

KRIPTOGRAF

Igra od: **Thomas Dagenais-Lespérance**
Ilustratori: **NILS, Fabien Fulchiron i Manuel Sanchez**



Naučite pravila za 2 minuta!
www.decrypto.info

PRINCIP IGRE I CILJ

KRIPTOGRAF huška dva tima od 2 do 4 igrača jedne na druge.* Opšta ideja igre je prenos informacije svom timu, ali tako da drugi tim to ne razume. Da biste pobedili, morate balansirati jako oprezno: uputstva koja dajete moraju biti dovoljno jasna da bi Vaši saigrači razumeli, a istovremeno dovoljno nejasna da zbuni vaše protivnike!
*Pravila za 3 igrača mogu se pronaći na stranici 10.

U svakoj Rundi oba tima imenuju jednog od svojih članova da bude **Kriptograf**, njegov posao je da prenese **tajni trocifreni kod** svojim saigračima tako da protivnički tim ne presretne kod. Ako uspete da pogodite kod protivničkog tima, dobijate Žeton za Presretanje. **Ako uspete da dobijete 2 Žetona za Presretanje, Vaš tim pobeđuje!**

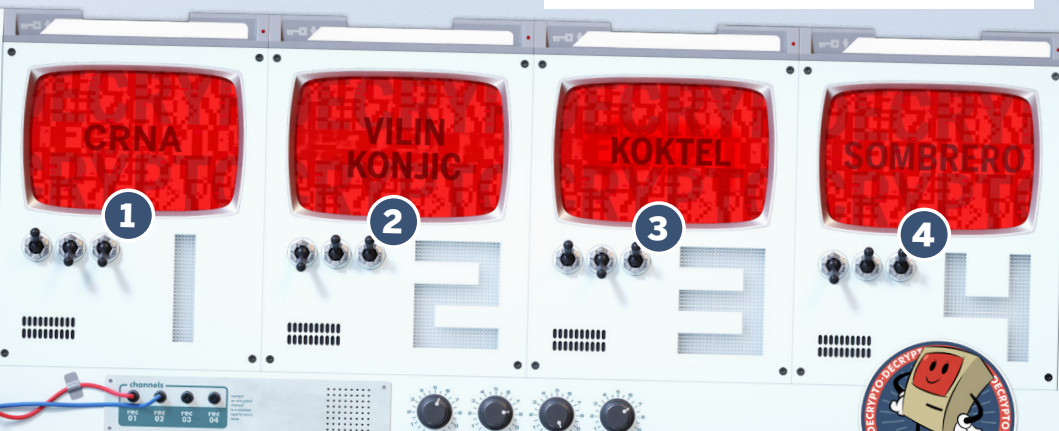
Ako tim nije u mogućnosti da pogodi kod koji su dobili od svog Kriptografa, oni dobijaju Žeton za Nesporazum. **Ako dobijete 2 Žetona za Nesporazum, Vaš tim gubi!**

Da bi preneli svoje kodove (niz od 3 broja, kao 4-2-1), svaki tim ima **4 Ključne reči numerisane od 1 do 4** koje svi igrači tima mogu da vide, ali su sakrivene od protivničkog tima. One ostaju iste za trajanje cele partije. Da bi preneli svoj trocifreni kod, Kriptograf smišlja 3 traga (jedan za svaki broj). Svaki trag se odnosi na jednu Ključnu reč.

Pogledajte ekran koji se nalazi na dnu ove stranice. Ako Vaš Kriptograf da tragove "Ledeni čaj Long Island", "Kaktus" i "Betmen", koji trocifreni kod on pokušava da Vam prenese? Valjda ste pogodili 3-4-1. "Ledeni čaj Long Island" ide sa "Koktel" (#3), "Kaktus" sa "Sombbrero" (#4), i "Betmen" sa "Crna" (#1).

