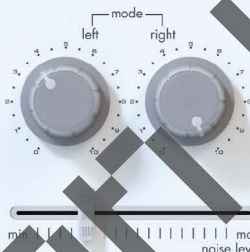
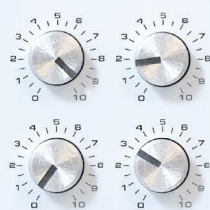


截碼戰

COMMUNICATE SAFELY

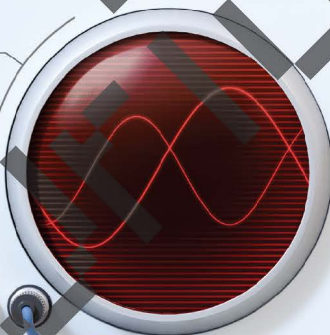


OSCR 0.0
USING VSCNAME "E.BROWN".
OUBERENCALING WITH PUBLIC KEY
-SCORING
FROM 2020: LIXUX 03C4P604.9.0-3-
#1 SMP DEBIAN 4.9.30-2*deb902
Last login: Sat Oct 26 12:02:41 2025



max noise level

team
synch



channels



key type





在兩分鐘內學會規則!
www.decrypto.info

Thomas Dagenais-Lesp Thomas 為遊戲設計
美術由 NILS, Fabien Fulchiron 與 Manuel Sanchez 設計

遊戲總覽

在**截碼戰**中，兩隊由2-4位玩家組成隊伍，雙方對抗看誰能成為最佳解碼員(三人遊戲的規則會在說明書尾頁)。

你的目標：傳送密碼的同時不被敵隊的玩家攔截，所以你**傳送的訊息對隊友來說必須是清楚的**，但對敵隊來說卻模糊不清。

你也必須嘗試攔截其他隊伍的密碼。



範例:

你與包柏、愛麗絲同處在白隊，包柏是第一個傳訊者，透過隨機抽取的卡牌，他嘗試傳遞給隊友三位數字的密碼，他想到了三個提示來傳訊，分別表示三位數，分別是："墨西哥" "昆蟲" "恐怖"。

要了解包柏所要告知的三位密碼，同隊的你必須根據四個**祕密的關鍵字**(只有你的隊伍看得到)，你們隊的四個關鍵字為：

- ① 黑色 ② 蜻蜓 ③ 雞尾酒 ④ 墨西哥帽

包柏想透過提示讓你猜到哪三個數字密碼?

"墨西哥" 這提示代表關鍵字4:墨西哥帽。

"昆蟲" 的提示很明顯指的是關鍵字2:蜻蜓，最後"恐怖" 這提示則是可以連結到關鍵字1:黑色。

包柏的密碼應該就是**4.2.1**。



由於提示是公開的，且整場遊戲中關鍵字不會改變，每隊將不斷揭露關於關鍵字的相關資訊。這會讓對手有機會攔截你所傳遞的訊息並解密它。

在前面所提到的範例:在第一輪後，對手們知道你們的關鍵字4跟"墨西哥"有關聯，之後如果出現莎莎醬，對手便會輕易的猜出，這跟關鍵字4有關聯。



遊戲配件

2個屏幕



48張密碼卡

(1疊黑色與一疊白色卡牌，各24張)

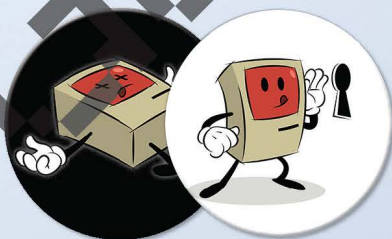


110張關鍵字卡(共440個單字)

中英文雙語關鍵字卡，也適合英語遊戲



4攔截指示物(白色)與4錯誤傳訊指示物(黑色)



1沙漏計時器(30秒)



50張筆記紙

如果你需要影印更多筆記紙，
你可以到以下的連結下載檔案：

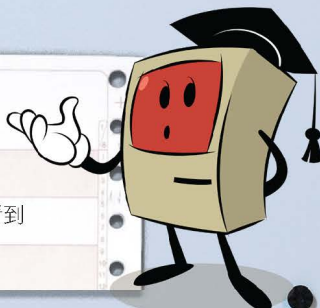
http://www.gokids.com.tw/gokids/product/DECRYPTO_scoresheet.pdf

