

# DECRYPTO

Um jogo de **Thomas Dagenais-Lespérance**  
Ilustração de **NILS, Fabien Fulchiron e Manuel Sanchez**



Aprende a jogar em 2 minutos!  
[www.saltadacaixa.pt/decrypto](http://www.saltadacaixa.pt/decrypto)



## CONCEITO E OBJETIVO DO JOGO

**DECRYPTO** é um jogo que coloca duas equipas de 2 a 4 jogadores uma contra a outra.\* O conceito base do jogo é transmitir informações à vossa própria equipa sem que a outra equipa as compreenda. Para vencerem, terão de manter um delicado equilíbrio: as pistas que fornecem devem ser suficientemente claras para que os colegas as compreendam e, simultaneamente, confusas para despistarem os adversários!

\*Podem encontrar as regras para 3 jogadores na pág. 10.

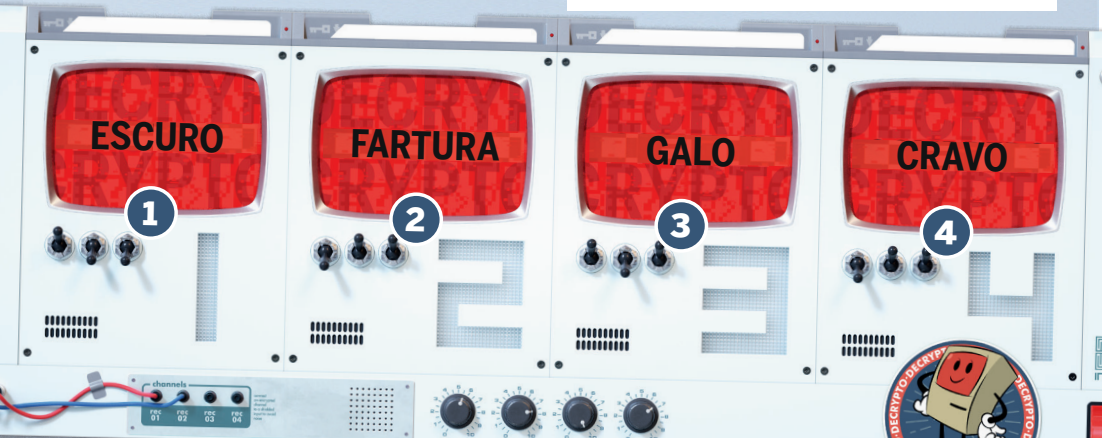
Em cada ronda, ambas as equipas designam um dos seus membros para ser o **Encryptador**, cuja tarefa é transmitir um **código secreto de 3 dígitos** aos colegas de equipa, sem que a equipa adversária intercete o código. Se conseguirem acertar o código da equipa adversária, ganham uma Ficha Interceção. **A primeira equipa a conseguir obter 2 Fichas Interceção, será a vencedora!**

Se uma equipa não conseguir decifrar o código dado pelo seu próprio Encryptador, recebe uma Ficha Falha de Comunicação. **Caso obtenha 2 Fichas Falhas de Comunicação, a tua equipa perde!**

Cada equipa tem **4 Palavras-Chave, numeradas de 1 a 4**, que todos os membros da equipa conseguem ver, mas que estão ocultas à equipa adversária. São estas 4 palavras numeradas que serão utilizadas para transmitir os códigos, que são uma sequência de 3 algarismos (por exemplo 4-2-1). Estas Palavras-Chave mantêm-se iguais durante toda a partida. Para transmitir o seu código de 3 dígitos, o Encryptador terá de enunciar 3 pistas (uma por dígito). Cada pista refere-se a uma Palavra-Chave.

Analisa o Ecrã no final desta página. Se o teu Encryptador der as pistas “Lendas de Portugal”, “flor” e “noite”, qual é o código de 3 dígitos que está a tentar transmitir? Esperemos que tenhas adivinhado 3-4-1. “Lendas de Portugal” refere-se à lenda do “galo” de Barcelos (nº3), “flor” a “cravo” (nº4), e “noite” a “escuro” (nº1).