KRIPTOGRAF je dobro osmišljena, ali jednostavna igra. **Najbolji način da naučite pravila je da je igrate!**

Baš zato toplo preporučujemo da jednostavno postavite igru kako je navedeno u pravilima na drugoj stranici i započnete, pažljivo prateći navedene korake u delu Igranje igre (str. 3). Do kraja druge runde razumećete kako funkcionise cela igra.



POSTAVKA I KOMPONENTE

1. Podelite se na 2 tima, što ravnomernije moguće.
2. Svi igrači iz jednog tima treba da sednu na **istu stranu stola**, tako da su okrenuti prema drugom timu.
3. Svaki tim uzima **1 Ekran** i izvlači **4 Karte Ključnih reči** sa vrha špilja koje se postavljaju u otvore na ekranu tako da ih protivnički tim ne vidi.
4. Svaki tim uzima Špil Karata Koda koji odgovara boji ekrana (crno ili belo).
5. Svaki tim uzima **1 Listić za Beleške**. Svi tragovi koje daje Beli tim će biti zabeleženi na beloj strani listića, a svi tragovi Crnog tima na crnoj strani. Vaša strana je određena bojom Vašeg Ekrana. Odaberite ime za svoj tim i upišite ga na predviđeni prostor.
6. Postavite **peščani sat**, **Žetone Presretanja** i **Žetone Nesporazuma** na sredinu stola.

1 Peščani Sat
(30 sekundi)

110 Karata Ključnih reči
(440 reči ukupno)

50 Listića za Beleške

Ako Vam zatreba više, fajl je dostupan za preuzimanje na:
www.decrypto.info

2 Ekra

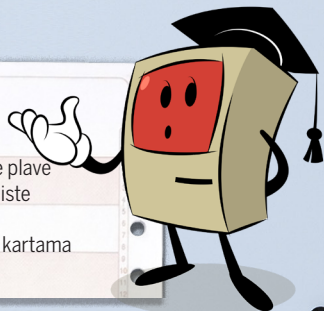
4 Tokena Nesporazuma
(beli) i **4 Tokena Nesporazuma** (crni)

48 Karata Koda
(2 špilja od po 24 karte, jedan beli i jedan crni)

i **Pravila** koja sada držite u ruci.

Koja reč o Kartama Ključnih Reči

Nemojte gledati ili mešati karte sa ključnim rečima pre igranja. Ove karte imaju kod boje, označen plavim ili crvenim ključem koji Vam omogućava da razlikujete strane karata. Zato možete igrati sve plave karte pre nego što ih okrenete na drugu stranu, tako da ne koristite iste Ključne Reči ponovo. Takođe možete primetiti da su reči namerno zamućene. Ovo je tako iz razloga da slučajno ne vidite druge reči na kartama dok ih postavljate u ekran.



Igra se odvija kroz više Rundi (do najviše 8), pri čemu većina partija obično traje između 4 i 6 Rundi. Ako ni jedan tim nije pobedio do kraja 8. Runde, igra se automatski završava. Na početku svake Runde, svaki tim imenuje svog Kriptografa. Ovu ulogu će imati svaki član tima po redu igranja. Svaka Runda igre prati dole navedene korake, od 1 do 7, jedini izuzetak je 1. Runda, u kojoj nema pokušaja Presretanja. Redosled Koraka je **veoma** važan.

1. Kriptograf svake ekipe povlači **1 Kartu Koda** i pogleda trocifreni kod tako da ga ne pokaže nijednom drugom igraču.
2. Oba Kriptografa istovremeno smišljaju **3 traga** kako bi pomogli svojim saigračima da pogode trocifreni kod. **Pogledajte sekciju o Tragovima za više informacija o trgovima.** Svako od njih piše svoje tragove na 3 linije trenutne runde na svoje Listiće za Beleške. Nemojte zaboraviti da pišete na strani lista koja odgovara boji Vašeg tima! Ilustracije na strani 4 pokazuju primer gde bi trebalo da se piše na Vašem Listiću za Beleške.



