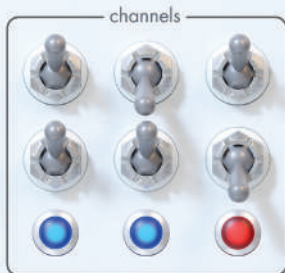




DECRYPTO™

COMMUNIQUEZ EN TOUTE SÉCURITÉ



 Apprenez les règles en quelques minutes
scorpionmasque.com

Un jeu de **Thomas Dagenais-Lespérance**
Illustré par **NILS, Fabien Fulchiron** et **Manuel Sanchez**

PRINCIPE DU JEU

Dans **DECRYPTO**, 2 équipes composées de 2 à 4 joueurs s'affrontent. Le jeu pour 3 joueurs est expliqué à la fin des règles.

Votre but est de **transmettre des codes** à vos coéquipiers sans que l'équipe adverse ne puisse **les intercepter**. Vos communications devront donc être à la fois assez claires pour que votre équipe vous comprenne et assez vagues pour confondre vos adversaires. Vous cherchez également à intercepter les codes que s'échangent vos adversaires.



Exemple

Vous êtes dans l'équipe blanche avec Alice et Bob. Ce dernier est encrypteur. Il essaie de vous transmettre le code de 3 chiffres indiqué sur la carte qu'il a tirée. Pour cela, il formule 3 indices (un pour chaque chiffre) : **"Mexique"**, **"insecte"**, **"horreur"**.

Pour comprendre ce que signifient les 3 indices de Bob, vous devez associer chacun d'entre eux à l'un de vos **3 mots-clefs secrets** (visibles par l'équipe seulement). Vos mots-clefs pour cette partie sont...

1 NOIR **2 LIBELLULE** **3 COCKTAIL** **4 SOMBRERO**

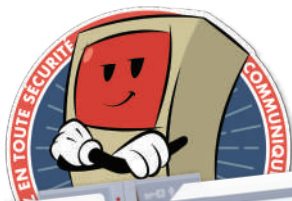
Quel est donc le code de Bob, quels sont les **3 chiffres** qu'il cherche à vous faire dire?

L'indice **"Mexique"** se rapporte sans doute à votre mot-clef **4, "sombbrero"**. L'indice **"insecte"** va évidemment avec le mot-clef **2, "libellule"**. Enfin, l'indice **"horreur"** pointe vers le mot-clef **1, "noir"**. Le code de Bob est fort probablement **4-2-1**.



Comme les indices se donnent à voix haute et que les mots-clefs ne changent pas de toute la partie, **chaque équipe va donc révéler progressivement de l'information sur ses mots-clefs** à l'équipe adverse et éventuellement permettre à cette dernière **d'intercepter les codes** qu'elle tente de transmettre.

Dans notre exemple, après la première manche, l'équipe adverse sait que notre mot-clef en position 4 est lié au Mexique. Si plus tard dans la partie nous employons l'indice **"amigos"**, nos adversaires pourraient facilement l'associer au Mexique et donc deviner que nous faisons à nouveau référence au mot-clef 4.



2 écrans



48 cartes Code

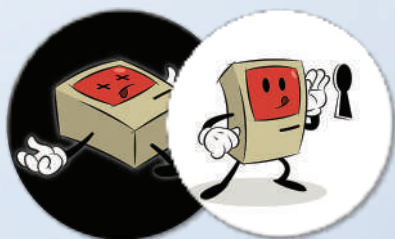
(2 paquets de 24 cartes, blanc et noir)



110 cartes Mots-clefs (440 mots en tout)



4 jetons Interception (blancs)
et **4 jetons Malentendu** (noirs)



1 sablier (30 secondes)



50 feuilles de notes

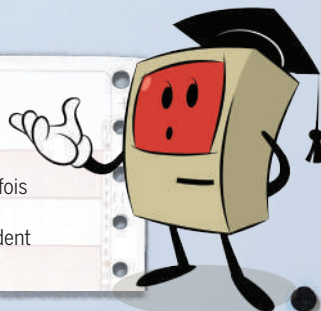
Vous pouvez télécharger le fichier sur notre site pour en imprimer au besoin : www.scorpionmasque.com/fr/decrypto

Et le **livret de règles** que vous tenez entre vos mains.

