



ДЕКРИПТО™



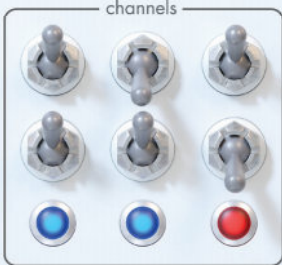
```
03CF4P60
USING USERNAME="E.BROWN".
AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY
SIGNATURE
FROM AGENT LINUX:03CF4P60:4.9.0-3-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2-amd64
Last login: Sat Oct 26 22:54:1985
```



team
synch



channels



key type



FANTASMAGORIA
GAMES



Научете правилата само за 2 минути!
www.decrypto.info

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

2 Паравана



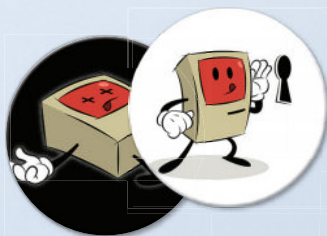
48 Карти с кодове
 (1 бяло и 1 черно тесте
 с по 24 карти)



**110 Карти с
 ключови думи**
 (с общо 440 думи)



4 чипа за прихващане (бели) и
4 чипа за грешно
дешифриране (черни)



50 Листа за записки

Ако искате да отпечатате
 допълнително листове,
 може да свалите файла
 за печат от тук:
www.decrypto.info



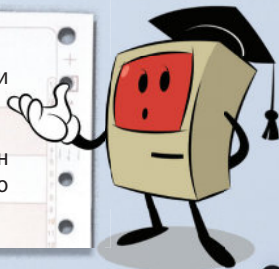
1 Пясъчен часовник
 (30 секунди)



Тази книжка с правила.

Относно картите с ключови думи

Не разглеждайте или размесвайте картите с ключови думи преди игра. На всяка от тях има цветен ключ за отличаване на предната от задната страна. Това позволява да изиграете всички сини ключови думи преди да обърнете картите, избягвайки по този начин повторения. Също така червената шарка намалява шанса случайно да прочетете другите думи на картата, докато я поставяте в екрана.



ВЪВЕДЕНИЕ

В **ДЕКРИПТО** два отбора от по 2 до 4 души се състезават за това кой се справя по-добре в предаването на кодирана информация (вариант за игра с 3-ма може да намерите на края на книгата с правила).

Вашата цел е **да предавате кодове на своите съотборници без да допускате противниковия**

отбор да ги прихваща. По тази причина кодираните съобщения трябва да са достатъчно ясни за вашите съотборници, но и достатъчно объркващи за противниците ви.

В същото време вие също трябва да се опитвате да прихванете кодовете на противника.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

1. Разделете се на два отбора, по възможност с равен брой играчи.
2. Всички играчи от един отбор сядат **заедно от едната страна на масата**. Другият отбор сядат на срещната страна.
3. Всеки отбор взима по **1 параван**, след това тегли **4 карти с ключови думи** и ги поставя в отделните екрани на своя параван **БЕЗ ДА ГИ РАЗКРИВА** на противниковия отбор.
4. Всеки отбор взима тестето с **кодове**, което съответства по цвят на техния параван (черно или бяло).
5. Всеки отбор взима **1 лист за записки**, на който да записва своите и противниковите кодове. Изберете име на отбора си и го запишете в полето в горната част на листа.

Листът за записки е двустранен. Върху едната страна записвате вашите кодове, а на другата - тези на противника. Рамките на листа за записки съответстват на цвета на паравана.

6. Поставете **пясъчния часовник**, **чиповете за прихващане** и **чиповете за грешно дешифриране** в центъра на масата.



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Вашият отбор **печели играта**, ако първи съберете **2 чипа за прихващане**.

Получавате **1 чип за прихващане** всеки път, когато успешно разгадаете кода на противниковия отбор.



Отборът ви **губи играта**, ако първи съберете **2 чипа за грешно дешифриране**.

Получавате **1 чип за грешка** всеки път, когато отборът ви не успее да дешифрира собствения си код.



КОД НА ИГРАТА

Играта протича в няколко рунда (най-често между 4 и 6). В началото на всеки рунд всеки от отборите избира по един играч за свой **криптограф**. Играчите в отборите се редуват да поемат тази роля. По време на всеки рунд двамата криптографи дават указания за кода си, след това двата отбора се опитват да познаят кодовете, като винаги първо играе белият отбор, след това - черният отбор.