Da bismo sprečili odugovlačenje igre, imamo predlog za ograničavanje vremena po potezu: Jednom kada je Kriptograf završio sa pisanjem tragova, on okreće peščani sat, a protivnički Kriptograf mora da završi sa pisanjem svojih tragova pre nego što mu nestane vremena ili rizikujete da nemate sva 3 traga za tu Rundu.

3. Kriptograf Belog tima **čita njihova 3 traga naglas** i daje svom timu Listiće za Beleške. Crni tim beleži tragove **na beloj strani** svog Listića za Beleške (u polje koje odgovara trenutnoj rundi).
4. Članovi oba tima tiho raspravljaju o tragovima, pokušavajući da reše kod. Kada članovi jednog tima misle da su rešili kod, **oni napišu broj za koji veruju da odgovara svakom tragu u prvom kvadratu na kraju svakog reda** (pod **?**).

Kriptograf Belog tima mora da izbegne bilo kakvu reakciju koja bi mogla da pomogne njegovim saigračima.

5. Kada su oba tima završila, **Crni tim pokušava Presretanje** čitajući **trocifreni kod** koji su upisali, nadajući se da će odgovarati kodu Kriptografa Bele ekipe.

Važno! U prvoj Rundi, ni jedan tim ne pokušava Presretanje koda protivničkog tima; nemaju dovoljno tragova još uvek da bi uspeali da to urade.

6. Beli tim sada pokušava da Dešifruje kod.

Oni pročitaju **trocifreni kod** koji su napisali i veruju da je to ono što se nalazi na Karti Koda njihovog Kriptografa.

7. Beli Kriptograf otkriva svoj kod svima.

- **Ako je Crni tim ISPRAVNO pogodio kod** (pravi brojevi u pravom redosledu), **oni su PRESRELI kod i dobijaju Žeton za Presretanje.** Ne postoji kazna za pogrešan pokušaj Presretanja. Zapamtite da Presretanje možete da počnete od 2. Runde pa nadalje.



- **Ako je Beli tim POGREŠIO kod** (pogrešni brojevi ili pogrešan redosled cifara), **oni dobijaju 1 Žeton Nesporazuma.** Ne postoji nagrada za pravilno pogađanje koda sopstvenog Kriptografa.



Iz tog razloga je moguće da u istoj Rundi jedan tim dobije Žeton Nesporazuma zato što nisu razumeli tragove svog Kriptografa, dok drugi tim dobija Žeton Presretanja zato što su uspešno Presreli protivnički kod!

Druga kolona pored svakog traga (ispod **?**) treba da bude korišćena da se upisuje tačan broj koji je dao Kriptograf za taj trag.

Zabeležite tragove za ovu Rundu u prostore na dnu Listića za Beleške.

Zapišite trag za Ključnu reč 1 u kolonu **→ 1**, trag za Ključnu reč u kolonu **→ 2** i tako dalje. Ovo će Vam omogućiti da vidite sve tragove za svaku Ključnu reč na prvi pogled.

Ponovite korake od 3 do 7 sa protivničkim timom.

Kriptograf Crnog tima čita njihove tragove naglas, a igrači oba tima pokušavaju da reše kod, itd. Morate završiti rundu čak i ako je jedan (ili oba!) tima uspeo da ispuni jedan od uslova za pobedu.

Postoji velika šansa da će Vaše razumevanje igre u celini doći na svoje mesto kada pokušate prvo Presretanje tokom 2. Runde. Obično u ovom trenutku shvatite strateške greške koje ste napravili prilikom davanja Vaših prvih tragova! Ne brinite zbog toga, igra je daleko od završene.

Kraj Runde i Kraj Igre

Kada se Runda završila, proverite da li je jedan od timova ili pobedio ili izgubio partiju.

Ako je bar jedan od sledećih uslova ispunjen, igra se završava. U suprotnom počnite sledeću Rundu.