**DECRYPTO** é um jogo simples, mas engenhoso. **A melhor forma de o aprender é a jogar!** Recomendamos vivamente que preparem o jogo de acordo com as instruções na pág. 2 e comecem a jogar, prestando muita atenção às etapas da pág. 3. Até ao final da 2ª Ronda, compreenderão como funciona todo o jogo.



## PREPARAÇÃO E COMPONENTES

1. Dividam os jogadores em 2 equipas da forma mais equilibrada possível.
2. Todos os membros da mesma equipa deverão sentar-se **do mesmo lado da mesa**, de frente para a equipa adversária.
3. Cada equipa recebe **1 Ecrã** e busca **4 Cartas Palavras-Chave** do topo do baralho, colocando-as nas ranhuras do Ecrã, sem as mostrar à equipa adversária.
4. Cada equipa recebe o baralho de Cartas Código correspondente à cor do seu Ecrã (preto ou branco).
5. Cada equipa recebe **1 Folha de Anotações**. Todas as pistas dadas pela Equipa Branca serão anotadas no lado branco da folha e todas as pistas dadas pela Equipa Preta no lado preto. Escolham um nome para a equipa que podem escrever no espaço respetivo na Folha de Anotações.
6. Coloquem a **ampulheta**, as **Fichas Interceção** e as **Fichas Falha de Comunicação** no centro da mesa, ao alcance de todos.

**1 Ampulheta**  
(30 segundos)

**110 Cartas Palavra-Chave**  
(440 palavras)

**50 Folhas de Anotações**  
Caso necessites de mais cópias  
podes descarregar o ficheiro em:  
[www.saltadacaixa.pt/decrypto](http://www.saltadacaixa.pt/decrypto)

**2 Ecrãs**

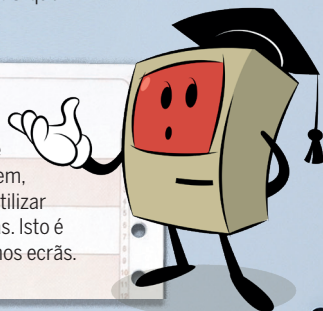
**4 Fichas Interceção**  
(brancas) e  
**4 Fichas Falha de Comunicação**  
(pretas)

**48 Cartas Código**  
(2 baralhos de 24 cartas,  
um branco e um preto)

e o **Livro de Regras** que  
estão a ler.

### Recomendações sobre as Cartas Palavras-Chave

Não as leiam nem embaralhem antes de jogar.  
Estas cartas possuem um código de cores, indicado por uma chave azul ou vermelha, que permite diferenciar os lados das cartas. Podem, portanto, jogar todas as cartas azuis antes de virá-las, evitando reutilizar as Palavras-Chave. As palavras estão propositadamente camufladas. Isto é feito para que elas não sejam acidentalmente vistas ao colocá-las nos ecrãs.



O jogo decorre ao longo de várias Rondas (até um máximo de 8), sendo que a maioria das partidas dura habitualmente entre 4 e 6 Rondas. Se nenhuma equipa vencer até ao final da 8ª Ronda, o jogo termina. No início de cada Ronda, cada equipa nomeia o seu Encriptador. **Este papel será desempenhado rotativamente.** Cada Ronda de jogo segue as etapas listadas abaixo, de 1 a 7, sendo a única exceção a 1ª Ronda, na qual não há tentativa de Interceção. A ordem das Etapas é **muito** importante.

1. O Encriptador de cada equipa busca **1 Carta Código** e observa o código de 3 dígitos sem o revelar a qualquer outro jogador.
2. Os Encriptadores, simultaneamente, pensam em **3 pistas** para que os colegas de equipa decifrem o código de 3 dígitos. **Consultem a secção de Pistas para mais detalhes sobre as mesmas.** Cada um escreve as suas pistas nas 3 linhas da ronda atual na Folha de Anotações, no lado que corresponde à cor da sua equipa! A ilustração na pág. 4 dá um exemplo de uma Folha de Anotações devidamente preenchida.