Как точно се предава кода? В четирите екрана на всеки параван стои по една ключова дума. Всяка ключова дума е номерирана (от едно до четири). Кодовете от картите се състоят от три цифри и всяка цифра от кода отговаря на една от ключовите думи. Криптографите трябва да дадат три отделни указания, водещи към трите ключови думи, съответстващи на кода, който се опитват да предадат.

Важно: Всеки отбор вижда **само собствените си** ключови думи. Тоест, цялата информация, с която разполага прихващания отбор, са указанията на противниковия криптограф.

Всеки рунд се състои от следните фази. **Последователността е много (МНОГО!) важна:**

1. Двамата криптографи теглят по **една карта с код** от съответното тесте на отбора си и я поглеждат **без да я разкриват**. Целта им е да направят така, че съотборниците им да познаят трицифрения код от картата (например: 3.4.2).

За да не се бави играта, ограничете времето по следния начин: Веднага щом единият криптограф е готов с писането, той обръща пясъчния часовник. Другият трябва да напише указанията си в рамките на това време, иначе отборът му няма да има 3 пълни указания!

2. Използвайки листа за записки, криптографите записват по **три указания** в трите реда за текущия рунд. Указанието за първата цифра от кода (свързано със съответстващата ключова дума) се пише на първия ред, второто се записва на втория ред и третото - на третия. Използвайте страната на листа с цвета на отбора ви.

3. Криптографът на белия отбор **прочита трите указания на глас**, след това дава листа на съотборниците си. Черният отбор записва трите указания **от бялата страна** на своя лист (в секцията за текущия рунд).

4. Двата отбора обсъждат указанията, опитвайки се да разгадаят кода. Когато отбор реши, че е отгатнал кода, някой от играчите **записва в края на редовете цифрите от кода, които са сметнали, че отговарят на съответните указания** (в първата от двете колонки).

Разбира се, криптографът, дал указанията, не участва в обсъждането! Той не бива да реагира **по никакъв начин** на това, което другите обсъждат, за да не се издаде.

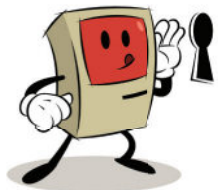
5. Щом и двата отбора запишат цифрите на предположението си, **черният отбор е на ред да прихваща**: те прочитат своя **трицифрен код**, надявайки се да съвпаде с кода, който белия криптограф се е опитал да предаде.

ВАЖНО: През първи рунд отборите не се опитват да прихващат кода на опонентите си, понеже нямат достатъчно информация.

6. След това белият отбор се опитва да **дешифрира кода**: те прочитат **трицифрения код**, който са записали, надявайки се да съвпаде с този, паднал се на техния криптограф.

7. Накрая белия криптограф разкрива своята карта с код.

- Ако черният отбор е ПОЗНАЛ (тоест записали са правилните цифри в правилния ред), то тогава отборът успешно ПРИХВАЩА кода и получава чип за прихващане. За тях няма наказание, ако кодът им не съвпада.



- Ако белият отбор е СБЪРКАЛ, (тоест погрешно са изтълкували кода), получават чип за грешно дешифриране. Ако белият отбор е познал кода си, за тях няма никаква награда.



От това следва, че е възможно единият отбор да получи чип за грешка (защото не е познал собствения си код), а едновременно с това другият отбор да получи чип за прихващане (защото са разгадали кода на противника) в същия рунд.

Използвайте втората колонка в края на реда с указания, за да запишете верния код.

В долната част на листа **запишете указанията от този рунд** в колоните, съответстващи на цифрите от кода. Така в процеса на играта ще можете да виждате с един поглед всички указания, свързани с дадена ключова дума!

8. Повторете стъпки 3-7, като размените отборите:

- Криптографът на черния отбор прочита своите три указания на глас, а играчите от двата отбора се опитват да разгадаят кода.
- Първо белият отбор се опитва да прихване кода, като дава своето предположение.
- След това черния отбор също дава своето предположение за кода.
- Черният криптограф разкрива картата с кода и при евентуален успех или неуспех се дават съответните чипове.