- Ako tim ima 2 Žetona za Presretanje, poredili su.
- Ako tim ima 2 Žetona Nesporazuma, izgubili su.

Stavite Karte Koda nazad u svoje odgovarajuće špilove i promešajte ih, što Vam omogućava da povučete istu Kartu Koda iz jedne u sledeću Rundu. Konačno, izaberite igrača koji će da bude Kriptograf za sledeću Rundu.

TAJBREJK

- Ako tim ima 2 Žetona za Presretanje ALI 1 2 Žetona Nesporazuma na kraju Runde (pobeda i poraz u isto vreme)
- ILI ako oba tima dobiju drugi Žeton Presretanja u istoj Rundi
- ILI ako oba tima dobiju drugi Žeton Nesporazuma u istoj rundi
- ILI ako ni jedan tim nije pobedio ili izgubio do kraja 8 Runde, evo kako da odredite porednika:

Prebrojte bodove. Žeton Presretanja vredi +1 bod, a Žeton Nesporazuma vredi -1 bod.

Pobeduje tim sa više bodova. Ako je i dalje izjednačeno, **svaki tim izgovara 4 reči za koje misli da su Ključne reči protivničkog tima.**

Tim koji tačno pogodi više reči je pobednik. Ako je i dalje nerešeno, oni dale pobedu!

KRIPTOGRAF



# 01	1. trag	4	4
MEKSIKO			
INSEKT	2. trag	2	2
HOROR			
	3. trag	1	1

# 02	VEČE SA PRIJATELJIMA	3	3
SUNCOBRAN		4	4
ODONATA		1	2

# 03			

# 04			

Lista tragova povezanih za Ključnu reč 1

# 01	HOROR	# 02	INSEKT
			ODONATA

Lista tragova povezanih za Ključnu reč 2

Ime tima

ALEKS & BOBAN - "BELE KAPE"

Broj runde

Pogađanja

Tačni odgovori

Lista tragova povezanih
za Ključnu reč 3

VEĆE SA PRIDATELJIMA

MEKSIKO

SUNCOBRAN

Lista tragova povezanih
za Ključnu reč 4

TRAGOVİ

U svakoj Rundi, Kriptograf će morati da **smisli tragove**. Ovo su neka od bitnih pravila koje treba imati na umu.

- **Možete izabrati koji god oblik želite za Vaš trag:** to može biti reč ili cela rečenica. Ako je Vaša ekipa igrača dorašla izazovu, možete čak i da pevušite, plešete ili koristite pantomimu!
- **Jasno odvojite svoja 3 traga.** Ne bi trebalo biti zabuna između onoga što čini Vaš prvi, drugi i treći trag.
- **Tragovi bi trebalo da se odnose na značenje Ključne reči. Nikada ne bi trebalo da se odnose na pravopis** („P“ kao trag za „proklet“), **broj slova** („8“ ili „8 slova“ kao trag za „škorpija“), **poziciju na ekranu** („Musketari“ kao trag za označavanje reči na 3. poziciji) **ili rimovanje** („presto“ kao trag za „mesto“) **Ključne reči.**
- **Tragove treba zasnivati na informacijama koje su javno dostupne.** Možete, naravno, napraviti trag upućivanjem na opskurnog hrvatskog pesnika iz 17. veka ako želite; rizično je, ali je dozvoljeno! **Nije Vam, međutim, dozvoljeno pozivanje na „privatne“ informacije,** poput recimo onoga šta ste jeli za doručak ili tepanje, imena koja Vi i Vaš supružnik imate jedno za drugo.
- Ako vas pitaju, **morate svoj trag reći slovo po slovo.**
- Sve informacije koje Kriptograf daje svom timu
- **takođe moraju da se podele sa protivničkim timom.**
- **Ne možete da promenite, izmenite ili poboljšavate trag** nakon što se pročita naglas.
- **NE SMETE koristiti isti trag više od jednom po partiji.**
- **NE SMETE pročitati naglas kod sa Karte Koda ili koristiti Ključne reči kao trag** (ili njihov prevod na drugi jezik), čak i za drugu Ključnu reč.

