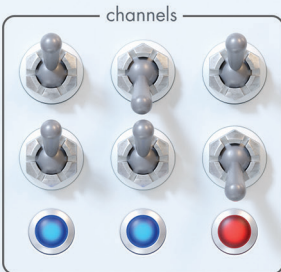
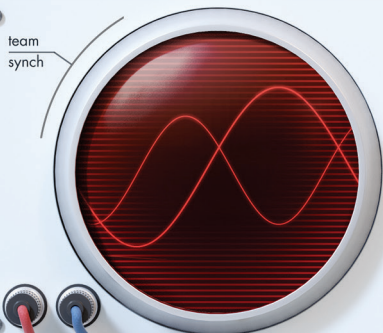
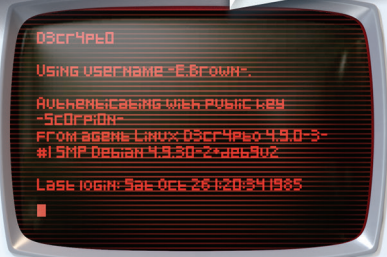


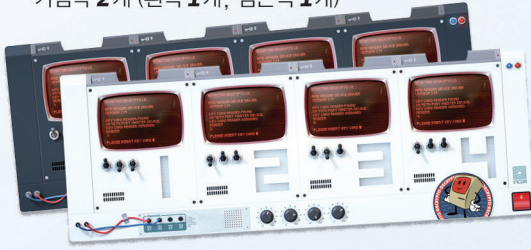
DECRYPTO™

디크립토



게임 구성물

가림막 2개 (흰색 1개, 검은색 1개)

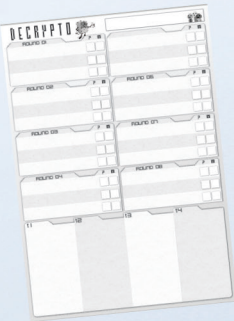


코드 카드 48장
(흰색 24장, 검은색 24장)



가림막 받침대 4개 (흰색 2개, 검은색 2개)
게임이 끝나고 난 뒤 분리해서 보관해주세요.

모래시계 1개 (30초)



해독 토큰 4개
(흰색)

오답 토큰 4개
(검은색)



단어 카드 110장
(단어 440개)

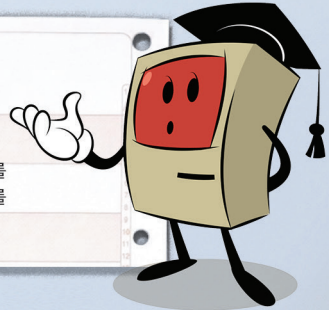
추리 용지 50장

게임에 포함된 추리 용지를 모두 사용했다면,
야호라운지(www.yaholounge.com)나 행복한바오밥(www.happybaobab.com), 혹은 디크립토 홈페이지(www.decrypto.info)에서 파일을 받아 인쇄하여 사용할 수 있습니다.

필기구류는 포함되어 있지 않으니 별도로 준비해 주세요.

단어 카드 세팅 방법

- 단어 카드는 양면이며 카드 위쪽과 아래쪽의 단어가 다릅니다.
- 카드의 한쪽 면에는 파란색, 또 다른 면에는 빨간색 열쇠가 표시되어 있습니다. 먼저 파란색 열쇠가 그려진 면으로 게임을 진행하세요.
- 이후 빨간색 열쇠가 그려진 면을 사용하세요. 이런 방식으로 좀 더 다양한 단어를 활용할 수 있습니다. 단어 카드에 그려진 여러 가지 빨간색 패턴은 파란색 단어를 가리기 위한 장치입니다.



