

截碼戰

COMMUNICATE SAFELY





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**秘密的關鍵字**(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，之後如果出现莎莎醬，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)

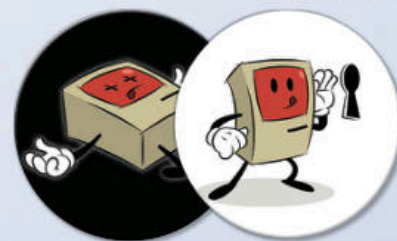


110張關鍵字卡(共440個單字)

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：

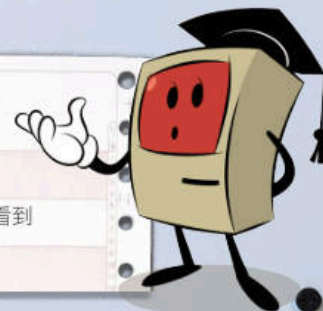
http://www.gokids.com.tw/gokids/product/DECRYPTO_scoresheet.pdf

還有這本您現正拿在手上的說明書！

關鍵字卡上的單子

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（「ㄌ」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

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4 4
2 2
1 1

3 3

4 4

1 2

嘗試解密的答案

正確的答案

ROUND 05

輪數

ROUND 06

ROUND 08



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，輪流由同隊的玩家們扮演。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。

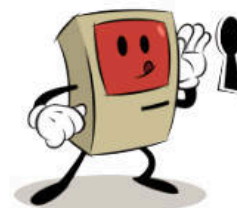
5. 當雙方隊伍寫好數字，黑隊便先嘗試解密，他們唸出所寫下的三位數字密碼，希望符合白隊加密者所看到的密碼。

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。

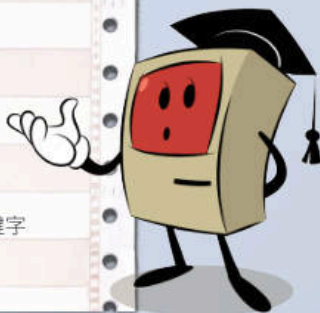


平局的處理

- 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"，且對應的密碼為4(墨西哥帽).2(蜻蜓).1(黑色)，愛麗絲必須混淆對手。

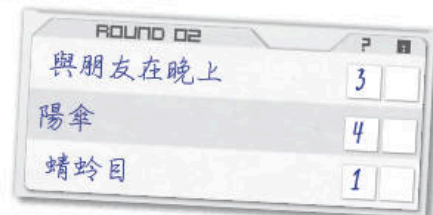
- 為了要對包柏傳遞數字3，她在第一行寫下了提示"與朋友在晚上"。
- 至於關鍵字4，她寫下了陽傘，畢竟墨西哥帽大多時候是拿來遮陽的。
- 而關鍵字2，她寫下了蜻蛉目，是蜻蜓在動物中所屬的分類。

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。

恐怖

昆蟲

與朋友在

墨西哥

蜻蛉目

晚上

陽傘





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。