PRIMER

Ovo je primer partije. Beli tim čine Aleks, Boban i Dušan, a igraju protiv Eve, Milene i Vlade u Crnom timu.

Za vreme prve Runde Kriptografi oba tima (Boban i Milena) povukli su trocifreni kod i smislili su 3 traga kojima će pomoći svojim saigračima da pogode kod.

Oba tima tačno su Dešifrovala kod svog Kriptografa.

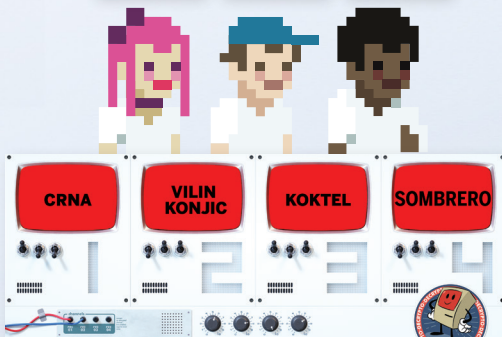
Oba tima su takođe napisala beleške na tragove koje su dobili protivnički timovi od strane njihovog Kriptografa.

BELI TIM

ALEKS

BOBAN

DUŠAN



CRNI TIM

EVA

MILENA

VLADA



Evo šta znamo na kraju RUNDE 01

KRIPTOGRAF		BELE KAPE	
# 01	HOROR FILM	1	1
# 02	INSEKT	2	2
# 03	MEKSIKO	4	4
# 04			
# 05			
# 06			
# 07			
# 08			
# 09			
# 10			
# 11			
# 12			
# 13			
# 14			
# 15			
# 16			
# 17			
# 18			
# 19			
# 20			
# 21			
# 22			
# 23			
# 24			
# 25			
# 26			
# 27			
# 28			
# 29			
# 30			
# 31			
# 32			
# 33			
# 34			
# 35			
# 36			
# 37			
# 38			
# 39			
# 40			
# 41			
# 42			
# 43			
# 44			
# 45			
# 46			
# 47			
# 48			
# 49			
# 50			
# 51			
# 52			
# 53			
# 54			
# 55			
# 56			
# 57			
# 58			
# 59			
# 60			
# 61			
# 62			
# 63			
# 64			
# 65			
# 66			
# 67			
# 68			
# 69			
# 70			
# 71			
# 72			
# 73			
# 74			
# 75			
# 76			
# 77			
# 78			
# 79			
# 80			
# 81			
# 82			
# 83			
# 84			
# 85			
# 86			
# 87			
# 88			
# 89			
# 90			
# 91			
# 92			
# 93			
# 94			
# 95			
# 96			
# 97			
# 98			
# 99			
# 100			
# 101			
# 102			
# 103			
# 104			
# 105			
# 106			
# 107			
# 108			
# 109			
# 110			
# 111			
# 112			
# 113			
# 114			
# 115			
# 116			
# 117			
# 118			
# 119			
# 120			
# 121			
# 122			
# 123			
# 124			
# 125			
# 126			
# 127			
# 128			
# 129			
# 130			
# 131			
# 132			
# 133			
# 134			
# 135			
# 136			
# 137			
# 138			
# 139			
# 140			
# 141			
# 142			
# 143			
# 144			
# 145			
# 146			
# 147			
# 148			
# 149			
# 150			
# 151			
# 152			
# 153			
# 154			
# 155			
# 156			
# 157			
# 158			
# 159			
# 160			
# 161			
# 162			
# 163			
# 164			
# 165			
# 166			
# 167			
# 168			
# 169			
# 170			
# 171			
# 172			
# 173			
# 174			
# 175			
# 176			
# 177			
# 178			
# 179			
# 180			
# 181			
# 182			
# 183			
# 184			
# 185			
# 186			
# 187			
# 188			
# 189			
# 190			
# 191			
# 192			
# 193			
# 194			
# 195			
# 196			
# 197			
# 198			
# 199			
# 200			
# 201			
# 202			
# 203			
# 204			
# 205			
# 206			
# 207			
# 208			
# 209			
# 210			
# 211			
# 212			
# 213			
# 214			
# 215			
# 216			
# 217			
# 218			
# 219			
# 220			
# 221			
# 222			
# 223			
# 224			
# 225			
# 226			
# 227			
# 228			
# 229			
# 230			
# 231			
# 232			
# 233			
# 234			
# 235			
# 236			
# 237			
# 238			
# 239			
# 240			
# 241			
# 242			
# 243			
# 244			
# 245			
# 246			
# 247			
# 248			
# 249			
# 250			
# 251			
# 252			
# 253			
# 254			
# 255			
# 256			
# 257			
# 258			
# 259			
# 260			
# 261			
# 262			
# 263			
# 264			
# 265			
# 266			
# 267			
# 268			
# 269			
# 270			
# 271			
# 272			
# 273			
# 274			
# 275			
# 276			
# 277			
# 278			
# 279			
# 280			
# 281			
# 282			
# 283			
# 284			
# 285			
# 286			
# 287			
# 288			
# 289			
# 290			
# 291			
# 292			
# 293			
# 294			
# 295			
# 296			
# 297			
# 298			
# 299			
# 300			
# 301			
# 302			
# 303			
# 304			
# 305			
# 306			
# 307			
# 308			
# 309			
# 310			
# 311			
# 312			
# 313			
# 314			
# 315			
# 316			
# 317			
# 318			
# 319			
# 320			
# 321			
# 322			
# 323			
# 324			
# 325			
# 326			
# 327			
# 328			
# 329			
# 330			
# 331			
# 332			
# 333			
# 334			
# 335			
# 336			
# 337			
# 338			
# 339			
# 340			
# 341			
# 342			
# 343			
# 344			
# 345			
# 346			
# 347			
# 348			
# 349			
# 350			
# 351			
# 352			
# 353			
# 354			
# 355			
# 356			
# 357			
# 358			
# 359			