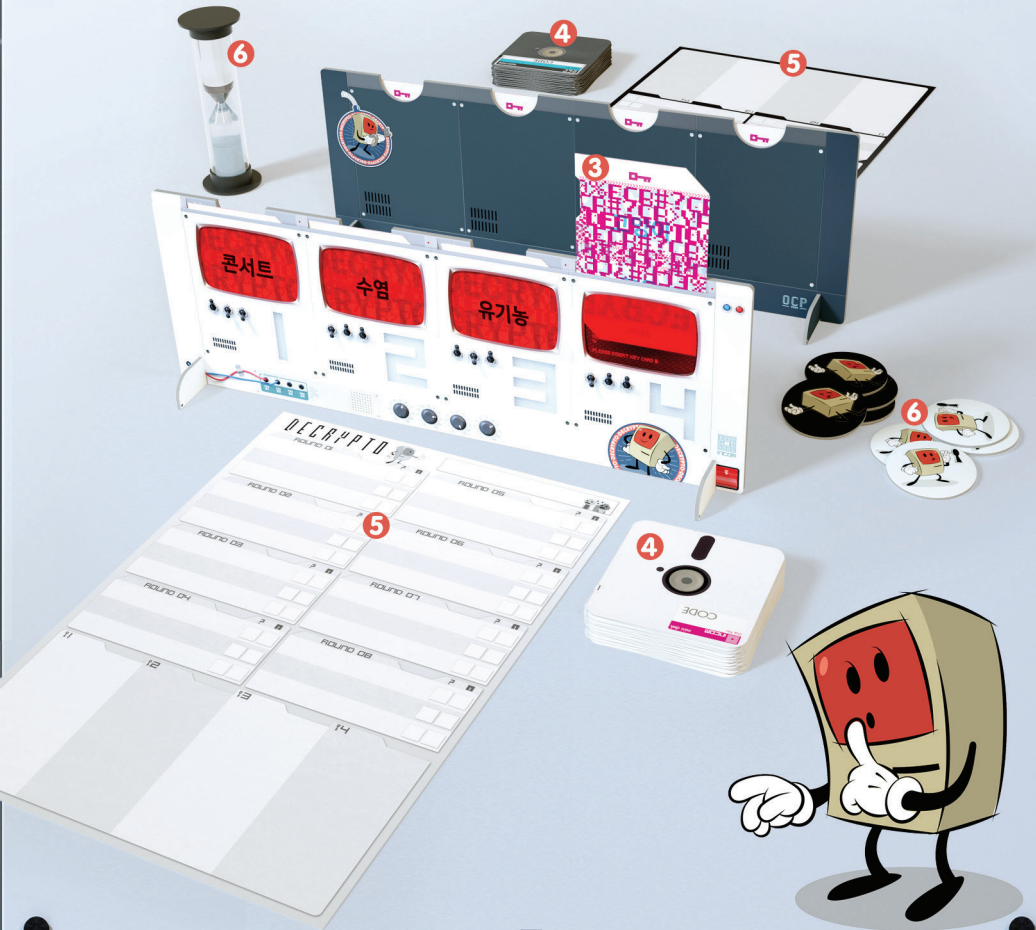
게임 목표

디크립토는 2개의 팀으로 게임을 진행합니다. 각 팀은 2명에서 4명으로 구성되고 상대 팀의 코드를 해독하려고 노력합니다. 각 팀의 코드 마스터가 자신의 팀원에게 코드에 관한 힌트를 전달하고, 팀원들은 그 힌트로 우리 팀 코드

마스터의 암호를 추리합니다. 힌트가 쉬우면 상대팀이 해독할 수 있습니다. 그러니, 우리 팀에게는 명확하지만 상대팀에게는 모호한 “영리한” 힌트를 생각해야 합니다.