Para evitar que o jogo se prolongue, podem usar a ampulheta: assim que um dos Encriptadores termine de escrever as suas pistas vira a ampulheta; o Encriptador adversário terá de terminar de escrever as suas pistas antes que o tempo se esgote. Caso contrário, terão de jogar apenas com as pistas que foram escritas dentro do tempo limite.

3. O Encriptador da Equipa Branca **lê em voz alta as suas 3 pistas** e entrega a Folha de Anotações aos seus colegas de equipa. A Equipa Preta anota as pistas no **lado branco** da sua Folha de Anotações (no espaço correspondente à ronda atual).
4. Cada equipa discute silenciosamente as pistas, tentando decifrar o código. Quando os membros de uma das equipas acham que resolveram o código, **escrevem o número que acreditam corresponder a cada pista na primeira caixa no final de cada linha** (abaixo de **?**).

O Encriptador da Eq. Branca deve evitar qualquer reação que possa influenciar os seus colegas.

5. Quando as 2 equipas terminam, **a equipa Preta tenta uma Interceção**, lendo em voz alta **o código de 3 dígitos** que escreveram, na expectativa de que corresponda ao código do Encriptador da Equipa Branca.

**Importante! Na primeira Ronda, nenhuma equipa tenta Interceptar o código da outra, já que ainda não possuem pistas suficientes para fazê-lo.**

6. **A Equipa Branca tenta agora Desencriptar o código.** Eles lêem em voz alta o **código de 3 dígitos** que escreveram e que acreditam ser o mesmo da Carta Código do seu Encriptador.
7. **O Encriptador da Equipa Branca revela o seu código.**

- Se a Equipa Preta tiver **ACERTADO** o código (os números corretos na ordem correta), **eles INTERCETAM o código e recebem 1 Ficha Interceção.** Não há qualquer penalidade caso errem. Atenção, só é possível Intercetar a partir da 2ª Ronda.



- Se a Equipa Branca **ERRAR** o código (algarismo errado ou na ordem errada), **recebe 1 Ficha Falha de Comunicação.** Não há qualquer recompensa por acertarem o próprio código.



É possível que, numa mesma ronda, uma equipa receba uma Ficha Falha de Comunicação por ter interpretado incorretamente as pistas do seu Encriptador, enquanto a outra recebe uma Ficha de Interceção por ter intercetado o código dos oponentes!

**A segunda coluna ao lado de cada pista** (abaixo de **?**) deve ser usada para escrever o número correto dado pelo Encriptador para essa pista.

**Registem as pistas desta Ronda nos respetivos espaços no final da Folha de Anotações.**

Escrevam a pista para a Palavra-Chave na coluna **→ 1**, a pista para a Palavra-Chave 2 na coluna **→ 2**, e assim sucessivamente. Isso permitirá que revejam, rapidamente, todas as pistas para cada Palavra-Chave.

## Repitam as Etapas 3 a 7 para a equipa oposta.

O Encriptador da Equipa Preta lê em voz alta as suas pistas, os jogadores de ambas as equipas tentam decifrar o código, etc. Devem terminar a Ronda mesmo que uma (ou ambas!) das equipas tenha atingido uma das condições de vitória.

Existe uma grande probabilidade de que a compreensão do jogo como um todo se esclareça quando tentam a primeira Interceção durante a 2ª Ronda. Geralmente, é nesse momento que se entendem os erros estratégicos cometidos das primeiras pistas! Mas não se preocupem, o jogo está longe de terminar.

## Final da Ronda e Final do Jogo

No final da ronda, verifiquem se uma das equipas venceu ou perdeu a partida. Se pelo menos uma das seguintes condições for atendida, o jogo termina. Caso contrário, comecem uma nova ronda.

- Se uma equipa tiver 2 Fichas Interceção, essa equipa vence a partida.
- Se uma equipa tiver 2 Fichas Falha de Comunicação, perde a partida.

Coloquem as Cartas Código de volta nos respetivos baralhos e embaralhem, o que permitirá retirar a mesma Carta Código noutra ronda. Por fim, escolham, em cada equipa, o jogador que será o Encriptador na ronda seguinte.

