DECRYPTO

デクリプト　ナイショで確かに、通じあう

作者：　Thomas Dagenais-Lespérance（トーマ ダジュネ レスペオンス）
イラスト：NILS, Fabien Fulchiron, and Manuel Sanchez（ニルス ファビアン フルキロン マヌエル サンチェス）

公式ウェブページはこちら▶
https://sugorokuya.jp/p/decrypto/

ゲームの概要

「デクリプト」は、4〜8人のプレイヤーが2つのチームに分かれて対戦するゲームです。
※3人で遊ぶときだけは、この説明書10ページ記載の特別ルールを使います。

各チームが目指すのは、毎回指示される「3-1-4」のような3桁の番号を「しるこ」「打つ」「赤い」といった具合に言葉で**暗号化**して、チームメイトだけに元の番号を伝えることです。一方で、敵チームもその暗号を聞いて番号を推理するので、あまりに分かりやすい暗号にするのは避けなければなりません。

3桁の番号を暗号化するために使うのが、チーム内だけで共有している**4つのキーワード**です。このキーワードの**関連語**を暗号にします。早速、例を見てみましょう。

キーワードの例：



1＝黒、2＝トンボ、3＝カクテル、4＝メキシコという、1〜4の番号に紐づいたキーワードがあるとします。このとき、「おしゃれ」「サボテン」「バットマン」と言われたら、それぞれ何番のキーワードの関連語だと思いますか？

4つの選択肢の中で特にお洒落なイメージなのはカクテルだから「おしゃれ」は3、「サボテン」があるのはメキシコだから4、「バットマン」は黒いから1……というふうに考えると、番号を推測できるはずです。

チーム内では、このようにキーワードを一緒に見ながら、関連語で番号を伝え合います。このときもう片方のチームは、キーワードの情報なしに、相手チームが口にした関連語だけをヒントにして、元になったキーワードを想像し、3桁の番号を当てようとします。

ここで、ちょっとした練習問題に挑戦してみてください。

練習問題

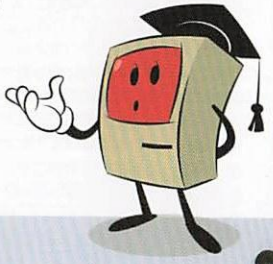
キーワード1の関連語	キーワード2の関連語	キーワード3の関連語	キーワード4の関連語
モンゴル	ブラジル	ウサギ	水そう
塩	アイス	黄色	エサ
場所	豆	アポロ	極小

これは、敵チームがキーワード1〜4それぞれに対してこれまでに発表してきた関連語のリストです。

このあと、「黒」「夜空」「裸（はだか）」という関連語が登場したら、それぞれ、1〜4番のどこに分類できそうでしょうか？ 元になったキーワードをなんとなく推理しながら考えてみてください。正解は3ページの右端にあります。

キーワードが何かを当てる必要はありません。ラウンドごとに発表される言葉が「何番のキーワードに関連しているのか」を推理して当てることで、自分のチームの勝利を引き寄せられるのです！

『デクリプト』は、知的でシンプルなゲームです。最初は少し複雑に見えるかもしれませんが、ルールを理解するには、とにかく一度遊んでみるのがいちばん。ですから、3ページの遊び方を読み進めながら、実際にゲームを遊んでみてください。第2ラウンドが終わる頃には、ゲームの仕組みがよく分かっているはずです。



内容物と準備

1. できるだけ同じ人数構成になるように、白チームと黒チームの2つのチームに分かれます。
2. 同じチームのメンバーがテーブルの同じ側に座り、対戦するチーム同士で向かい合うようにします。
3. 各チーム、自分の色の衝立（ついたて）ボード1枚と脚2個を受け取って組み立てます。
4. 各チーム、自分たちの色の秘密コードカードのセット24枚をすべて受け取り、伏せた状態で手元に置きます。
5. 各チーム、記入シート1枚と、ペンなど書くものを用意して手元に置きます。記入シートは裏表で色が異なり、自分のチームの情報と敵チームの情報を書き分けられるようになっています。白チームの情報は白い面、黒チームの情報は黒い面に記入してください。話し合ってチーム名を決めて、シート上部の空欄に記入します。
6. 砂時計、盗聴成功チップ、伝達失敗チップをテーブルの中央に置きます。



