

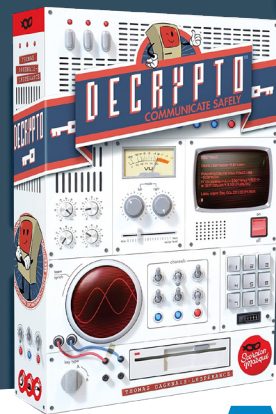


# DECRYPTO

## (SCORPION MASQUÉ)

TRANSMETTEZ DES CODES CHIFFRÉS À VOS COÉQUIPIERS GRÂCE À DES MOTS-CLEFS SECRETS. SOYEZ PRÉCIS DANS LA FORMULATION DE VOS INDICES, MAIS ASSEZ FLOU POUR QUE VOS ADVERSAIRES ATTENTIFS NE DEVINENT PAS LE CODE CHIFFRÉ GRÂCE AUX NOTES QU'ILS PRENNENT DE LEUR CÔTÉ.

INTERCEPTEZ 2 FOIS LE CODE DE VOS ADVERSAIRES ET LA VICTOIRE EST À VOUS !



## 1 / MISE EN PLACE



- Répartissez-vous en 2 équipes **équivalentes** et placez-vous face à face.
- Placez le **Sablier** et les jetons **Interception** et **Malentendu** au centre de la table.

### CHAQUE ÉQUIPE REÇOIT :

- 1 **Écran**.
- 4 **Mots-clefs** tirés au hasard et placés secrètement dans les emplacements prévus de l'**Écran**.
- 1 paquet de **cartes Code** à la couleur de son **Écran**.
- 1 **Feuille de notes** : Sur un côté vous noterez les **Indices** de votre équipe de l'autre, les **Indices** de l'équipe adverse (selon la couleur de votre **Écran**).



et



## 2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES. CELUI QUI FAIT DEVINER LE CODE À SON ÉQUIPE EST NOMMÉ L'ENCRYPTEUR. IL DOIT FAIRE DEVINER UN CODE EN S'AIDANT DES MOTS-CLEFS AFFICHÉS SUR L'ÉCRAN. OBTENEZ 1 JETON **INTERCEPTION**, À CHAQUE FOIS QUE VOUS INTERCEPTEZ UN CODE DE L'ÉQUIPE ADVERSE. RECEVEZ 1 JETON **MALENTENDU** À CHAQUE FOIS QUE VOTRE ÉQUIPE N'ARRIVE PAS À DÉCRYPTER LE CODE DE VOTRE **ENCRYPTEUR**. UNE MANCHE SE DÉROULE COMME SUIT :

### 1) PIOCHER UNE CARTE CODE

- L'**Encrypteur** de chaque équipe prend secrètement connaissance du **Code** qu'il vient de piocher. Il doit tenter de faire deviner ce **Code** grâce aux **Mots-clefs** dévoilés sur son **Écran**.

### 2) RÉDIGER 3 INDICES

- Les **Encrypteurs** notent 3 **Indices** sur les 3 lignes de la manche **en cours** sur leur **Feuille de notes** (côté **couleur de leur équipe**).
- Les **Indices** sont des mots qui doivent faire penser de près ou de loin aux **Mots-clefs** de votre **Écran**. Chaque **Mot-clef** se référant à un **chiffre** indiqué en-dessous. Ces chiffres permettront de former le **Code** à deviner.
- Dès qu'un **Encrypteur** a terminé de noter ses 3 **Indices**, il retourne le **Sablier**. L'**Encrypteur adverse** doit terminer avant la fin du **Sablier**.

### 3) PARTAGE DES INDICES (ÉQUIPE BLANCHE)

- L'**Encrypteur** de l'équipe **Blanche** (seulement lui), lit ses 3 **Indices** à **voix haute** pour l'équipe adverse, puis remet la **Feuille de notes** à son équipe.
- Les joueurs de l'**équipe Noire** notent les 3 **Indices** sur le **verso** de leur feuille (couleur de l'adversaire) dans les cases de la manche **en cours**.

### 4) DEVINER LE CODE

- Chaque **équipe** tente de deviner le **Code** avec les 3 **Indices** donné par L'**Encrypteur** de l'équipe **Blanche**.
- Avec les **Indices** donnés, l'**équipe Blanche** (sans L'**Encrypteur** !) va tenter de trouver les **Mots-clefs** en lien avec les **Indices**. Elle notera ensuite en face de ceux-ci, les **chiffres** correspondant aux **Mots-clefs**, formant ainsi un **Code**.
- L'équipe **Noire** ne peut pas voir les mots sur l'**Écran adverse** et ne peut pas deviner le **Code** à la **première manche**. Par contre, à la fin du tour, elle va noter sur sa **Feuille (côté Blanc)** le bon **Code** en face des **Mots-clefs**. Cela lui permettra de retranscrire **en bas de la Feuille de notes** chaque indice dans la **colonne** correspondant à son numéro.

### TENTER UNE INTERCEPTION (ÉQUIPE NOIRE)

- À partir de la **deuxième** manche, l'équipe **Noire** peut tenter de deviner le **Code** en trouvant des **liens** entre les **nouveaux Mots-Clefs** et ceux **précédemment** notés dans les **colonnes** de bas de page.
- Elle note sur sa feuille (**côté Blanc**) le **Code** qu'elle pense correct. Elle doit attendre l'étape **Dévoiler le code** pour vérifier son intuition.

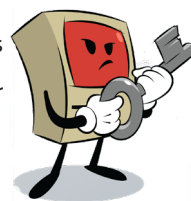
### TENTER UN DÉCRYPTAGE (ÉQUIPE BLANCHE)

L'équipe **Blanche** note le **Code** qu'elle pense correct en face des **Mots-clefs** donnés ce tour-ci.

### 5) DÉVOILER LE CODE

- L'**Encrypteur** de l'équipe **Blanche** dévoile le **Code** du tour en cours. Chaque équipe l'inscrit dans la **seconde** colonne en face des **Mots-clefs** révélés ce tour-ci. :

- Si l'équipe **Noire** a exactement le **bon Code** (dans le bon ordre), elle réalise une **Interception** et reçoit 1 **jeton Interception**. Elle ne reçoit **pas de pénalité** si le **Code** est **incorrect**.
  - Si l'équipe **Blanche** a exactement le **bon Code** (dans le bon ordre), elle réalise un **décryptage** et ne reçoit **aucune récompense**. Par contre si sa proposition est **incorrecte**, elle reçoit 1 jeton **Malentendu**.
- C'est à ce moment-là, que l'**équipe Noire** peut inscrire les **Mots-clefs** dans les **colonnes correspondantes** en bas de feuille (**côté Blanc**).



### 6) INVERSER LES RÔLES

Répétez les étapes 3/4/5 en inversant les équipes. C'est au tour de L'**Encrypteur** de l'**équipe Noire** de lire ses 3 **Indices**...

## 3 / FIN DE PARTIE

- Si à la fin d'une manche, au moins une de ces deux conditions est atteinte, la partie se termine :
  - Si une équipe a 2 jetons **Interception**, elle remporte la partie.
  - Si une équipe a 2 jetons **Malentendu**, elle perd la partie.
- En cas d'égalité ou s'il n'y a pas de perdants/gagnants à la fin de la manche 8 : **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-clefs** de l'équipe adverse. L'équipe qui en devine le plus l'emporte.