게임 준비

- 1 플레이어를 2개의 팀으로 나눕니다.
- 2 같은 팀끼리 나란히 앉습니다.
상대 팀끼리는 마주 보고 앉습니다.
- 3 각 팀은 흰색 또는 검은색 가림막 중 1개를 놓고 단어 카드 4장을 뽑아 가림막에 넣습니다. 가림막에 넣은 단어 카드는 상대 팀에게 절대로 보여줘선 안 됩니다.
- 4 가림막 색깔과 같은 코드 카드를 전부 가져옵니다.
- 5 추리 용지를 1장 가져옵니다. 이 용지에는 각 팀의 코드 마스터가 준 힌트를 적을 수 있습니다. 팀 이름을 정해 우리 팀 색깔에 해당하는 면 오른쪽 위 빈칸에 적습니다.
중요 추리 용지는 양면으로 되어 있습니다. 한 면은 우리 팀 코드에 대한 힌트를, 반대 면은 상대 팀 코드에 대한 힌트를 적습니다. 추리 용지의 가장 자리에 구분할 수 있는 색깔이 있습니다. 색깔에 맞는 면에 힌트를 적어주세요.
- 6 모래시계, 해독 토큰, 오답 토큰을 테이블 가운데에 놓습니다.



라운드를 시작하기 전에 각 팀은 코드 마스터를 정합니다. 매 라운드 팀원들끼리 서로 돌아가면서 코드 마스터를 맡습니다.

매 라운드마다 흰색 팀 먼저 힌트를 말합니다.

각 라운드는 다음과 같은 순서로 진행됩니다. 디크립토는 순서가 매우 중요한 게임입니다! 꼭 순서대로 게임을 진행해주세요.

① 각 팀의 코드 마스터는 코드 카드 1장을 뽑아 **자신만 봅니다**. 코드 마스터는 상대 팀이 코드를 알지 못하게, 그러나 우리 팀은 코드를 알 수 있게 힌트를 줘야 합니다.

② 각 팀의 코드 마스터는 코드에 대한 힌트를 순서대로 자기 팀 색깔에 맞는 추리 용지 면에 적습니다. 힌트를 먼저 다 적은 코드 마스터는 테이블 가운데에 있는 모래시계를 뒤집습니다. 이제 상대방 코드 마스터는 30초 내에 힌트 작성을 반드시 마무리해야 합니다.

참고 게임을 처음 하는 경우, 모래시계를 빼고 진행하셔도 좋습니다. 충분히 고민하고 힌트를 적어주세요.

③ 흰색 팀 코드 마스터가 먼저 3개의 힌트를 다른 플레이어가 들을 수 있도록 크게 말합니다. 그리고 추리 용지를 팀원에게 줍니다. 검은색 팀은 흰색 팀 코드 마스터가 말한 힌트를 추리 용지 흰색 면의 현재 라운드 칸에 순서대로 적습니다.

④ 각 팀은 힌트를 바탕으로 코드를 추리합니다. 팀원들은 추리한 코드를 추리 용지의 추리한 코드 적는 칸에 적습니다.

중요 코드 마스터는 팀원들이 코드를 추리할 때 힌트를 추가로 주면 안 됩니다. 예를 들어 말, 표정, 몸동작 같이 힌트를 줄 만한 행동을 하면 안 됩니다.

⑤ 두 팀 모두 코드를 적었으면 검은색 팀부터 흰색 팀의 코드를 맞힐 수 있는 기회가 있습니다. 검은색 팀이 추리한 코드 3자리를

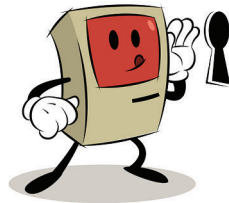
크게 말합니다.

중요 1라운드에서는 두 팀 모두 상대방의 코드를 추리는 단계는 건너뛴니다. 두 팀 모두 상대방의 단어를 추리할 수 있는 누적된 힌트가 없기 때문입니다.

⑥ 흰색 팀도 추리 용지에 적은 코드 3자리를 크게 말합니다.

⑦ 흰색 팀 코드 마스터가 자신이 본 코드 카드를 공개합니다.