## DESEMPATE

- Caso uma equipa tenha 2 Fichas Interceção + 2 Fichas Falha de Comunicação no final da Ronda (condição de vitória e derrota ao mesmo tempo)
- OU se ambas as equipas alcançarem a sua 2ª Ficha Interceção na mesma ronda
- OU se ambas as equipas alcançarem a sua 2ª Ficha Falha de Comunicação na mesma ronda
- OU se nenhuma das equipas tiver vencido ou perdido até ao final da 8ª ronda, o vencedor será determinado por:
  - Contagem de pontos: 1 Ficha Interceção = +1 ponto; 1 Ficha Falha de Comunicação = -1 ponto.
  - A equipa com mais pontos vence. Se ainda assim se mantiver o empate, cada equipa tenta adivinhar as 4 Palavras-Chave da equipa adversária.
  - A equipa que adivinhar corretamente mais palavras é a vencedora. Se ambas as equipas continuarem empatadas, partilham a vitória!

**DECRYPTO**

# 01

NOITE	1ª pista	1	1
DOCE	2ª pista	2	2
FLOR	3ª pista	4	4

# 02

LENDAS DE PORTUGAL	3	3
PÉTALA	4	4
OPULÊNCIA	1	2

# 03


# 04


# 01

NOITE
-------

# 02

DOCE
OPULÊNCIA

Lista de pistas da Palavra-Chave nº1

Lista de pistas da Palavra-Chave nº2

TO.INFO WWW.DECRYPTO.INFO WWW.DECRYPTO

## Nome da Equipa

ALICE, PEDRO & DAVID "EQ. BRANCA"

Nº da ronda

Tentativa de dedução

Resposta certa

Lista de pistas da Palavra-Chave nº3

Lista de pistas da Palavra-Chave nº4

LENDAS DE PORTUGAL

FLOR

PÉTALA

## PISTAS

Em cada Ronda, o Encriptador terá de **criar pistas**. Aqui estão algumas regras importantes para esta etapa.

- **Podes escolher qualquer forma para a tua pista:** pode ser uma palavra ou uma frase completa. Se o teu grupo de jogadores estiver disposto, podes até cantar, trautear, dançar ou fazer mímica!!
- **Separa, com clareza, as tuas 3 pistas.** Não deve haver confusão entre o que constitui a vossa 1ª, 2ª e 3ª pista.
- **As pistas devem referir-se aos significados das Palavras-Chave. Nunca devem referir-se à ortografia** ("C" como pista para "carro"), **ao número de letras** ("8" ou "8 letras" como pista para "armadura"), **à posição no Ecrã** ("Mosqueteiros" como pista para indicar a palavra na 3ª posição), **ou à pronúncia** ("pente" como pista para "dente") **da Palavra-Chave.**
- **As pistas devem basear-se em informações públicas.** Podes, obviamente, fazer referência a um obscuro poeta croata do século XVII se desejares; é arriscado, mas é permitido! **O que não podes é usar informações "privadas"**, como o que gostas de comer ao pequeno-almoço ou alcunhas que apenas tu e os membros da tua equipa conheçam.
- Se tal for pedido, **terás de soletrar a tua pista.**
- Toda a informação que um Encriptador dá à sua equipa **terá de ser partilhada com a equipa adversária.**
- **NÃO podes trocar, modificar ou melhorar uma pista** depois de ter sido lida em voz alta.
- **NÃO podes usar a mesma pista mais de uma vez por jogo.**
- **NÃO podes ler em voz alta o código no Cartão Código ou usar qualquer Palavra-Chave como pista** (nem a sua tradução noutra idioma), mesmo que se refira a outra Palavra-Chave.

## EXEMPLO

Aqui está um exemplo de uma partida. A Equipa Branca, composta pela Alice, o Pedro e o David, está a jogar contra a Sara, a Luísa e o João, na Equipa Preta. Durante a 1ª Ronda, os Encriptadores de ambas as equipas (Pedro e Luísa) biscaram uma Carta Código e deram 3 pistas aos

colegas de equipa para que estes deduzissem o código. Ambas as equipas descriptaram corretamente o código do seu Encriptador.