Početak RUNDE 02

Dva nova Kriptografa tajno povlače 1 Kartu Koda i smišljaju svoja 3 traga.

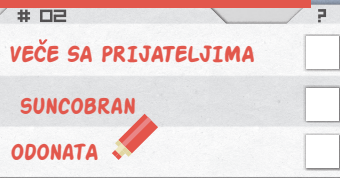


Aleks čita svoje **tragove**.

VEČE SA PRIJATELJIMA
SUNCOBRAN
ODONATA

Svi igrači DISKRETNOST diskutuju o tragovima sa svojim saigračima.

Cini tim piše svoje tragove.



VEČE SA PRIJATELJIMA! Lako!
To se slaže sa Ključnom reči 3.

SUNCOBRAN sa Ključnom reči 4.

ODONATA? Da li imaš pojam
šta to znači?

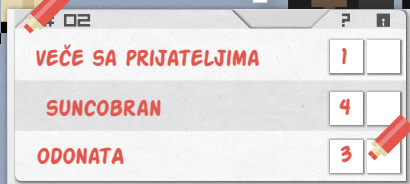
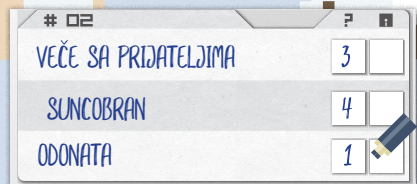
Uhhh...ne...
1 možda...?

Oni ih upoređuju sa tragovima iz Runde 1.

Možete da gledate **HOROR FILM**,
da je to **VEČE SA PRIJATELJIMA**.
To se slaže sa brojem 1.

MEKSIKO, je jako sunčan!
SUNCOBRAN je broj 4!