КРАЙ НА РУНДА

Рундът приключва, когато и двата отбора са предали кодовете си. Проверете дали някой от отборите е спечелил или изгубил играта:

- Ако отбор има 2 чипа за прихващане, печели играта.
- Ако отбор има 2 чипа за грешно дешифриране, губи играта.

Ако поне едно от двете условия е изпълнено, играта приключва. В противен случай започва нов рунд.

Върнете използваните в този рунд карти с кодове в съответните тестета и ги размесете.

Възможно е един и същи код да бъде изтеглен няколко пъти в хода на играта.

След това отборите избират нови криптографи за следващия рунд. Картите с ключови думи, поставени в парваните, остават същите и **не** се сменят през цялата игра.



ДЕСКРИПТО



Име на отбора

Краси и Руси - Белите котки

Указание 1

Витрина

Празник

Жезъл

Указание 2

4	4
2	2
1	1

Указание 3

Номер на рунда

ROUND 02

Меч

Гледка

Роза

3	3
4	4
1	2

Предположение

Верен код

ROUND 03

Списък с указания за първата ключова дума

Жезъл

Списък с указания за третата ключова дума

Празник
Роза

Меч

Списък с указания за втората ключова дума

Витрина
Гледка

Списък с указания за четвъртата ключова дума

Краси и Руси са в белия отбор. Първият криптограф е Руси. Той се опитва да предаде 3-цифрения код от картата, която му се е паднала, като дава 3 указания, съответстващи на всяка цифра: **“витрина”, “празник”, “жезъл”**.

За да схване Краси значението на 3-те указания, трябва да използва **4-те тайни ключови думи** (видими само за белия отбор). В тази игра те са:

- 1 МАГИЯ 2 ФЕСТИВАЛ 3 ЩИТ 4 СЪГЛО

Кои **3 цифри** се опитва да предаде Руси?

Указанието **“витрина”** най-вероятно се отнася за ключовата дума 4: **“стъкло”**. Очевидно **“празник”** е 2: **“фестивал”**. И накрая **“жезъл”** насочва към ключ **1: “магия”**.

Кодът на Руси най-вероятно е **4.2.1**.



Понеже указанията се изричат на глас, а думите не се сменят през цялата игра, **отборите постепенно разкриват информация за ключовите си думи** на противника. Това дава възможност предаваните **кодове да бъдат прихващани**.

След първи рунд черният отбор знае, че 4-тата ключова дума на белите е свързана с **“витрина”**. Ако по-късно в играта белият криптограф даде указание като **“прозорец”**, опонентите им лесно биха го асоциирали с витрина и ще знаят, че указанието се отнася за 4-та дума.

Да продължим с примера. **Следва втори рунд**. Сега Краси е криптограф за белия отбор, а Милена - за черния. **Те теглят карта с код и едновременно пишат указания на листа си за записки**.

Краси изтегля кода 3.4.2 и трябва да предаде тези цифри в точно този ред на Руси.



Кодовите думи на белия отбор все още са:

- 1 МАГИЯ 2 ФЕСТИВАЛ 3 ЩИТ 4 СЪГЛО

Краси знае, че Ники и Милена ще се опитат да **прихванат** кода, щом тя прочете указанията си. Те вече имат някаква информация, след като Руси вече е дал указания през първи рунд. Руси е дал указанията **“витрина”, “празник”, “жезъл”** за кода **4 (“стъкло”).2(“фестивал”).1(“магия”)**. Краси трябва да затрудни противниковия отбор.

- За да предаде цифрата на ключова дума **3** на Руси, тя пише указанието **“меч”** на първия ред.
- За ключова дума **4** пише **“гледка”**, тъй като това е нещо, което се вижда през стъкло.
- За ключова дума **2** записва **“роза”**, свързвайки я с фестивала на розата.

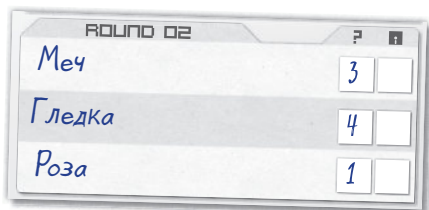
Краси чете указанията си на глас и предава листа за записки на Руси. Милена и Ники записват указанията на Краси от бялата страна на своя лист.