Un mot à propos des cartes Mots-clefs

Ne regardez pas et ne mélangez pas les cartes Mots-clefs avant de jouer. Ces cartes ont un code couleur pour pouvoir différencier la face des cartes de leur dos. Vous pouvez donc jouer avec toutes les clefs bleues avant de tourner les cartes, évitant ainsi de rejouer deux fois avec le même mot-clef.

Notez aussi que le brouillage des mots permet de ne pas lire par accident les autres mots lorsque les cartes sont mises en place dans l'écran.



MISE EN PLACE

1. Répartissez-vous en deux équipes le plus équitablement possible.
2. Asseyez tous les membres d'une équipe **d'un même côté de la table**, en face de l'équipe adverse.
3. Chaque équipe prend **1 écran** et place **4 cartes Mots-clefs** tirées au hasard dans les emplacements prévus **SANS LES MONTRER** à l'équipe adverse.
4. Chaque équipe prend le **paquet de cartes Code** correspondant à son écran (blanc ou noir).
5. Chaque équipe prend **1 feuille de notes**. Elle sert à noter ses indices et ceux de l'équipe adverse. Trouvez un nom à votre équipe et inscrivez-le dans l'espace prévu à cet effet.

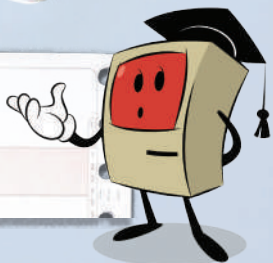
Notez qu'un côté de la feuille de notes correspond à votre équipe et l'autre côté correspond à l'équipe adverse, selon que votre écran est noir ou blanc.

6. Placez le **sablier** et les **jetons Interception et Malentendu** au centre de la table.



ENCRYPTEUR

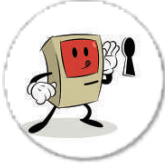
Vous ne trouverez le mot encrypteur dans aucun dictionnaire officiel de la langue française. Nous nous sommes permis ce néologisme, car nous sommes d'avis que tous le comprendront et qu'il manque cruellement à notre chère langue.



↳ BUT ↵

Votre équipe **gagne** la partie si elle obtient **2 jetons Interception**.

Vous obtenez 1 jeton **Interception** chaque fois que vous interceptez le code de l'équipe adverse.



Votre équipe **perd** la partie si elle obtient **2 jetons Malentendu**.

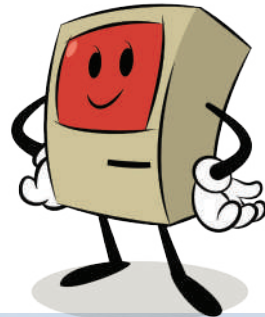
Vous recevez 1 jeton **Malentendu** chaque fois que votre équipe ne décrypte pas le code que veut lui faire deviner son encrypteur.



↳ INDICES ↵

Chaque manche, vous devrez **formuler des indices**. Voici quelques précisions les concernant.

- **Vous pouvez donner la forme que vous souhaitez à vos indices** : un mot, une phrase. Si votre groupe le souhaite, vous pouvez même fredonner, danser, mimer.
- **Prenez soin de bien séparer chacun de vos 3 indices**. Il ne doit pas y avoir de confusion entre ce qui constitue le premier, le deuxième ou le troisième indice.
- **Les indices doivent se référer au sens, à la signification des mots-clés** : **Les indices ne doivent jamais se référer à l'orthographe** ("M" pour faire deviner "maudit"), au **nombre de lettres** ("8" ou "8 lettres" pour faire deviner "scorpion"), **à la position** sur l'écran ("mousquetaires" pour faire deviner le mot en troisième position), **ou à la prononciation** ("glace" pour faire deviner "place") des mots.
- **Les indices doivent faire appel à de l'information publique**. Vous pouvez bien sûr faire référence à un obscur poète croate du XII^e siècle. C'est risqué, mais autorisé... Par contre, il est interdit de faire référence à des éléments "privés", comme ce que vous avez mangé au déjeuner ou votre petit mot d'amour pour votre conjoint.
- Si on vous le demande, **vous devez épeler vos indices**.
- Toute information que vous donnez à votre équipe en tant qu'encrypteur **doit être donnée à l'équipe adverse également**.
- **Vous ne pouvez changer**, modifier ou bonifier un indice après l'avoir lu aux autres joueurs.
- **Il est interdit d'employer un même indice plus d'une fois dans la partie**.
- **Il est interdit de lire le code sur la carte Code ou d'employer vos mots-clés comme indice** (ou leur traduction dans une autre langue), même pour un autre mot-clé.