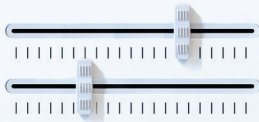
- 만약 검은색 팀이 흰색 팀 코드를 정확히 해독했다면, 해독 토큰 1개를 받습니다. 만약 검은색 팀이 흰색 팀의 코드 해독에 실패해도 불이익은 없습니다. 해독 토큰 2개를 모으면 게임에서 승리합니다!



- 만약 흰색 팀이 흰색 팀 코드 마스터의 코드를 해독하지 못했다면, 오답 토큰을 받습니다. 흰색 팀이 흰색 팀 코드 마스터의 힌트를 해독해도 이득은 없습니다. 오답 토큰 2개가 모이면 상대 팀이 게임에서 승리합니다!

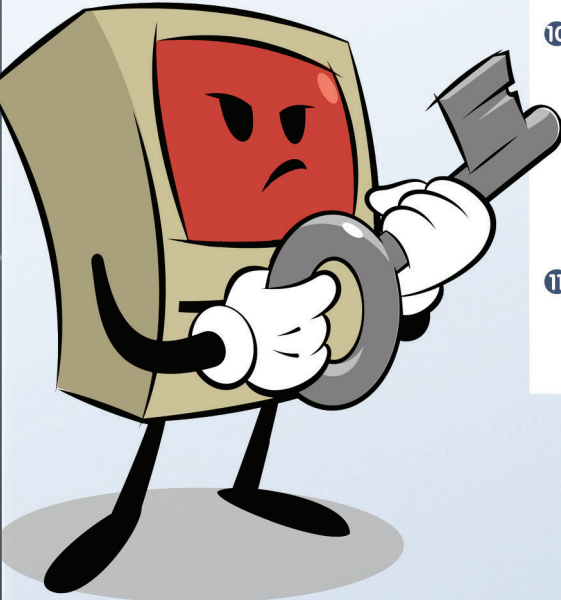
	추리한 코드	실제 코드
ROUND 01	4	4
생쥐	2	2
면도	1	1
가수		

⑧ 추리 용지의 실제 코드를 적는 칸에 이번 라운드 정답을 적습니다. 추리 용지 아래에는 각 라운드의 힌트를 적을 수 있는



칸이 있습니다. 상대 팀 1, 2, 3, 4번에 해당하는 단어에 대한 힌트를 모아서 추리할 수 있습니다.

- 9 흰색 팀의 코드 카드가 공개되고 난 뒤, 검은색 팀도 흰색 팀과 같이 ③~⑧번을 진행합니다. 코드 마스터가 3개의 힌트를 큰 소리로 말하고, 양 팀은 각자 코드를 해독합니다.
- 10 양 팀 코드 마스터의 코드를 모두 공개하면 라운드를 종료합니다. 라운드를 종료한 시점에서 해독 토큰 2개를 가진 팀이 승리합니다. 또는 오답 토큰 2개를 가진 팀이 있다면, 상대 팀이 승리합니다. 만약 이 2가지 중 1개라도 만족하는 조건이 없다면 라운드를 계속 진행합니다.
- 11 사용한 코드 카드는 더미에 다시 넣고 잘 섞습니다. 그리고 새 코드 마스터를 뽑습니다.



동점일 경우

- 1 한 라운드 끝났을 때 한 팀이 해독 토큰 2개와 오답 토큰 2개를 동시에 모은 경우
- 2 한 라운드 끝났을 때 두 팀 모두 해독 토큰 2개를 모은 경우
- 3 한 라운드 끝났을 때 두 팀 모두 오답 토큰 2개를 모은 경우
- 4 8라운드가 끝날 때까지 게임이 끝나지 않은 경우

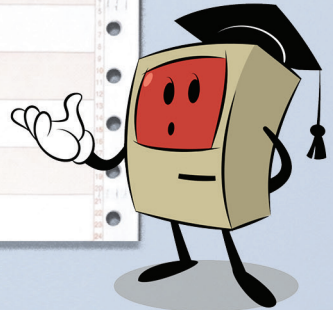
4가지 경우 중 하나라도 해당하면 다음과 같은 방법으로 승리 팀을 정합니다.