И двата отбора използват бялата страна на листа, защото указанията са дадени от белия криптограф.

Руси хваща връзката между **“меч”** и **“щит”** много бързо; същото се отнася и за **“гледка”** и **“стъкло”**. Твърде лесно!

Обаче не знае какво се опитва да му каже Краси с указанието **“роза”**. Предполага **1**. Записва **3.4.1** в първата колонка.



От другата страна на масата Милена и Ники обмислят указанията. Смятат, че указанието **“меч”** е свързано с ключова дума **1**, тъй като съчетанието **“меч”** и **“жезъл”** е често срещано във фентъзи историите.

Според тях **“гледка”** се връзва с ключова дума 4, тъй като витрините показват определена гледка. Ключова дума 4 може би е прозорец...

Не знаят с какво е свързано указанието **“роза”** и мислят, че може да е свързано с дума **3**, тъй като нямат информация за нея към момента. Затова пишат **1.4.3** в първата колонка.

Черният отбор дава своето предположение - 1.4.3.

След това Руси прочита това, което е записал - 3.4.1.

Краси, доволна, че е объркала противниковия отбор, но и разочарована, че Руси не я е разбрал, разкрива кода си - **3.4.2**.

Черният отбор не получава чип, тъй като не са успели да прихванат кода.

Белият отбор получава чип за грешка, понеже играчите не са успели да се разберат помежду си.

Двата отбора записват правилния код във втората колонка. След това записват дадените указания в колоните в долната част на листа, отнасяйки ги към ключовата дума, с която са свързани.

От другата страна Милена е изтеглила код **2.3.4**.

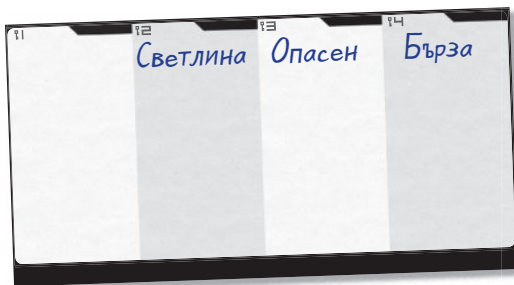


Ключовите думи на черния отбор са:

- 1** МАШИНА **2** ЗОРА **3** УБИЕЦ **4** СТРЕЛА

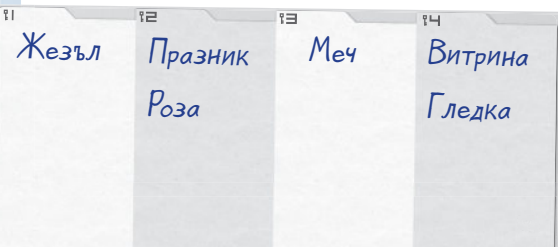
В предходния рунд Ники е изтеглил кода **4.3.2** и е дал указанията **“бърза”**, **“опасен”** и **“светлина”**. Милена е познала кода и написала **4.3.2**.

Сега Милена трябва да измисли нови указания за кода **2.3.4**. Решава да даде следните указания:



- **“ранна”**
- **“Шерлок”** - свързвайки го с това, че той е детектив и разрешава убийства
- и **“мишена”**

Ники разгадава указанията на Милена перфектно и записва **2.3.4** в първата колона.



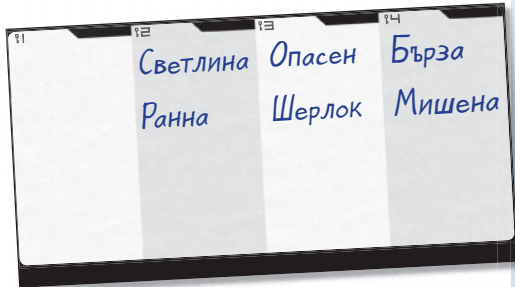
Руси и Краси обсъждат възможностите си. Асоциират **“светлина”** с **“ранна”**. Правят връзката между **“опасен”** и **“Шерлок”**, тъй като работата на детектива е опасна. Започват да се чудят дали ключова дума 3 не е престъпник. И накрая, предполагат, че има връзка между **“бърза”** и **“мишена”**. Записват своя опит за прихващане в първата колонка: **2.3.4.**

Това е края на втори рунд. Черният отбор няма никакви чипове, а белият отбор има **1 чип за грешка** и **1 чип за прихващане**.