Nom de l'équipe

Alice & Bob - "the white hats"

Premier indice

DECRYPTO



Mexique

Insecte

Honneur

Deuxième indice

Troisième indice

4	4
2	2
1	1

N° de la manche

ROUND 02

Soirée entre amis

Parasol

Odonate

3	3
4	4
1	2

Tentative de réponse

Bonne réponse

ROUND 03

ROUND 04

Liste des indices liés au mot-clef 1

Liste des indices liés au mot-clef 3

Honneur

Insecte
Odonate

Soirée entre
amis

Mexique
Parasol

Liste des indices liés au mot-clef 2

Liste des indices liés au mot-clef 4

Le jeu se déroule en une succession de manches. Une partie dure généralement entre 4 et 6 manches. Au début de chaque manche, chaque équipe désigne **un encrypteur**. Ce rôle est tenu tour à tour par les membres de l'équipe.

Chaque manche se déroule en suivant les étapes suivantes. **L'ordre est très (très !) important.**

1. L'encrypteur de chaque équipe tire **1 carte Code** et en prend connaissance **en la gardant CACHÉE de TOUS les autres joueurs**. Son but est de faire dire ce code (par exemple 3-4-2) à ses coéquipiers.
2. L'encrypteur de chaque équipe rédige **3 indices** sur les 3 lignes de la case correspondant à la manche en cours (l'indice du premier chiffre sur la ligne du haut et ainsi de suite). Il utilise le côté de la feuille de notes correspondant à la couleur de son équipe.

Pour garder un certain rythme, nous vous suggérons de limiter le temps comme suit. Dès qu'un encrypteur a terminé de rédiger ses indices, il retourne le sablier et l'encrypteur adverse doit terminer avant la fin du sablier, sous peine de ne pas avoir 3 indices complets.

3. L'encrypteur de l'équipe blanche (et seulement lui) **lit ses 3 indices à voix haute**. Il remet la feuille où il les a notés à ses coéquipiers. Les joueurs de l'équipe noire inscrivent ces 3 indices **sur le côté blanc** de leur feuille de notes (dans la case correspondant à la manche en cours).

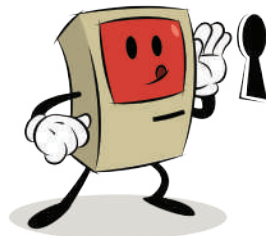
4. Les membres de chaque équipe discutent entre eux pour déduire le code. Quand les membres d'une équipe pensent avoir trouvé, **ils écrivent le chiffre qu'ils croient correspondre à chaque indice dans la case au bout de chaque ligne** (dans la première des 2 colonnes).

Bien entendu, l'encrypteur qui vient de lire ses indices ne participe pas à la discussion ! Il évite toute réaction quant aux hypothèses qu'émettent ses coéquipiers.

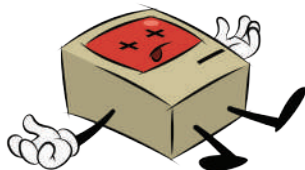
5. Lorsque les deux équipes ont terminé l'étape précédente, **l'équipe noire tente une interception** : elle lit le **CODE** (séquence de 3 chiffres) qu'elle vient d'inscrire et qu'elle pense être celui de l'encrypteur blanc.