ODONATA? Nemam pojam!
Možda da probamo broj 3. Za
to još uvek nemamo pojam
šta može da bude.



Oba tima čitaju ono što misle da je Aleksin kod.

3.4.1?

1.4.3?

Bio je **3.4.2**,
gomilo praznoglavaca!

Beli tim dobija **1 Žeton Nesporazuma**
zato što je njihova komunikacija bila
neuspešna.

Crni tim ne dobija **Žeton Nesporazuma**.
"Normalno" je da ne možete da otkrijete protivnički
kod, zato što oni ne vide Ključne reči na koje se
tragovi odnose.

Oba tima pišu tragove Belog tima na dnu belog
Listića za Beleške.

Red je na Kriptografa Crnog tima.

**SKELET
IZLAZAK
FREDI**

Eva čita svoja 3 traga.

Beli tim ispisuje ove
tragove.

SKELET je sastavljen od
kostiju i **PSI** vole kosti!?

IZLAZAK... sa **DNEVNIM SVETLOM**?

FREDI Kruger dolazi **NOĆU**! 4

Ja mislim da je **2.3.4**.

Da, slažem se.

02
SKELET
IZLAZAK
FREDI

2
3
4

02

SKELET
IZLAZAK
FREDI

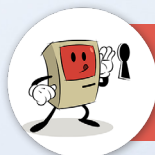
2
3
4

Obe grupe čitaju ono što misle da je Evin kod.

2.3.4?

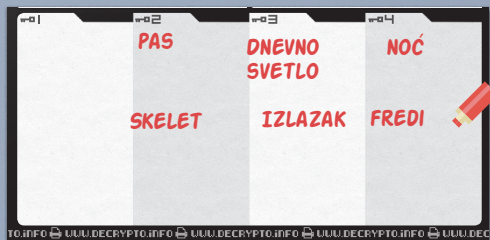
2.3.4?

Kod je **2.3.4.**
Argh! Presreli su nas!



Beli tim dobija **Žeton**
za Presretanje!
Oni su otkrili kod
protivničkog tima.

Oba tima pišu tragove Crnog tima na dnu crnog
Listića za Beleške.



Kraj RUNDE 02

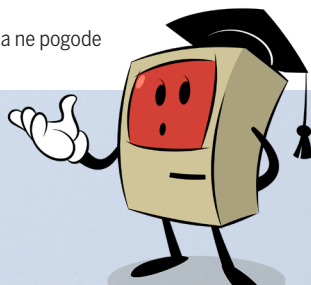
Crni tim nema nikakve Žetone.
Beli tim ima **1 Žeton**
Nesporazuma i **1 Žeton**
Presretanja.



Za Beli tim, igra visi u vazduhu. Sledeći put kada presretnu
kod, **oni pobeđuju partiju!**

Ali sledeći put kada ne pogode
kod, **oni gube!**

...i nova runda počinje!



IGRA ZA TRI IGRAČA

Pregled

Solo igrač koji će se zvati "Presretač", igra protiv tima sastavljenog od dva Kriptografa.

U svakoj rundi, Kriptograf povlači 1 Kartu Koda i smišlja tri traga, kao i u standardnoj igri.

Da bi pobedio, Presretač mora da skupi 2 Žetona Presretanja tokom 5 ili manje Rundi.

Postavka

Formirajte tim od 2 igrača Kriptografa. Ovaj tim se okreće prema Presretaču i uzima 1 Listić za Beleške, 1 Ekran, 1 špil Karata Koda i 4 karte Ključnih reči koje postavlja u svoj ekran kao i u standardnoj igri. Presretač uzima 1 Listić za Beleške.



Igranje Igre

Igra sledi standardna pravila od Koraka 1 sve do 7. Koraka, osim u delu za dodelu žetona. Ako Presretač izvrši uspešno Presretanje, on dobija 1 Žeton za Presretanje, kao i obično. Međutim, ako Kriptografi ne uspeju u komunikaciji, ne dobijaju Žeton Nesporazuma. Umesto toga, Presretač dobija 1 Žeton za Presretanje.