Следващия път, когато белият отбор прихване кода на противниците си, ще спечели играта, но ако още веднъж не дешифрират свой код, ще загубят!

И двата отбора записват указанията в съответните колони в долната част на листа за записки.

Започва нов рунд. И двата отбора връщат картите си с кодове в съответните тестета и ги размесват.



ПОМНЕТЕ!

Целта на играта е да прихванете кода на другия отбор. Познаването на самите ключови думи може да е от полза, но не е необходимо.



Милена е доволна от това, че Ники е познал кода, но е разочарована, че белият отбор го е прихванал. Може би е било твърде лесно?

Белият отбор получава **чип за прихващане**. Черният отбор не получава никакви чипове: няма награда за това, че сте се разбрали със съотборниците си, само липса на наказание...



КРАЙ НА ИГРАТА

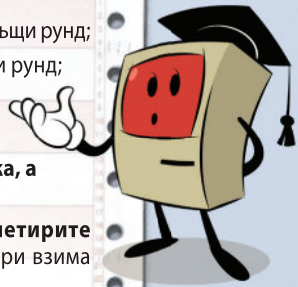
Както беше вече споменато, играта приключва, когато един отбор събере два еднакви чипа.

Ако чиповете са за **прихващане**, то този отбор печели играта.

Ако чиповете са за **грешно дешифриране**, този отбор губи, а противниковите играчи печелят.

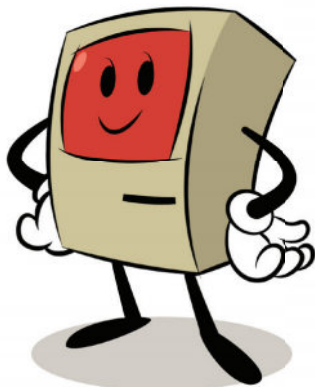
РАЗРЕШАВАНЕ НА РАВЕНСТВА

- Ако един отбор има **2 чипа за прихващане** и **2 чипа за грешка** в края на рунда (едновременно печелейки и губейки);
- ИЛИ ако и двата отбора получат втори чип за прихващане в един и същи рунд;
- ИЛИ ако и двата отбора получат втори чип за грешка в един и същи рунд;
- ИЛИ ако няма отбор, спечелил или загубил до края на осми рунд.
- Ето как да решите кой печели:
- Пребройте точките. **Един чип за прихващане е със стойност +1 точка, а чипът за грешка е -1 точка.** Отборът с повече точки печели.
- Ако все още има равенство, **всеки отбор се опитва да познае четирите ключови думи на противника.** Отборът с най-много верни отговори взима превес. В случай, че все още има равенство, победата е споделена!



Всеки рунд криптографите трябва да измислят **нови указания**.
Когато давате указания, трябва да следвате следните правила:

- **Може да избирате по какъв начин да предавате указанията си:** дали да бъде една дума или цяло изречение. Дори е възможно, ако желаете, да го изтананикате, изтанцувате или покажете с жестове!
- **Постарайте се да разграничавате 3-те указания едно от друго.** Трябва да бъде съвсем ясно кое указание е първо, второ или трето.
- **Указанията трябва да са свързани със значенията на ключовите думи.**
- **Не може да давате указания, свързани с начина на изписване на думите** ("П" за "пролет"), **броя на буквите** ("8" или "8 букви", за да подскажете "картичка"), **позицията върху паравана** ("тримата мускетари" - за да подскажете, че думата е в третия екран на паравана), **или да използвате подобно звучащи думи или рими** ("капак", за да познае отборът ви "хамак").
- **Цифри биха могли да са валидни указания, ако са свързани със значението на думите.** Например, може да използвате 4, за да обясните думата "квадрат".
- **Указанията трябва да са базирани на общодостъпна информация.** Със сигурност може да използвате имената на неизвестни хърватски поети от 17-ти век - рисковано е, но е позволено! Обаче **НИКОГА не може да се позовавате на лична информация**, например какво сте яли за закуска или малки закачки между вас и половинката ви.
- Ако някой пожелае, **трябва да продиктувате указанието си буква по буква.**
- Всякаква информация, която давате на отбора си, **трябва да бъде споделена ясно и с противниковия отбор.**
- **Не може да подменяте, видоизменяте или подобрявате** указание, след като веднъж сте го изrekli на глас.
- **НЕ МОЖЕ** да давате същото указание, ако вече сте го използвали веднъж в играта.
- **НЕ МОЖЕ** да изричате кода от картата или да давате ключовите думи като указания (или техен превод на друг език), дори и като указание за друга ключова дума.
- **Не може да използвате за указания думи, съдържащи корена на някоя от ключовите думи.** Ако например една от ключовите думи е "строеж", не може да ползвате "строя", "постройка", "строен" и т.н. Внимавайте със сложно съставните думи, тъй като те имат два или повече корена.