Attention, lors de la première manche, l'équipe noire ne tente pas d'interception du code de l'équipe blanche. De toute façon, elle ne dispose d'aucun indice qui l'aiderait à intercepter.

6. **L'équipe blanche tente un décryptage** : elle lit le **CODE** (séquence de 3 chiffres) qu'elle vient d'inscrire et qu'elle pense être celui de son encrypteur.
7. **L'encrypteur blanc révèle le code qu'il a tiré à tous les joueurs.**
 - **Si l'équipe noire a EXACTEMENT le bon code** (les bons chiffres dans le bon ordre), **elle INTERCEPTE le code et reçoit un jeton Interception**. Elle ne reçoit aucune pénalité si le code ne correspond pas.



- **Si l'équipe blanche n'a pas EXACTEMENT le bon code, elle reçoit un jeton Malentendu**. Elle ne reçoit aucune récompense si elle a vu juste.



Il est donc possible qu'une équipe reçoive un jeton Malentendu (parce qu'elle a mal interprété les indices de son encrypteur) en même temps que l'équipe adverse reçoit un jeton Interception (parce qu'elle a réussi à intercepter le code).

Utilisez la deuxième case au bout de chaque indice pour inscrire le bon code si celui que vous aviez inscrit dans la première était erroné.

Retranscrivez au bas de la feuille les indices de cette manche dans la case qui correspond à leur numéro. Ainsi, vous pourrez percevoir tous les indices se rapportant à un numéro précis d'un seul coup d'oeil.



Répétez ensuite les étapes 3 à 7 en inversant les équipes. L'encrypteur de l'équipe noire lit ses 3 indices à voix haute, les joueurs des 2 équipes essaient de trouver son code, etc.

Vous complétez la manche même si une équipe, voire les deux, atteint une des conditions mettant fin à la partie.

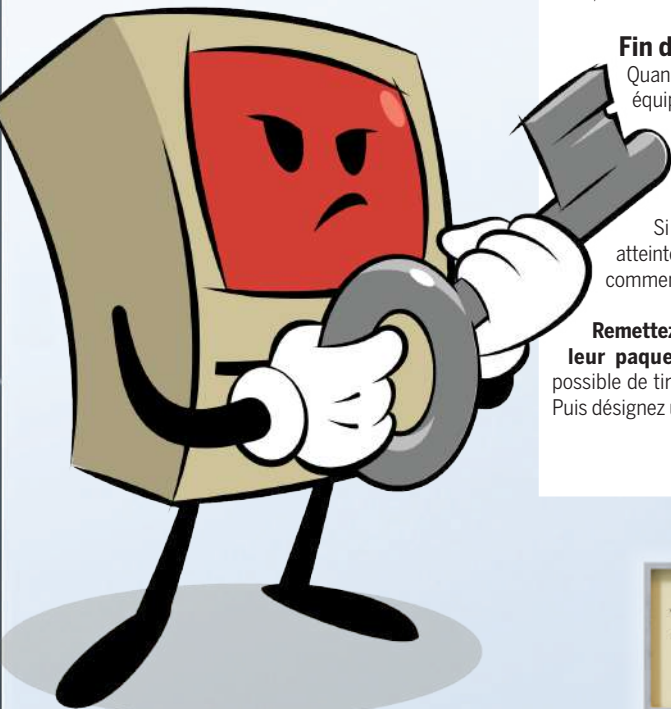
Fin de manche

Quand la manche se termine, vérifiez si une des équipes remporte ou perd la partie.

- Si une équipe a 2 jetons Interception, elle remporte la partie.
- Si une équipe a 2 jetons Malentendu, elle perd la partie.

Si au moins une de ces deux conditions est atteinte, la partie se termine. Dans le cas contraire, commencez une nouvelle manche.

Remettez les 2 cartes Code de la manche dans leur paquet respectif et mélangez. Il est donc possible de tirer le même code d'une manche à l'autre. Puis désignez un nouvel encrypteur pour chaque équipe.