還有這本您現正拿在手上的說明書！

關鍵字卡上的單字

在遊玩的時候無須洗勻關鍵字卡，卡片上會有不同顏色的鑰匙來分辨正反面。這樣一來，你可以先玩藍色的關鍵字再翻面，就不會重複玩到相同的單字兩遍了。

同時這些卡片上的加密處理，讓你在放進屏幕時不會不小心看到另外一個字詞。



遊戲設置

1. 將玩家盡可能的均分為兩隊。
2. 所有一隊的成員都坐在桌子的同一側，所有對手則坐在桌子的對側。
3. 每隊拿取一個屏幕，接著抽四張關鍵字卡並放置進屏幕內，不要將卡片透露給對手。
4. 每隊玩家拿取對應屏幕顏色的密碼卡（白色或黑色）。
5. 兩隊玩家各拿取一張筆記紙，可以筆記對手所提到的提示。幫你們隊取一個隊名，將隊名寫在紙上右上方處。
6. 將計時沙漏、攔截指示物與錯誤傳訊指示物放置在桌子中間。

筆記紙是兩面的，記得有一面是你們這隊的另一面是敵對的，筆記紙邊緣的顏色要跟屏幕一致。



遊戲目標

當你們隊伍獲得**2個攔截指示物**，你們隊伍贏得遊戲。

每次你攔截對手的密碼，你獲得一枚攔截指示物。



如果你們隊伍獲得**2個錯誤傳訊指示物**，你們隊伍輸掉這場遊戲。

每次你的隊友沒有成功解密你所加密的數字密碼，你獲得一枚錯誤傳訊指示物。



提示

每輪遊戲，加密者必須提供新提示，你必須遵守下列的規則來給予提示。

- 你可以用任何形式來提供提示。不論是一個單字或是完整的句子，如果你的隊伍想要，你也可以哼歌、跳舞或甚至是演默劇。

- 請務必將三個提示分開。提示必須讓大家很明確了解，哪個是提示一、提示二與提示三。

- 提示必須與關鍵字有意義上的相關，提示不能透過拼音(ㄉ來提示黑)，或是該單字的字數(4來表示“桌上遊戲”這四個字的字數)，或是用來表示屏幕上位置(用三劍客來表示第三個)，或是發音(科來提示喝)。

- 提示必須基於公開的資訊與情報，你可以提示一個關於17世紀的詩人，這有風險但你可以這麼做。然而對於私人的物品則是不能提及，像是你中午或是點心吃什麼？這些提示不能提供給你的隊友。

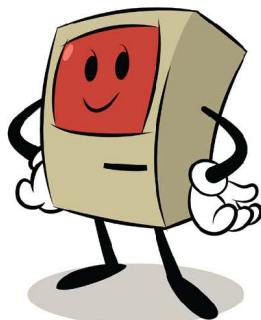
- 如果被詢問到，你必須解釋每個字是怎麼寫的。

- 任何加密的資訊傳遞給隊友時，敵隊也要能接收到一樣的訊息。

- 一旦你唸出提示，你無法改變、修改或是增加你所提供的提示。

- 整場遊戲你永遠不能使用重複的提示。

- 你永遠不能唸出密碼卡或是關鍵字作為提示(或是轉換成另一個語言)，即使是為了不同的關鍵字所給予的提示。



DECRYPTO



隊伍名稱

愛莉絲與包柏 - "白帽隊"

第一個提示

墨西哥

第二個提示

昆蟲

第三個提示

輪數

ROUND 02

與朋友在晚上

陽傘

蜻蛉目

ROUND 03

ROUND 04

對應到第一個
關鍵字的提示

恐怖

昆蟲
蜻蛉目

對應到第二個
關鍵字的提示

ROUND 08

對應到第三個
關鍵字的提示

與朋友在
晚上

墨西哥
陽傘

對應到第四個
關鍵字的提示

嘗試解密的答案

正確的答案

遊戲流程

遊戲總共會進行數輪(通常是4-6輪)，每輪的一開始，每隊玩家選擇一位加密者，這角色會輪流擔任，輪流由同隊的玩家们扮演。在一輪之中，雙方的加密者都會根據密碼提供提示，接著雙方隊伍都會嘗試破解自己與對方隊伍的數字密碼，由白色屏幕的玩家開始，接著換黑色玩家。

每輪分隔成以下的階段，這順序非常非常的重要!