Kao u standardnoj igri, Presretač ne može pokušati Presretanje u 1. Rundi.

Pošto Presretač igra sam, on ne uzima Karte Koda i ne mora da daje tragove.

Kraj Partije

Presretač pobeđuje ako dobije 2 Žetona za Presretanje pre kraja Runde 5. U suprotnom, tim Kriptografa pobeđuje.

Zasluge

Dizajner: Thomas Dagenais-Lespérance

Izdavač: Christian Lemay

Kreativni Direktor: Manuel Sanchez

2D Umetnik: NILS

3D Umetnik: Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez

2017 Le Scorpion Masqué Inc.

Korišćenje ekrana, ilustracija, naslova DECRYPTO i ime i/ili logotip Scorpion Masqué strogo su zabranjeni bez pismene saglasnosti Le Scorpion Masqué Inc.

Zahvaljujemo se

Izdavač se zahvaljuje Mélanie Mecteau na svim njenim sjajnim idejama i njenom ogromnom entuzijazmu za ovaj projekat. Dizajner se zahvaljuje Christianu Lemaui na veri u ovaj projekat, Clémentine Chatel za razumevanje njegove opsesije sa igrama i za njenu pomoć u testiranju igre, Jean-Francois Chretien za pomoć u širenju dobre vesti, svim članovima "Game Artisans of Montreal" - kao i "Sunday Designers" za svoje vreme i predloge - i na kraju njegovi roditelji, njihova podrška njegovim sumnjivim životnim izborima i tome što su bili prvi koji su igru testirali.



1 posečeno drvo

=
1 novo drvo

scorpionmasque.com

scorpionmasque



PROŠIRENJE #01

KRIPTOGRAF

LASERSKI DISK

SADA
DOSTUPNO U
PRODAVNICAMA



Svet komunikacije ulazi u novu eru zahvaljujući Laserskim Diskovima! Na vama je da iskoristite ovu najsavremeniju tehnologiju i izmislite novi način komunikacije...

U svakoj Rundi, jedan od Vaših tragova mora da odgovara kategoriji. Ako sve tri odgovaraju, dobijate Žeton Lasera.



Iskoristite ih da pokušate da pogodite jednu od Ključnih reči protivničkog tima i osvojite Žeton za Presretanje!



PODSETNIK ZA REDOSLED IGRANJA

1. Oba Kriptografa povlače po **1 Kartu Koda**.
 2. Oba Kriptografa smišljaju po **3 traga**.
 3. Beli Kriptograf **pročita svoja 3 traga naglas**.
 4. Članovi oba tima **beleže šta oni misle da je kod Kriptogafa Bele ekipe**.
 5. **Crni tim pokušava Presretanje (osim u Rundi 01)**.
 6. **Beli tim pokušava da dešifruje kod**.
 7. **Beli Kriptograf otkriva svoj kod i Žetoni se dodeljuju**.
- Ponovite korake od 3 do 7, menjajući tim.**
- Kraj Runde: Proverite da li su se stvorili uslovi za pobedu ili poraz.**
- Ako se nijedan uslov nije stekao, oba tima stavljaju svoju Kartu Koda nazad u njihov odgovarajući špil i promešaju ga.



PODSETNIK U VEZI PRAVILA ZA TRAGOVE

- Tragovi **MORAJU** da se odnose na **javne informacije**.
- Tragovi **MORAJU** da se odnose **samo na značenje** Ključne reči.
- Tragovi **NE MOGU** nikada da se odnose na **pravopis, poziciju** na ekranu ili **izgovor** Ključnih reči.
- **NE MOŽETE** koristiti isti trag **više od jednom** po partiji.
- **NE MOŽETE naglas čitati kod na Karti Koda ili koristiti bilo koje Ključne reči kao tragove** (ili njihove prevode na drugi jezik), čak i za drugu Ključnu reč.