BRIS D'ÉGALITÉ

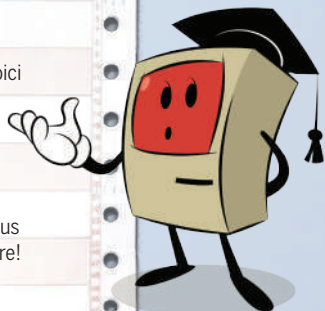
- Si une équipe a 2 jetons Interception ET 2 jetons Malentendu à la fin d'un tour (elle gagne et perd en même temps);

-OU si les 2 équipes obtiennent leur 2^e jeton Interception lors de la même manche;

-OU si les 2 équipes obtiennent leur 2^e jeton Malentendu lors de la même manche;

-OU s'il n'y a pas de gagnant ou de perdant à la fin de la manche 8, voici comment départager les gagnants :

Comptez les points. Un jeton Interception compte pour +1 et un jeton Malentendu pour -1. L'équipe avec le plus de points l'emporte. S'il y a encore égalité, chaque équipe cite les 4 mots qu'elle pense être les 4 mots-clés de l'équipe adverse. L'équipe qui en devine le plus l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les 2 équipes se partagent la victoire!



EXEMPLE

Poursuivons l'exemple de la page 2 (Principe de jeu). **La deuxième manche s'amorce.** Alice encrypte pour l'équipe blanche et Ève pour l'équipe noire. **Elles tirent chacune une carte Code et rédigent simultanément leurs indices sur leur feuille de notes.**

Alice a tiré le code 3-4-2. Elle devra faire prononcer ces 3 chiffres, dans cet ordre, à Bob.



Les mots-clefs des blancs sont toujours :

1 NOIR 2 LIBELLULE 3 COCKTAIL 4 SOMBRERO

Elle sait que Mallory et Ève pourront tenter une **interception** une fois qu'elle aura lu ses indices à haute voix. Elles disposent déjà d'informations, car lors de la première manche, Bob avait formulé les indices "**Mexique**", "**insecte**" et "**horreur**" pour le code 4 (sombbrero), 2 (libellule) et 1 (noir). Alice va essayer de brouiller les pistes.

- Pour faire dire le chiffre **3** à Bob, elle inscrit l'indice "**soirée entre amis**" sur la première ligne.
- Pour le chiffre **4**, elle inscrit "**parasol**", car les sombreros servent à se protéger du soleil.
- Pour le **2**, elle inscrit "**odonate**", l'ordre duquel font partie les libellules.

Alice lit ses indices et passe sa feuille à Bob. Ève et Mallory notent les indices d'Alice sur le côté blanc de leur feuille de notes. Les deux équipes utilisent le **côté blanc** puisque ce sont les indices donnés par l'encrypteur blanc.

Bob comprend très bien le lien entre "**soirée entre amis**" et "**cocktail**", de même que "**parasol**" et "**sombbrero**". C'est trop facile !

Par contre, il n'a aucune idée de ce que veut lui dire sa coéquipière Alice avec l'indice "**odonate**". Il ne connaît pas ce mot. Il essaie au hasard le **1**.

Il écrit donc **3-4-1** dans la première colonne.



De leur côté, Ève et Mallory réfléchissent.

Elles se disent que l'indice "**soirée entre amis**" se rapporte au mot-clef **1**, en émettant l'hypothèse que "**horreur**" était lié à "**cinéma d'horreur**" et que c'est une activité typique des soirées de jeunes adolescents.

Elles croient que l'indice "**parasol**" va pour le mot-clef **4**, car le Mexique (indice de la première manche) est un pays ensoleillé. Le mot-clef 4 est peut-être soleil...

Elles n'ont aucune idée de ce à quoi se rapporte "**odonate**" et pensent qu'il est peut-être lié au mot-clef **3** pour lequel elles n'avaient pas d'indices.

Elles écrivent donc **1-4-3** dans la première colonne.