1. 每隊的加密者抽取自己隊伍的一張密碼卡，安靜的閱讀且不要讓其他玩家知道密碼，遊戲的目的是讓隊友說出這密碼(舉例:3.4.2)。

2. 利用筆記紙，每隊加密者將三個提示寫在目前的輪數欄上，第一個提示填在第一欄，第二個填在第二欄，以此類推。請用筆記紙上對應隊伍顏色的部分。

為了避免遊戲時間過於拖延，盡量加速遊戲的時間:當一位加密者寫完他所要給的提示，他翻轉沙漏計時器，對方的加密者必須在沙漏跑完前將所有提示都給出，不然這隊會無法提供三個完整的提示。

3. 白隊的加密者唸出他們的三個提示，接著將這筆記紙給隊友，黑隊則將這三個提示寫在筆記紙的白色那面(正在進行的輪數上)。

4. 雙方隊伍討論這些提示，嘗試解密這些密碼，當一隊認為他們完成解密，他們把認為正確的數字寫在對應的提示旁(兩行左邊的那一行)

當然!加密者是不會加入討論的!加密者不能對隊友的討論有任何的互動與反應

5. 當雙方隊伍寫好數字，黑隊便先嘗試解密，他們唸出所寫下的三位數字密碼，希望符合白隊加密者所看到的密碼。

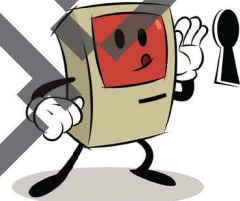
重要!

在第一輪中，雙方隊伍無法嘗試攔截解密其他隊伍的密碼，因為他們沒有足夠的提示來幫助他們破解密碼。

6. 白隊現在嘗試破解密碼:他們唸出所寫下的三位數，希望符合加密者所看到的密碼。

7. 最後，白隊加密者揭露他的密碼卡。

如果黑隊是正確的(他們正確的寫下了數字，而數字也符合對應的位置)。他成功的攔截了對手的密碼並獲得一個攔截指示物，如果沒有猜對也有沒有任何的處罰。



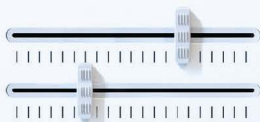
如果白隊顯示的密碼是錯誤的，他們錯誤的傳訊了密碼，獲得一個錯誤傳訊指示物，白隊不會因為成功的解密而有所獎賞。



因此，在同一輪中有可能一隊獲得攔截指示物，(因為他們成功的解密了對手的提示)，而另一隊同時得到了錯誤傳訊指示物(沒有辦法成功解開自己隊伍的密碼)。

用第二行的數字來寫下對應提示的正確密碼。

在你筆記紙的底部，紀錄下對應數字的提示，如此一來你便可以很輕鬆的歸類出同數字有哪些提示!