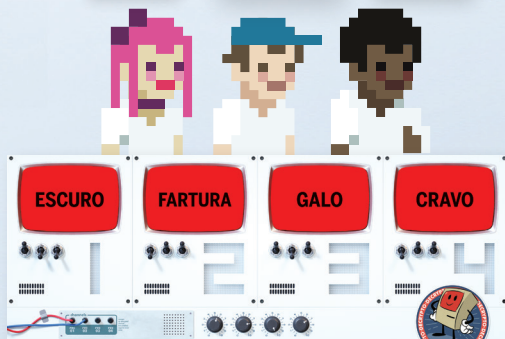
Ambas as equipas anotaram as pistas dadas à equipa adversária pelos seus Encriptadores.

### EQUIPA BRANCA

ALICE

PEDRO

DAVID



### EQUIPA PRETA

SARA

LUÍSA

JOÃO



Estas são as pistas conhecidas no final da **RONDA 01**

DECRYPTO		EQUIPA BRANCA	
# 01	NOITE	1	1
# 02	DOCE	2	2
# 03	FLOR	4	4
# 04			
# 05			
# 06			
# 07			
# 08			
# 09			
# 10			
# 11	NOITE		
# 12	DOCE		
# 13			
# 14	FLOR		

DECRYPTO		EQUIPA PRETA	
# 01	FREQUÊNCIA	2	2
# 02	ENERGIA	3	3
# 03	ÁGUA	4	4
# 04			
# 05			
# 06			
# 07			
# 08			
# 09			
# 10			
# 11	FREQUÊNCIA		
# 12	ENERGIA		
# 13			
# 14	ÁGUA		

## Início da RONDA 02

Dois novos Encriptadores buscam secretamente 1 Carta Código cada um e pensam nas suas 3 pistas.



# 02	?	⊞
LENDAS DE PORTUGAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PÉTALA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
OPULÊNCIA 	<input type="text"/>	<input type="text"/>



# 02	?	⊞
EMISSÃO	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BATERIA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NASCENTE 	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A Alice lê as suas pistas.



LENDAS DE PORTUGAL  
PÉTALA  
OPULÊNCIA

A Equipa Preta anota as pistas.

# 02	?	⊞
LENDAS DE PORTUGAL	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PÉTALA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
OPULÊNCIA 	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A restante equipa discute DISCRETAMENTE as pistas dadas.

Verificam estas pistas e comparam com as da Ronda 01.

LENDAS DE PORTUGAL! Fácil!  
É a Palavra-Chave número 3.

PÉTALA é, de certeza, a 4.


OPULÊNCIA? Sabes o que  
isso significa?

Uhhh... não.  
será a 1... ?

As **LENDAS DE PORTUGAL** e a  
**NOITE** são ambos misterioso...  
Talvez seja a Palavra-Chave nº 1!

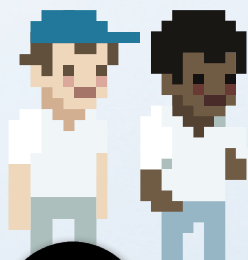
Uma **FLOR** tem **PÉTALAS**,  
só pode ser a 4!

**OPULÊNCIA**? Não faço a  
menor ideia! Tentamos a 3?  
Já que não sabemos...

# 02	?	⊞
LENDAS DE PORTUGAL	3	<input type="text"/>
PÉTALA	4	<input type="text"/>
OPULÊNCIA 	1	<input type="text"/>

# 02	?	⊞
LENDAS DE PORTUGAL	1	<input type="text"/>
PÉTALA	4	<input type="text"/>
OPULÊNCIA 	3	<input type="text"/>

Ambas as equipas dizem o código que pensam estar certo.



3.4.1?

Era **3.4.2**,  
estão todos errados!

1.4.3?



A Equipa Preta não recebe qualquer Ficha de Comunicação. É natural que não consigam decifrar o código, já que não conhecem as Palavras-Chave a que este se refere.



