ARKENSTONE

Retrouvez d'autres logi-règles sur arkenstone.fr
Location / vente de jeux de société et de rangements.

DECRYPTO
COMMUNIQUEZ EN TOUTE SÉCURITÉ

But du jeu.

Version 0

Intercepter le code des adversaires par 2 fois.

Identification



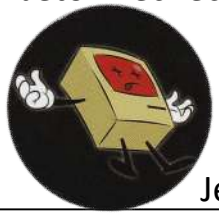
Carte "mot secret"



Carte "code"



Paravent



Jeton "échec"



Jeton "interception"

Mise en place

Former 2 équipes (Blanc et noir)

Se mettre face à face

Prendre le paravent correspondant

Placer le devant l'équipe

Piocher 4 cartes "mot secret" par équipe

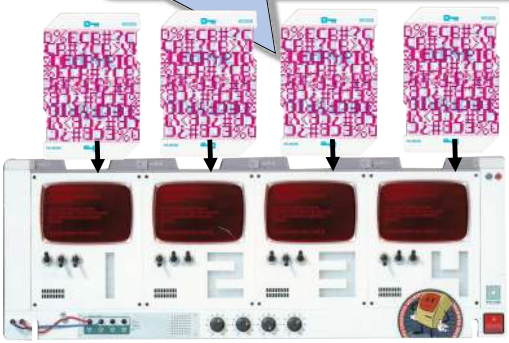
Placer les dans le paravent

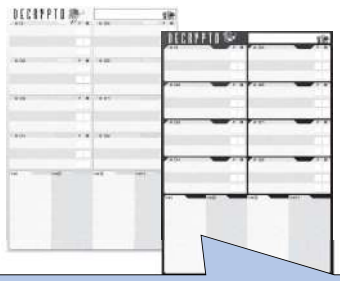
Prendre une feuille de note par équipe

Désigner 1 encrypteur par équipe

L'encrypteur se place derrière ses coéquipiers

A chaque mot secret correspond un chiffre entre 1 et 4.





Feuilles recto-verso.
1 côté pour chaque couleur.



Ordre d'une manche

L'encrypteur pioche une carte "code" sans la révéler à ses coéquipiers

Les encrypteurs de chaque équipe notent des mots sur la feuille en suivant l'ordre du "code"

Noter sur le côté de la feuille de votre équipe.

Dès qu'un encrypteur à terminé

Donner la feuille à ses coéquipiers

Retourner le sablier

Le second encrypteur doit donner sa feuille avant la fin du sablier

Les coéquipiers cherchent le code de l'encrypteur

Code correct — NON

OUI

Retourner le sablier

L'autre équipe doit donner sa réponse avant la fin du sablier

Code correct — NON → Prendre un jeton " échec"

OUI

2 jetons "échec" — NON

OUI → Perdu

1er tour — OUI → Blanc donne ses mots et le code correspondant

Noir donne ses mots et le code correspondant

Noter ces mots au dos de la feuille dans les cases du bas.

1er tour — NON → Passer à la phase "interception"



Phase "interception"

Blanc donne les mots donnés par leur encrypteur

Noir donne les mots donnés par leur encrypteur

Noter ces mots au dos de la feuille dans les cases en haut

Blanc annonce le code Noir

Code correct ? OUI → Blanc prend un jeton"interception"

NON

Noir annonce le code Blanc

Code correct ? OUI → Noir prend un jeton"interception"

NON

Equipe avec 2 jetons "interception" ? NON → Désigner un nouvel encrypteur et reprendre le tour avec un nouveau code.

OUI → **Victoire**

En cas d'égalité, enlever 1 point par jeton "échec".



Notes additionnelles

En fin de partie, les équipes peuvent essayer de deviner les mots cachés des adversaires.