重複步驟3到7，換另一隊進行：

黑隊的加密者現在唸出三個提示，雙方玩家嘗試解密，以此類推。

一輪的結束

在雙方都揭露他們的密碼後，一輪便結束了，檢查是否有一隊達成勝利或失敗的條件：

如果有隊伍獲得2個攔截指示物，他們便贏了這場遊戲。

如果有隊伍獲得2個錯誤傳訊指示物，他們便輸了這場遊戲。

如果兩個其中之一的條件達成，遊戲結束，否則在進行新的一輪。

放回剛剛所抽出來的密碼卡，並將該牌堆重新洗勻。有可能在下輪遊戲中抽到一樣的密碼。接著每隊再指派一位新的加密者。



平局的處理

如果一對同時有2個攔截指示物與2個錯誤傳訊指示物。

-或，一輪結束時，兩隊都獲得了2個攔截指示物。

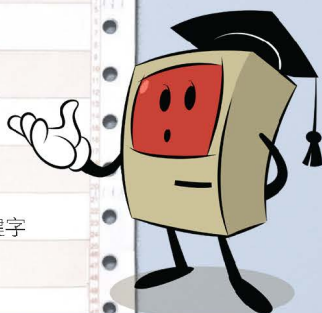
-或，一輪結束時，兩隊都獲得了2個錯誤傳訊指示物。

-或，兩隊在八輪結束後依舊沒有分出勝負。

請依照以下的方式處理平局：

計算得分，每個攔截指示物+1分，而每個錯誤傳訊指示物-1分，兩隊內最高分數的隊伍獲得勝利。

如果依舊平局，每隊可以猜測對手的四個關鍵字，猜對最多關鍵字的隊伍勝利，如果依舊平局，則兩隊共享勝利！



遊戲的範例

我們來繼續進行第二頁的範例(遊戲總覽)，第二輪開始，愛麗絲會為白隊加密，而伊芙琳則是為黑隊加密。他們抽取密碼卡並同時在筆記紙開始寫下提示。

愛麗絲抽到了密碼3.4.2，她必須傳達這三位數字碼，以特定的順序給包柏。



白隊的關鍵字依舊是：

① 黑色 ② 蜻蜓 ③ 雞尾酒 ④ 墨西哥帽

她知道茉莉與伊芙琳會在她唸出提示後開始解密，她們已經有部分的資訊，上一輪中包柏提到的提示為"墨西哥"、"昆蟲"與"恐怖"，白對應的密碼為4(墨西哥帽).2(蜻蜓).1(黑色)，愛麗絲必須混淆對手。

- 為了要對包柏傳遞數字3，她在第一行寫下了提示"與朋友在晚上"。
- 至於關鍵字4，她寫下了陽傘，畢竟墨西哥帽大多時候是拿來遮陽的。
- 而關鍵字2，她寫下了蜻蛉目，是蜻蜓在動物中所屬的分類。

愛麗絲唸出提示並將筆記紙傳給包柏，伊芙琳與茉莉在她們的筆記紙上寫下關於白隊的提示。兩隊現在都是用白色那面，因為給予提示的是白隊的加密者。

包柏可以輕易地理解"雞尾酒"和"與朋友在晚上"的關聯，同樣也發生在"墨西哥闊邊帽"與"陽傘"之間的關聯，實在是簡單不過！

然而他對愛麗絲提供的"蜻蛉目"完全沒有概念，他沒看過這個字，所以他猜了數字1。

所以他在第一行寫下3.4.1。



桌子另一邊，伊芙琳與茉莉也思考著這提示，他們認為"與朋友在晚上"與關鍵字1是有關連的，因為"恐怖"可能是指"恐怖片"，這是一個晚上常與朋友進行的活動。

他們則認為"陽傘"與關鍵字4有所連結，畢竟(第一個提示)墨西哥是個豔陽高照的國家，關鍵字4可能是指太陽……

但他們對"蜻蛉目"這字完全沒有線索，猜這會是跟關鍵字3有連結。

他們便寫下1.4.3在第一行。

黑隊先念出他們的猜測1.4.3，

接著是包柏念出3.4.1。

愛麗絲一方面對混淆黑隊感到滿意，但也對包柏搞錯提示感到失望，揭露正確的密碼給大家看，密碼為3.4.2。

黑隊猜錯了密碼，所以沒有蒐集到指示物。

白隊猜錯了密碼，所以蒐集到了一個錯誤傳訊指示物，畢竟隊友間的溝通是有錯誤的。

兩隊都在第二行寫下正確的數字，接著也將對應數字的提示寫在筆記紙底部，蒐集每種關鍵字的提示。

11 恐怖

12 昆蟲

13 與朋友在

14 墨西哥

蜻蛉目

晚上

陽傘

另一隊的伊芙琳抽到了密碼2.3.4。



黑隊的關鍵字有

1 古董 2 骨頭 3 早晨 4 惡夢

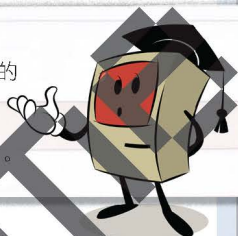
在前一輪中，茉莉的密碼為4.3.2，並給予提示“晚上”“黎明”“狗”，伊芙琳很清楚知道密碼是4.3.2。現在伊芙琳則需要為密碼2.3.4給予提示，