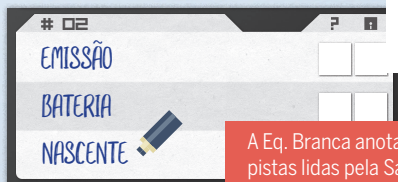
A Equipa Branca recebe 1 Ficha Falha de Comunicação porque errou a dedução do código.

Cada equipa regista no lado branco da sua Folha de Anotações as pistas da Equipa Branca.

Inicia-se o turno da Equipa Preta.

**EMISSÃO  
BATERIA  
NASCENTE**

A Sara lê as suas 3 pistas.



A Eq. Branca anota as pistas lidas pela Sara.

Uma **EMISSÃO** é feita numa **FREQUÊNCIA** deve ser a 2!

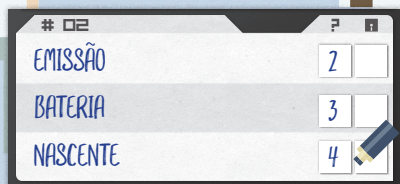
**BATERIA** acumula **ENERGIA**. É a 3!

A **ÁGUA** vem da **NASCENTE**, é a 4!



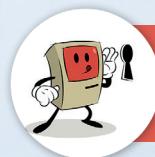
Eu acho que é **2.3.4**.

Sim, concordo.



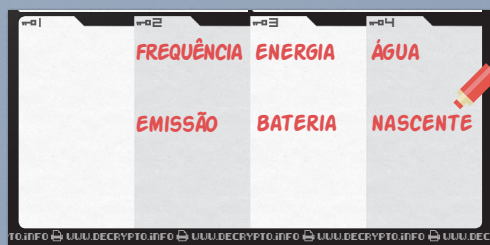
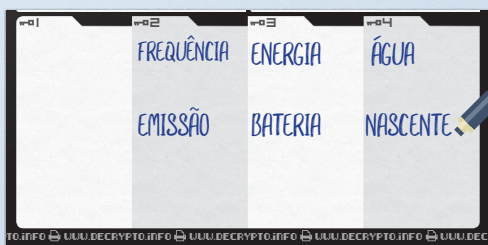


As duas equipas dizem os códigos que deduziram.



A Eq. Branca recebe uma Ficha Intercção! Eles decifraram o código adversário.

As duas equipas registam as pistas da Eq. Preta ao fundo da Folha de Anotações, no respetivo lado.



## Final da RONDA 02

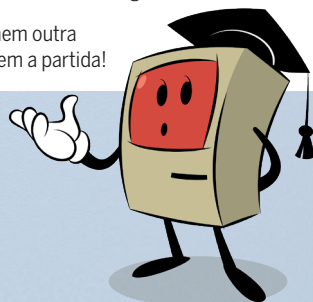
A Eq. Preta não tem qualquer ficha.

A Eq. Branca tem **1 Ficha Falha de Comunicação** e **1 Ficha Intercção**.



Para a Eq. Branca o jogo parece estar equilibrado. Se conseguirem intercetar outro código, vencem!

Contudo, caso falhem outra transmissão, perdem a partida!



...e uma nova ronda começa!

## Visão Geral

Um único jogador, que será o “Intercetor”, joga contra uma equipa composta por 2 Encriptadores. A cada Ronda, um Encriptador retira 1 Carta Código e cria 3 pistas, tal como no jogo base.

Para o Intercetor vencer, deve conseguir 2 Fichas Interceção em 5 Rondas ou menos.

## Preparação

Cria uma equipa de 2 Encriptadores. Esta equipa senta-se de frente para o Intercetor e pega numa Folha de Anotações, 1 Ecrã, 1 baralho de Cartas Código e 4 Cartas Palavras-Chave que coloca no seu ecrã, tal como no jogo base. O Intercetor pega numa Folha de Anotações.