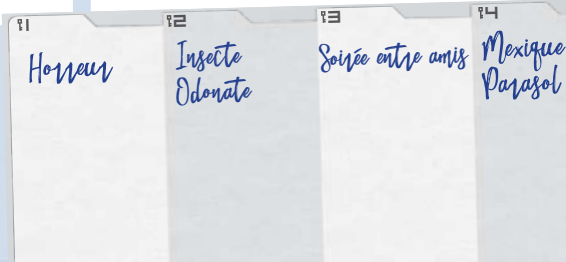
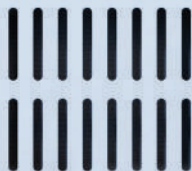
Les noirs énoncent leur tentative de code à haute voix, 1-4-3, puis Bob fait de même, 3-4-1.

Alice, satisfaite d'avoir brouillé les noirs, mais déçue de ne pas avoir été comprise par Bob, révèle à tous que le code était en réalité **3-4-2**.

L'équipe noire ne reçoit aucun jeton, car elle a raté son interception.

L'équipe blanche reçoit un jeton Malentendu, car la communication entre ses membres a échoué.

Les 2 équipes écrivent les chiffres auxquels correspondait réellement chacun des indices dans la deuxième colonne. Puis elles reportent les indices dans les cases en bas de la feuille de notes, de manière à regrouper tous les indices se rapportant à un chiffre donné.



De son côté, Ève a tiré le code **2-3-4**.



Ses mots-clés sont :

1 ANTIQUITÉ 2 OS 3 MATIN 4 CAUCHEMAR

À la manche précédente, Mallory avait tiré le code **4-3-2** et avait donné les indices **“nuit”**, **“pieds nus dans l’aube”** et **“chien”**. Ève avait bien compris et répondu **4-3-2**.



Ève doit maintenant trouver de nouveaux indices pour le code **2-3-4**. Elle formule **“squelette”**, **“lever”** et **“Freddy”**, en référence au film *Les griffes de la nuit*, dans lequel le personnage de Freddy attaque ses victimes dans leurs cauchemars.

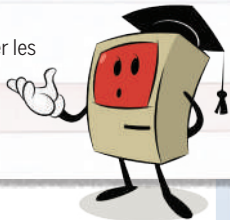
Mallory comprend parfaitement les références d'Ève et inscrit **2-3-4** dans la première colonne.



Bob et Alice discutent de leurs options. Ils lient **“squelette”** à **“chien”**, car le chien mange des os. Ils associent **“lever”** à **“pieds nus dans l’aube”**, car le soleil se lève à l’aube. Ils émettent l’hypothèse que le mot-clef est soleil. Enfin, ils savent que Freddy frappe la nuit. Ils écrivent leur tentative d’interception dans la première colonne : **2-3-4**.

RAPPEL

Le but du jeu est d’intercepter les codes de l’équipe adverse.
Deviner ses mots-clés confère un avantage certain, mais n’est pas une finalité.



Ève est satisfaite que sa coéquipière Mallory ait compris, mais déçoit que les blancs aient intercepté. Peut-être était-ce trop facile?

L’équipe blanche reçoit un jeton **Interception**. L’équipe noire ne reçoit aucun jeton : il n’y a pas de récompense à comprendre le code de ses coéquipiers, juste une absence de punition...

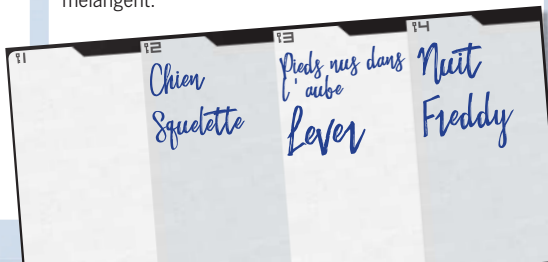


C’est la fin de la deuxième manche. L’équipe noire n’a aucun jeton, et l’équipe blanche a un jeton Malentendu et un jeton Interception.

Il va falloir jouer serré, car la prochaine fois que l’équipe blanche intercepte un code, elle gagne la partie et la prochaine fois qu’elle rate une transmission, elle perd !

