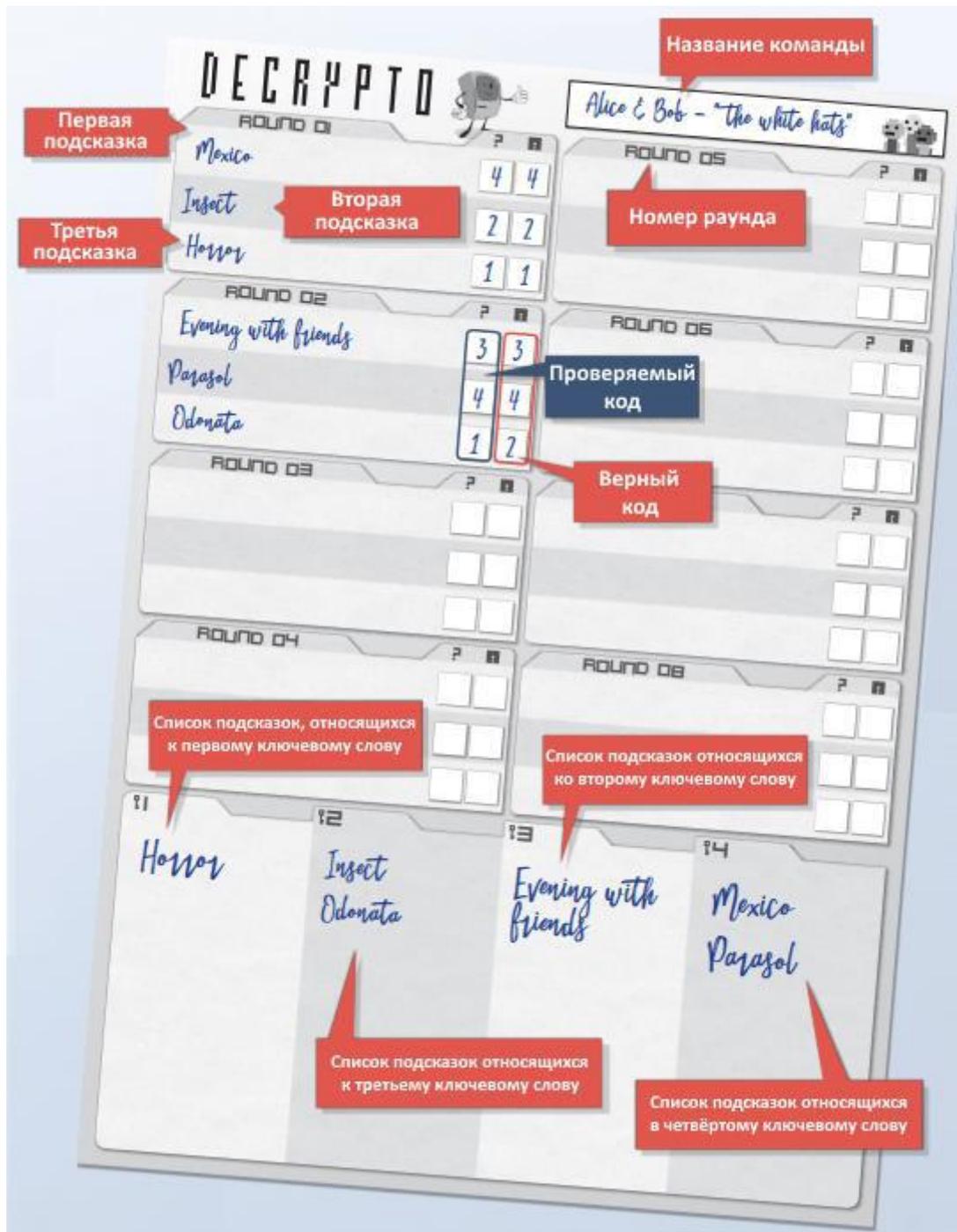
Вы получаете **1 жетон «Недопонимание»** всякий раз, как ваша команда ошибается в расшифровке кода.