해독 토큰은 1점, 오답 토큰은 -1점으로 계산합니다.

점수가 가장 많은 팀이 승리합니다. 만약 점수가 동점일 경우,

상대 팀의 단어 4개를 추리합니다. 더 많이 맞힌 팀이 승리합니다.

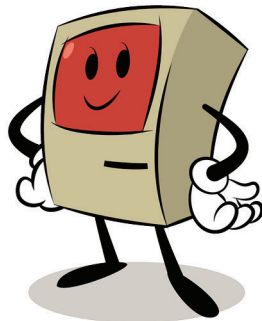
그래도 동점이라면, 승리의 기쁨을 함께 나누세요!



▶ 코드 힌트를 주는 방법 ▶

- 1 힌트는 단어, 문장, 춤, 노래, 마임 등 코드 마스터 마음대로 줄 수 있습니다.
- 2 코드 1자리마다 힌트를 줍니다. 즉, 각 라운드마다 총 3개의 힌트를 줍니다.
- 3 힌트는 반드시 의미로 연관이 되어야 합니다. 단어에 사용된 자음 모음, 음절, 단어의 위치, 발음 같은 정보는 힌트로 줄 수 없습니다.
- 4 힌트는 자신만 아는 사적인 내용은 사용할 수 없습니다. 예를 들어 “출근길에 내가 먹은 것” 같은 힌트는 줄 수 없습니다.
- 5 코드 마스터는 힌트에 관한 질문에 반드시 정확하게 말해줘야 합니다.

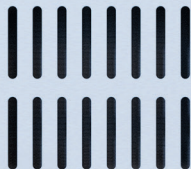
예시 코드 마스터가 '개'라는 힌트를 줬습니다.
 상대 팀이 '개'인지 '개'인지 다시 물어봅니다.
 코드 마스터는 '개'라고 다시 말해줘야 합니다.



▶ 게임 종료 ▶

라운드가 끝났을 때 우리 팀이 해독 토큰 2개를 모았을 경우 승리합니다.

또는
 라운드가 끝났을 때 상대 팀이 오답 토큰 2개를 모았을 경우 승리합니다.



추리 용지 설명

팀 이름

야호바오방

1번째 코드 힌트

DECRYPTO



ROUND 01

생쥐

4 4

면도

2번째 코드 힌트

2 2

가수

1 1

ROUND 05

라운드

3번째 코드 힌트

ROUND 02

채소

3 3

키티

4 4

추리한 코드

고래

1 2

실제 코드

ROUND 03

ROUND 04

1번 단어에 대한 힌트

가수

3번 단어에 대한 힌트

채소

2번 단어에 대한 힌트

면도
고래

4번 단어에 대한 힌트

생쥐
키티

게임 플레이 예시

1 각 팀의 코드 마스터는 코드 카드 1장을 뽑아 자기 자신만 봅니다.



흰색 팀

검은색 팀



2 각 팀의 코드 마스터는 추리 용지에 힌트를 적습니다.

DECRYPTO		흰색 팀	
생쥐	4 4		
면도	2 2		
가수	1 1		
채소			
키티			
고래			
가수	면도	생쥐	

DECRYPTO		검은색 팀	
개	2 2		
새벽	3 3		
어둠	4 4		
정전			
인줄			
정글북			
개	새벽	어둠	



3 힌트를 먼저 적은 팀이 모래시계를 뒤집습니다.
 상대 팀은 30초 안에 힌트 작성을 마무리해야 합니다.