Общ преглед

Един играч, наречен **прихващач**, се състезава срещу двама души, които играят в отбор. Всеки рунд един от играчите от отбора тегли карта с код и измисля 3 указания, както в стандартната игра. За да спечели, прихващачът трябва да събере 2 чипа за прихващане за максимум 5 рунда.

Подготовка за игра

Изберете кои играчи ще са в отбора. Те взимат лист за записки, параван, тесте с карти с кодове и 4 карти с ключови думи, които поставят в екраните на паравана, точно както в стандартна игра.

Прихващачът също взима лист за записки.

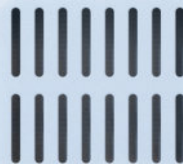
Ход на играта

Следвайте стъпки от 1 до 7 на стандартната игра, като единствената разлика е при разпределянето на чиповете. Ако прихващачът успее да прихване кода на отбора, получава **чип за прихващане**. Ако играчът от отбора не успее да дешифрира кода, **не получава чип за грешка**. Вместо това **прихващачът отново получава чип за прихващане**.

Както при стандартната игра прихващачът не може да се опитва да прихване кода в първи рунд. Също така, тъй като прихващачът играе сам, той не тегли и не дешифрира свои карти с кодове.

Край на играта

Прихващачът печели, ако събере **2 чипа за прихващане преди края на пети рунд**. Ако не успее, отборът на криптографите печели.



Автор: Тома Дежане - Леспаранс
Творчески директор: Мануел Санчес
2D дизайн: НИЛС
3D дизайн: Фабиен Фулширон, Мануел Санчес
Превод: Милена Вълкова
Редакция и оформление: Леда Герова
Превод на думите: Леда Герова, Красимира Димитрова

© 2017 Le Scorpion masqué inc.
 Употребата на параваните, илюстрациите и името Десурто, името Le Scorpion masqué и логото на Le Scorpion masqué е строго забранено без изрично позволение от Le Scorpion masqué inc.

Българско лицензирано издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
 онлайн магазин: BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
 София, ул. Лъвски рид 6
 +359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg



scorpionmasque.com
 #scorpionmasque



1 отсечено дърво
 =
 1 засадено дърво



**FANTASMAGORIA
 GAMES**

РЕЗЮМЕ НА РУНДА

1. Криптографите теглят по **1 карта с код**.
2. Криптографите записват **три указания**.
3. Криптографът на белия отбор **прочита трите си указания на глас**.
4. Отборите **записват предположенията си за кода на белия криптограф**.
5. **Черният отбор се опитва да прихване кода** (с изключение на първи рунд).
6. **Белият отбор се опитва да дешифрира кода**.
7. **Криптографът на белия отбор разкрива кода и раздава съответните чипове**.

8. Повторете стъпки 3-7 за черния отбор.

Край на рунда: Проверете дали някой отбор е спечелил или загубил.

Ако няма победители или загубили, двата отбора връщат картите с кодове в съответните тестета и ги размесват.

За следващия рунд се избират нови криптографи.



РЕЗЮМЕ НА УКАЗАНИЕТА

- Указанията трябва да са базирани на **общодостъпна информация**.
- Указанията трябва да са свързани със **значението** на ключовите думи.
- Указанията не може да са свързани с начина **на изписване, броя букви, позицията** на паравана или **звуковия състав** на ключовите думи.
- **НЕ МОЖЕ** да използвате същото указание **повече от веднъж в една игра**.

- **НЕ МОЖЕ** да изричате кода или да давате **ключова дума или нейна сродна дума като указание** (или да ги превеждате на други езици), дори и за различна ключова дума.