Les 2 équipes reportent les indices dans les cases en bas de la feuille de notes.

La nouvelle manche commence, les deux équipes remettent leur carte Code dans leur paquet respectif et mélangent.



Principe

Un joueur solitaire appelé "intercepteur" affronte une équipe composée de 2 encrypteurs. Chaque manche, un encrypteur tire une carte Code et formule ses 3 indices, comme dans le jeu régulier.

Pour gagner, l'intercepteur doit accumuler 2 jetons Interception en 5 manches ou moins.

Mise en place

Formez l'équipe des encrypteurs avec 2 joueurs. Cette équipe se place face à l'intercepteur et prend une feuille de notes, un écran, un paquet de cartes Code et 4 cartes Mots-clefs qu'elle place dans l'écran comme pour le jeu régulier.

L'intercepteur prend une feuille de notes.

Déroulement

Le jeu se déroule selon les règles habituelles pour les étapes 1 à 7, sauf à l'attribution des jetons. Quand l'intercepteur réussit une interception, il reçoit un jeton Interception comme d'habitude, mais quand l'équipe d'encrypteurs échoue sa propre communication, elle ne reçoit pas de jeton Malentendu. On donne plutôt un jeton Interception à l'intercepteur.

Comme d'habitude, l'intercepteur ne peut tenter d'intercepter à la première manche.

Comme l'intercepteur joue seul, il ne tire pas de carte Code et n'a pas à faire deviner de code non plus.

Fin de partie

L'intercepteur gagne s'il obtient **2 jetons Interception avant la fin de la 5^e manche**. Autrement, c'est l'équipe d'encrypteurs qui l'emporte.



Crédits

Auteur : Thomas Dagenais-Lespérance

Éditeur : Christian Lemay

Directeur créatif : Manuel Sanchez

Artiste 2D : NILS

Artistes 3D : Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

L'utilisation des écrans, des illustrations, du titre Decrypto, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Remerciements:

L'éditeur tient à remercier Mélanie Mecteau, pour toutes ses bonnes idées et son enthousiasme débordant pour ce projet.

L'auteur tient à remercier Christian Lemay pour avoir cru au projet, Clémentine Chatel pour supporter son obsession des jeux et pour son aide comme testeuse, Jean-François Chrétien pour avoir aidé à répandre la bonne nouvelle, tous les membres des Game Artisans de Montréal ainsi que des "concepteurs du dimanche" pour leur temps et leurs suggestions, et enfin ses parents pour leur soutien dans ses choix de vie douteux et pour être les premiers testeurs de ce jeu.



 scorpionmasque.com

    [scorpionmasque](#)



un arbre coupé
=
un arbre planté



RAPPEL DE L'ORDRE DU TOUR

1. Les 2 encrypteurs tirent **1 carte Code**.
2. Les 2 encrypteurs rédigent leurs **3 indices**.
3. L'encrypteur blanc **lit ses 3 indices**.
4. Les membres des deux équipes **écrivent le code** qu'ils croient être celui de l'encrypteur blanc.
5. **L'équipe noire tente une interception (sauf pour la manche 1)**.
6. **L'équipe blanche tente un décryptage**.
7. **L'encrypteur blanc révèle le bon code et on distribue les jetons**.

Répétez ensuite les étapes 3 à 7 en inversant les équipes.

Fin de manche : vérifiez si une condition de victoire ou de défaite est atteinte.

Si ce n'est pas le cas, les deux équipes remettent leur carte Code dans leur paquet respectif et mélangent.



RAPPEL DES PRINCIPALES RÈGLES D'INDICES

- Les indices doivent faire appel à **de l'information publique**.
- Les indices doivent se référer **au sens, à la signification** des mots-clefs.
- Les indices ne doivent jamais se référer à **l'orthographe, à la position** sur l'écran, **ou à la prononciation** des mots.
- Il est interdit d'employer un même indice **plus d'une fois** dans la partie.
- **Il est interdit de lire le code sur la carte Code ou d'employer vos mots-clefs comme indice** (ou leur traduction dans une autre langue), même pour un autre mot-clef.