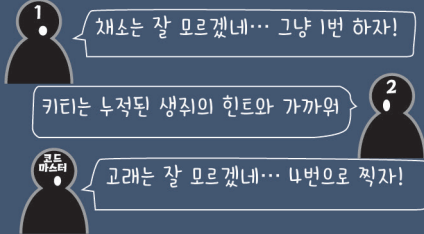
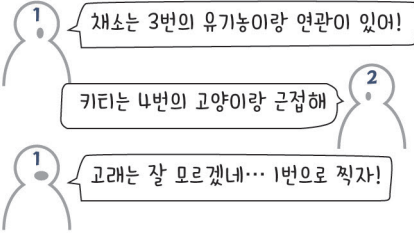
채소, 키티, 고래



먼저 흰색 팀의 코드부터 추리합니다.

4 흰색 팀의 코드 마스터는 힌트를 큰 소리로 검은색 팀에게 말해줍니다.
 검은색 팀은 추리 용지의 흰색 면에 흰색 팀의 힌트를 적습니다
 양 팀의 팀원들은 각각 흰색 팀의 코드를 추리합니다.

주의 1라운드에서는 두 팀 모두 상대방의 코드를 추리하는 단계는 건너됩니다.



흰색 팀이 추리한 코드

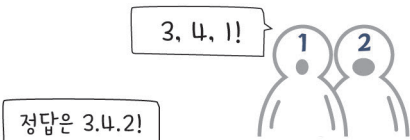
ROUND 02	?	0
채소	3	
키티	4	
고래	1	

검은색 팀이 추리한 코드

ROUND 02	?	0
채소	1	
키티	4	
고래	3	

참고 흰색 팀의 코드를 맞힐 때는 검은색 팀의 코드 마스터도 함께 추리합니다.

5 양 팀 모두 추리 용지에 코드 3자리를 적었다면,
 상대팀인 검은색 팀부터 추리 용지에 적은 코드를 말합니다.
 이후 흰색 팀의 팀원들도 추리한 코드를 말합니다.



6 흰색 팀의 코드 마스터가 자신의 코드 카드를 공개해
 정답을 확인합니다.



흰색 팀

흰색 팀이 추리한 코드

ROUND 02	?	0
채소	3	3
키티	4	4
고래	1	2

해독실패

검은색 팀

검은색 팀이 추리한 코드

ROUND 02	?	0
채소	1	3
키티	4	4
고래	3	2



7 이때, 흰색 팀이 자기 팀의 코드 해독에 실패 했기 때문에 오답 토큰 1개를 받습니다.

참고 검은색 팀도 코드를 맞히지 못했지만, 상대 팀의 코드를 틀린 것이기 때문에 오답 토큰을 받지 않습니다.

8 각 팀은 추리 용지 맨 밑에 각 코드에 맞는 힌트를 적습니다.

번호 1	번호 2	번호 3	번호 4
가수	면도	채소	생쥐
	고래		키티

번호 1	번호 2	번호 3	번호 4
가수	면도	채소	생쥐
	고래		키티

9 이번에는 검은색 팀의 코드를 추리할 차례입니다. 검은색 팀의 코드 마스터는 힌트를 큰 소리로 흰색 팀에게 말 해줍니다. 흰색 팀은 추리 용지의 검은색 면에 검은색 팀의 힌트를 적고 양 팀의 팀원들은 각각 검은색 팀의 코드를 추리합니다.

정전, 일출, 정글북

코드 마스터



1 정전은 어둠과 관련이 있을 것 같아...

2 누적된 힌트의 새벽과 일출이 근접한 것 같아

코드 마스터 정글북은 동물과 관련 있을 것 같은데? 개 아닐까?

1 정전이 되면 양초가 필요하겠지?

2 일출은 아침일 것 같고...

1 정글북은 늑대와 관련이 있지!

참고 검은색 팀의 코드를 맞힐 때는 흰색 팀의 코드 마스터도 함께 추리합니다.