他們又將“升起”與“黎明”連結，畢竟太陽在黎明時升起，他們思考著關鍵字3會是太陽。最後他們知道佛萊迪總是在晚上襲擊，所以他們嘗試在第一行寫下密碼2.3.4。

伊芙琳對茉莉的了解感到歡喜，但卻發現白隊成功的攔截了正確的密碼，或許這提示對敵隊太過簡單？

小提示：

- 遊戲的目的是要攔截敵對的密碼，猜出他們的關鍵字
- 對你們會有很大的優勢，但猜出關鍵字不是必要的。



白隊獲得一個攔截指示物，黑隊並沒有獲得任何指示物，猜對隊友的密碼並不會給你任何獎賞，只是沒有懲罰而已。

現在第二輪結束了，黑隊沒有任何指示物，而白隊有一個攔截指示物與一個錯誤傳訊指示物。



她想到了：

- “骸骨”
- “升起”
- “佛萊迪”，來自電影“猛鬼街”，是在惡夢中襲擊受害者的角色。。

茉莉完美的了解了伊芙琳的想法，寫下了2.3.4在第一行。

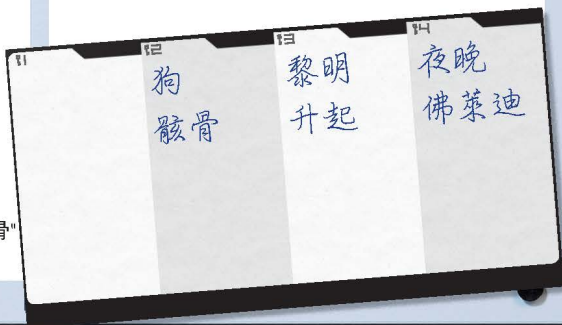


包柏與愛麗絲思考著這些詞彙的關聯性，把“骸骨”與“狗”連結，畢竟狗狗喜歡骨頭。

下次當白隊攔截了密碼，他們便贏得遊戲，但他們如果再錯誤傳遞一次密碼，他們便輸了遊戲！

兩隊在筆記紙下記錄各自的提示。

新的一輪即將開始，兩隊將密碼卡放回牌庫並重新洗牌。



截密者必須成功輪內成功在五輪或五輪前蒐集到2個攔截指示物來贏得遊戲。

將兩位玩家組成一隊，這隊來對抗載密者，拿取筆記紙、屏幕、密碼卡堆與四個關鍵字並放入屏幕中，就像正常遊戲。

截密者也拿取一張筆記紙。

與正常遊戲一樣進行1-7的步驟，只是隊伍不會收到指示物，當截密者成功攔截密碼時，他獲得一個攔截指示物，而隊伍如果錯誤溝通導致密碼猜測錯誤，他們不會拿取錯誤傳訊指示物，取而代之的是截密者獲得一個攔截指示物。

如同正常遊戲，截密者無法在第一輪進行截密。
截密者一個人進行遊戲，所以不用抽取密碼卡與猜測自己的密碼。

如果截密者在五輪或五輪前蒐集到2個攔截指示物，則截密者獲勝，反之加密隊伍獲勝。



銘謝

設計師：Thomas Dagenais-Lespérance

總編輯：Christian Lemay

創意總監：Manuel Sanchez

2D 美術：NILS

3D 美術：Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

中文排版/平面設計：Wan.Teng

中文翻譯/校稿：Guti Lee / Gazza.Liu

中文出版：GoKids玩樂小子 www.GoKids.com.tw

© 2022 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.

THANKS:

The editor would like to thank Mélanie Mecteau, for all her ideas and her overwhelming enthusiasm for this project.

The designer would like to thank Christian Lemay for believing in the project, Clémentine Châtel for supporting his game obsession and for her help as tester, Jean-François Chretien for helping spread the good news, all the members of the Game Artisans of Montreal - as well as the "Sunday designers" - for their time and their suggestions, and finally his parents for their support in his choice of life and for being the first testers of this game.



 www.gokids.com.tw



f# www.facebook.com/GokidsPlay/

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。



1 cut tree
= 1 new tree





回合順序總覽



1. 雙方的加密者各抽取一張密碼卡。
2. 雙方加密者寫下他們的三個提示。
3. 白隊的加密者唸出他所寫下的三個提示。
4. 雙方隊伍都寫下他們認為白隊加密者的密碼。
5. 黑隊先嘗試攔截密碼(第一輪除外)。
6. 白隊嘗試破解正確的密碼。
7. 白隊的加密者公布正確密碼，並分配對應的指示物。

接著隊伍交換並重複3-7的步驟。

一輪的結束:檢查是否有隊伍勝利或失敗。

如果沒有，雙方隊伍將密碼卡放回牌庫重新洗牌。



給予提示的注意



- 提示必須是公開資訊。
- 提示必須與關鍵字有意義上的連結。
- 提示不能與關鍵字為拼音的連結、屏幕上的相對位置或是發音。
- 整場遊戲中，玩家給予的提示不得重複。

玩家永遠不可以念出密碼卡上的數字，或是利用關鍵字來當提示(或是換成其他種語言說)，即使是想提示另一個關鍵字。