## Modo de Jogo

O jogo segue as regras base para as Etapas 1 a 7, exceto na distribuição de Fichas. Se o Intercetor conseguir Intercetar um código, ele recebe 1 Ficha Interceção. No entanto, se os Encriptadores falham na comunicação, não recebem uma Ficha Falha de Comunicação. Em vez disso, o Intercetor recebe 1 Ficha Interceção.

Assim como no jogo base, o Intercetor não pode tentar uma Interceção na 1ª Ronda.

Como o Intercetor está a jogar sozinho, ele não recebe Cartas Código nem dará pistas.

## Final do Jogo

O Intercetor vence se conseguir **2 Fichas Interceção, antes do final da 5ª Ronda**. Caso contrário, será vencedora a equipa de Encriptadores.

## Créditos

**Autor:** Thomas Dagenais-Lespérance

**Editor:** Christian Lemay

**Diretor Criativo:** Manuel Sanchez

**Ilustração 2D:** NILS

**Ilustração 3D:** Fabien Fulchiron e Manuel Sanchez

**Tradução e Revisão:** Marlene Cunha e Luís Flores

©2024 Le Scorpion Masqué Inc.

A utilização dos ecrãs, das ilustrações, do título DECRYPTO, do nome e/ou logótipo da Scorpion Masqué é estritamente proibida sem o consentimento por escrito da Le Scorpion Masqué Inc.

## Agradecimentos

O editor gostaria de agradecer a Mélanie Mecteau pelas suas ótimas ideias e pelo seu entusiasmo avassalador por este projeto. O designer gostaria de agradecer a Christian Lemay por acreditar neste projeto, a Clémentine Chatel por entender a sua obsessão por jogos e pela ajuda nos testes de jogo, a Jean-François Chréien pela divulgação das boas notícias, a todos os membros do Game Artisans of Montreal, assim como aos “Sunday Designers” pelo tempo e sugestões, e finalmente, aos seus pais, por apoiarem as suas duvidosas escolhas de vida e por terem sido os primeiros testadores do jogo.

⊕ saltada caixa.pt

📷 🐦 📘 # saltada caixa

**SALTA**  
DA CAIXA



1 árvore abatida

=  
1 árvore plantada

⊕ scorpionmasque.com

📷 🐦 📘 # scorpionmasque



TAMBÉM DISPONÍVEL

# ZOMBIE KIDZ



*Os zombies invadiram a tua escola!*

Junta os amigos e aventurem-se neste jogo cooperativo.  
Quanto mais jogam, mais o jogo se transforma!  
Revela os segredos dos 13 envelopes mistério que  
acrescentam desafios e te vão surpreender...



## SUMÁRIO DO TURNO

1. Cada Encriptador busca **1 Carta Código** do baralho da sua equipa.
2. Os 2 Encriptadores criam **3 pistas**, para o seu código.
3. O Encriptador da Equipa Branca **lê, em voz alta, as suas 3 pistas**.
4. Os membros de ambas as equipas **escrevem o que pensam ser o código da Equipa Branca**.
5. **A equipa Preta tenta uma Interceção (exceto na Ronda 01)**.
6. **A Equipa Branca tenta descriptar o código**.
7. **O Encriptador da Equipa Branca revela o seu código e são atribuídas Fichas**.

**Repetam os Passos 3 a 7, invertendo a ordem das equipas.**

**Fim da Ronda: Verifiquem se uma condição de vitória ou derrota foi alcançada.**

Se nenhuma das condições foi alcançada, ambas as equipas colocam a sua Carta Código de volta nos respetivos baralhos, embaralham e iniciam nova ronda.



## NOTAS SOBRE PISTAS

- As pistas **DEVEM** referir-se a **informação pública**.
- As pistas **DEVEM** referir-se **apenas ao significado** da Palavra-Chave.
- As pistas **NUNCA** devem referir-se à **ortografia**, à **posição** no Ecrã, nem à **pronúncia** da Palavra-Chave.
- **NÃO** podem usar a mesma pista **mais de uma vez** por partida.
- **NÃO** podem **ler em voz alta o código da Carta Código ou usar quaisquer Palavras-Chave como pistas** (nem a sua tradução noutra idioma), mesmo para outra Palavra-Chave.