DECRYPTO		흰색 팀	
개	2 2		
새벽	3 3		
어둠	4 4		
정전			
일출			
정글북			

흰색 팀이 추리한 코드

ROUND 02		P	Q
정전	4		
일출	3		
정글북	2		

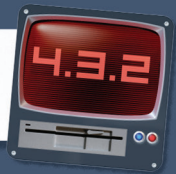
정답은 4.3.2!



코드
마스터

10

양 팀 모두 추리 용지에 적은 코드를 말합니다.
검은색 팀의 코드 마스터가 자신의 코드 카드를 공개해
검은색 팀의 정답을 확인합니다.



ROUND 02		P	Q
정전	4	4	
일출	3	3	
정글북	2	2	

해독성공

ROUND 02		P	Q
정전	4	4	
일출	3	3	
정글북	2	2	



11

이때, 흰색 팀이 검은색 팀의 코드를
해독했기 때문에 해독 토큰 1개를 받습니다.

참고 검은색 팀도 코드를 맞췄지만 자기 팀의 코드를 맞힌
것이기에 때문에 해독 토큰을 받지 않습니다.

12

라운드를 종료할 때, 자신의 팀이 해독 토큰 2개를 모았거나,
상대 팀이 오답 토큰 2개를 모았을 경우 승리합니다.
만약 이 2가지 중 1개라도 만족하는 조건이 없다면 라운드를
계속 진행합니다.

3인 플레이 규칙

게임 요약

3명의 플레이어가 게임을 진행할 경우, 2명이 한 팀이 되고, 나머지 1명은 홀로 게임을 진행합니다.

2명인 팀은 일반 게임 규칙과 마찬가지로 코드 카드를 뽑아 3개의 코드를 전달해야 합니다. 나머지 1명은 힌트를 듣고 코드를 추리하는 역할만 합니다.

홀로 게임을 하는 플레이어가 게임에서 이기려면 5라운드 안에 해독 토큰 2개를 모아야 합니다.

게임 준비

2명의 플레이어로 이루어진 팀은 추리 용지, 필기구, 가림막, 코드 카드 더미를 준비합니다. 그리고 일반 게임 규칙과 마찬가지로 4장의 단어 카드를 받아 가림막에 넣습니다.

홀로 게임을 진행하는 플레이어는 추리 용지와 필기구를 준비합니다.

게임 진행

게임은 토큰을 받는 방식을 제외하고 일반 게임 규칙과 동일하게 진행합니다. 만약 홀로 게임을 진행하는 플레이어가 상대 팀의 코드를 정확히 맞힐 경우, 해독 토큰을 받습니다. 만약 2 명의 플레이어로 이루어진 팀이 코드를 맞지 못할 경우, 오답 토큰 대신 해독 토큰을 홀로 게임을 진행하는 플레이어에게 줍니다.

일반 게임 규칙과 마찬가지로, 홀로 게임을 진행하는 플레이어는 첫 번째 라운드에 상대 팀의 코드를 추리할 수 없습니다.

게임 종료

홀로 게임을 진행하는 플레이어가 5라운드 내에 2개의 해독 토큰을 모으면 게임에서 승리합니다. 5라운드 내에 2개의 해독 토큰을 모으지 못하면 2명으로 이루어진 팀이 승리합니다.

CREDITS

개발자 : Thomas Dagenais-Lespérance

제작자 : Christian Lemay

크리에이티브 디렉터 : Manuel Sanchez

2D 아트 : NILS

3D 아트 : Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

© 2017 Le Scorpion masqué inc.

Le Scorpion masqué inc의 허가 없이 Le Scorpion masqué의 이름과 로고, "디크립토Decrypto"의 제목 및 그림을 사용하는 행위를 엄격히 금합니다.

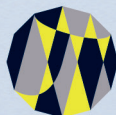
THANKS:

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, Clementine Chatel for supporting his game obsession and for her help as tester, Jean-François Chrétien 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.



게임 설명 영상



**YAHLO
LOUNGE**



www.decrypto.info

Yaho Lounge는 (주)행복한바오밥의 브랜드입니다.