Подсказки

В каждом раунде шифровальщик должен **придумать новые подсказки**. Вы обязаны следовать следующим правилам, при их создании:

- **Вы сами выбираете форму, в которой будете давать подсказку.** Это может быть одно слово или целое предложение. Если ваша команда не против, то вы можете даже промычать, станцевать или показать пантомиму в качестве подсказки.
- **Строго разграничьте ваши 3 подсказки.** У игроков не должно возникать недопонимания в том, что является вашей первой, что второй, а что третьей подсказкой.
- **Подсказки должны быть обращены к значению ключевого слова.**
Подсказки не могут указывать на написание («К», чтобы подсказать «Кот»), **количество букв** («5» или «5 букв», чтобы подсказать «Голос»), **позицию ключевого слова на ширме** («Мушкетёры», чтобы подсказать 3 позицию на ширме) или **произношение** («Солод», чтобы подсказать «Голод»).
- **Подсказки должны быть основаны на информации, которая находится в открытом доступе.** Вы можете сослаться на безвестного хорватского поэта начала 17 века, это рискованно, но разрешено. **Вы не можете использовать для подсказок что-то личное или известное только малому кругу лиц.** Например, нельзя делать подсказки вида «Что я ел на завтрак» или ссылаться на всякие милые словечки, которые в ходу между вами и вашим супругом/супругой.
- Если вас об этом попросили, то **вы обязаны написать свои подсказки.**
- Всю информацию, которую вы предоставляете своей команде, когда вы в роли шифровальщика, **вы обязаны представить в том же виде и вашим конкурентам.**
- Вы **не можете заменять, изменять или дополнять** подсказку после того, как произнесли её вслух.
- Вы **не можете использовать одну и ту же подсказку дважды за игру.**
- Вы **не можете зачитывать код с карты кода или использовать ключевые слова** (и их переводы на другие языки) **в качестве подсказок, даже в качестве подсказок на другие ключевые слова.**

Планшет



Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов (обычно 4-6). В начале каждого раунда каждая команда выбирает игрока, который будет исполнять роль **шифровальщика**. Шифровальщик – переходящая роль, вы должны передавать её от одного участника команды другому в течение игры.

В каждом раунде оба шифровальщика должны придумать подсказки к своим кодам, после чего обе команды должны попытаться разгадать оба кода (свой и команды оппонента). Сначала разыгрываются шаги раунда для белой команды, а затем для чёрной. Каждый раунд состоит из 7 шагов. **Порядок шагов очень важен:**

1. Шифровальщик каждой команды берёт **одну случайную карту кода** из колоды карт кодов своей команды и читает её про себя. **На данном этапе он хранит код в секрете от всех остальных игроков.** Его цель – передать своей команде этот код.
2. Каждый из шифровальщиков пишет на своём планшете (на своей по цвету стороне) в поле, соответствующем текущему раунду, **3 подсказки**, по 1 для каждой цифры в коде. Подсказку к первой цифре кода – в первой строке поля, ко второй – во втором, и к третьей – в третьем.

Чтобы шифровальщики не злоупотребляли терпением остальных игроков, вы можете применять песочные часы. После того как первый из шифровальщиков закончил написание своих подсказок, он запускает песочные часы. С этого момента у второго шифровальщика есть всего 30 секунд на завершение своего «шифрования». Если он не уложился вовремя, то он передаст своей команде лишь ту часть подсказок, которую успел записать.

3. Шифровальщик белой команды **зачитывает вслух 3 своих подсказки**, после чего отдаёт планшет своим сокомандникам. Шифровальщик чёрной команды записывает эти три подсказки на **белую сторону** своего планшета (в поле, соответствующем текущему раунду).
4. Обе команды обсуждают подсказки, пытаясь расшифровать код. Когда команда решила, что код подобран, они пишут **справа** от каждой подсказки **цифру, которую, как они думают, скрывает в себе эта подсказка.** (Код для проверки пишется в первую (левую) колонку для цифр в этом поле).

Само собой разумеется, что шифровальщик, который только что зачитал подсказки, не участвует в обсуждении. Он не должен выказывать никаких эмоций от рассуждений своих сокомандником или соперников.

5. После того, как обе команды записали свои коды для проверки, **чёрная команды пытается взломать код** соперника и зачитывает **3 цифры (сверху вниз)**, которые они записали, в надежде угадать код, передаваемый шифровальщиком белой команды.

Важно!

В первом раунде, ни одна из команд не пытается взломать код оппонента. На данный момент у них вообще нет никаких подсказок, на основе которых можно строить предположения.

6. Далее, **белая команда пытается дешифровать код** и зачитывает свои **3 цифры (сверху вниз)**, в надежде, что они совпадут с кодом, передаваемым их шифровальщиком.
7. Наконец, **шифровальщик белой команды вскрывает свою карту кода.**
 - **Если чёрная команда угадала** (т.е. они написали правильные цифры в правильной последовательности), **она взламывает код и получают жетон «Взломано».** Команда не получает никакого штрафа за неуспешную попытку взлома.
 - **Если белая команда не достигла успеха и ошиблась в коде, то она получает жетон «Недопонимание».** Команда не получает никакой награды за успешную попытку дешифрования.

Существует вероятность, что одна команда получит жетон «Взломано» (так как она взломала код), а другая команда получит жетон «Недопонимание» (так как она не дешифровала код), в одном раунде.

Используйте вторую (правую) колонку для цифр в соответствующем поле, чтобы записать верный код.

В нижней части вашего планшета **запишите подсказки, выданные в этом раунде**, в соответствующие поля, относительно связанных с ними ключевых слов. Так вы сможете легко увидеть, какие подсказки к какому ключевому слову, а соответственно и к какой цифре, относятся.

Повторите шаги 3-7, поменяв команды местами. Теперь шифровальщик чёрной команды зачитывает подсказки, а игроки обеих команд пытаются угадать код.

Конец раунда

После того, как обе команды вскроют свои коды, раунд завершается. Проверьте, не стала ли одна из команд победителем:

- Если у команды есть 2 жетона «Взломано», то она победила.
- Если у команды есть 2 жетона «Недопонимание», то она проиграла.

Если хотя бы одно из вышеописанного произошло, то игра завершается, в противном случае, начните новый раунд.

Замешайте обе использованные в этом раунде карты кодов в соответствующие колоды. Если в начале раунда вам попала карта с таким же кодом, что и в предыдущем раунде, то снова замешайте её в колоду и возьмите новую карту.

В случае ничьи

Ничья бывает, если:

- У команды есть и 2 жетона «Взломано» и 2 жетона «Недопонимание» в конце раунда (т.е. одновременно срабатывают правила и выигрыша, и проигрыша);
- Обе команды получили свой второй жетон «Недопонимание» в одном и том же раунде;
- Обе команды получили свой второй жетон «Взломано» в одном и том же раунде;
- Ни одна из команд не победила и не проиграла после 8 раундов.

Победитель определяется следующим образом:

Подсчитайте ПО. Жетон «Взломано» приносит +1 ПО, а жетон «Недопонимание» приносит -1 ПО. Команда с большим количеством ПО побеждает.

Если ничья так и не разрешилась, то **каждая команда пытается угадать 4 ключевых слова оппонентов.** Команда, которая оказалась ближе к правде, побеждает. В случае новой ничьи, команды делят победу.

Правила для игры втроём

Обзор

В данном режиме 1 игрок, исполняющий роль Хакера, противостоит команде из 2 игроков. В каждом раунде один из игроков команды берёт карту кода и придумывает три подсказки, как и в обычной игре.

Чтобы победить, хакер должен получить 2 жетона «Взломано» за 5 или менее раундов.

Подготовка

Сформируйте команду из 2 игроков. Эта команда будет соревноваться против одного хакера, она получает планшет, ширку и колоду карт кодов одного из доступных цветов (чёрный и белый), а также 4 карты ключевых слов, которые помещаются в ширму, как и в обычной игре.

Хакер получает только планшет.

Ход игры

Игра идёт по обычным правилам, просто отыгрывайте в каждом раунде шаги 1-7, кроме тех моментов, где написано про жетоны. Если хакер успешно взламывает код оппонентов, то он получает жетон «Взломано». Если попытка дешифровки кода в команде провалена, она не получает жетон «Недопонимание», вместо этого хакер получает жетон «Взломано».

Как и в обычной игре, хакер не может пытаться взломать код в первом раунде.

Так как хакер играет один, для него не разыгрываются шаги 1-7, он не передаёт шифровки, а только взламывает чужие коды.

Конец игры

Хакер побеждает, если он получает 2 жетона «Взломано» до окончания 5 раунда. В обратном случае, побеждает команда шифровальщиков.

Памятка по структуре хода

1. Оба шифровальщика берут по **1 карте кода**.
2. Оба шифровальщика записывают свои **3 подсказки** на планшеты.
3. Шифровальщик белой команды **зачитывает вслух свои 3 подсказки**.
4. Обе команды **записывают какой код, как они думают, передал шифровальщик белой команды**.
5. **Чёрная команда пытается взломать код** (кроме 1 раунда).
6. **Белая команда пытается дешифровать код**.
7. **Шифровальщик белой команды вскрывает карту кода и распределяет получаемые командами жетоны**.

После чего повторите шаги 3-7, но поменяйте команды местами.

Проверьте, не стала ли одна из команд победителем.

Если победителя нет, то обе команды замешивают свои карты кодов в соответствующие колоды.

Памятка по правилам составления подсказок

- В подсказках должна использоваться только **открытая информация**.
- Подсказки должны быть обращены к **значению** ключевого слова.
- Подсказки не могут указывать на **написание, позицию на ширме или произношение** ключевых слов.
- Вы не можете использовать одну и ту же подсказку **дважды за игру**.
- **Вы не можете зачитывать код или использовать ключевые слова** (или их перевод на другие языки) **в качестве подсказок**, даже если это подсказки к другим ключевым словам.