砂時計：1本
（30秒）

衝立（ついたて）：2組

キーワードカード：110枚
（キーワード総数440個）

盗聴成功チップ（白）：4枚
伝達失敗チップ（黒）：4枚

秘密コードカード：48枚
（黒と白、各24枚）

記入シート：50枚
もしもっと必要なら、特設サイトで印刷用のファイルをダウンロードできます。
https://www.decrypto.info

説明書：1部
今あなたが読んでいる、これです！

キーワードカードの準備

キーワードカードについて：
カードにはノイズ模様が入り、記された言葉が読み取りづらくなっていますが、遊ぶ前に言葉をじっくり見ないようにしてください。また、カードは混ぜないで遊ぶことをお勧めします。
カードは赤い鍵マークの面と青い鍵マークの面の両面式です。端にはキーワードごとに通し番号が振られていて、赤い鍵の面の0001から番号順に使用し、赤の面をすべて遊んだら青の鍵の面に移ることを想定して作られています。鍵の色や番号で難度に差があるわけではなく、たとえ順番が変わっても大きな問題なく遊べますが、番号順に使っていくと、バランスよく、毎回遊んだことがない新鮮なキーワードで遊び続けられます。

準備：
キーワードカードを各チーム4枚ずつ取り、衝立の赤い窓に1枚ずつ差し込んでください。カードが完全に隠れるまで差し込むと、赤い窓にキーワードの文字が浮かび上がります。
このとき、チームごとに全員で、赤い窓に現れた4つのキーワードと1〜4の番号の対応を、口には出さずに確認し合ってください。カードには、片面につき上下さかさに1つずつキーワードが記されています。上下のワードのどちらを使っても構いません。もし、ワードの意味が分からない人がいたら、そのカードを上下さかさにしたり、他のカードを使ったりしてみてください。

遊び方

勝負がつくまで、数回のラウンドをくり返します。1ゲームのラウンド数は決まっていませんが、通常は4〜6ラウンドで勝負がつくでしょう。**8ラウンドが終わっても勝負がつかなければ、そこでゲーム終了**とします。毎回ラウンドの始めに、各チーム、今回の暗号化役を1人選びます。この役割は同じ人がずっと務めるわけではなく、ラウンドが変わるごとにチーム内で交代します。
基本的には各ラウンド、この下に書かれた1から8までのステップを順番に行ないますが、第1ラウンドだけは例外で、両チームとも「盗聴の成果」の発表と確認をしません。下記のステップは**順序がとても重要**ですので、間違えないように気をつけてください。

1. 両チームの暗号化役が、それぞれ自分のチームの**秘密コードカード**の山札から**1枚**引いて、そこに記された**3桁の秘密コード**を自分だけこっそり確認します。

2. 暗号化役の2人は、秘密コードの各桁の番号に該当するキーワードを衝立と照らし合わせて確認し、キーワードごとに**連想する言葉**を考えて記入シートに書き込みます。この言葉こそが、チームメイトが秘密コードを当てる手掛かりとなる**「暗号フレーズ」**です。暗号フレーズにはいくつか細かな決まりがあるので、この説明書5ページの**「暗号化のルール」**で説明します。シートに書き込むときには、**自分のチームの色の面**の、ラウンドごとに3行に分かれたスペースのうち、今回のラウンドに該当する箇所に書き込んでください。説明書4ページの書き込み例が参考になるでしょう。



ゲームのテンポが悪くならないように、暗号フレーズの検討時間に制限を設けることをお勧めします。どちらかの暗号化役が暗号フレーズを3つとも書き終えたタイミングで砂時計をひっくり返し、砂が落ち切ったら問答無用で検討終了。もう一方の暗号化役は、たとえ3つ出揃っていなくても、そこで書くのをやめなければなりません。

3. ここからは〈白チームによる暗号解読とコード公開〉を続けて行ないます。一連の手続きが終わったら、今度は〈黒チームによる暗号解読とコード公開〉を行ないます。
まず、白チームの暗号化役が、今書いた**暗号フレーズをすべて上から順に読み上げて**、記入シートをチームメイトに渡します。このとき相手の黒チームは、自分たちの記入シートの**白い面**に、聞き取った暗号フレーズをメモしてください。書き込むのは、白チームの暗号化役が書いたのと同じ所です。

4. 両チームとも、これを手掛かりとして、今回の白チームの秘密コードは何かを話し合います。黒チームは、第1ラウンドで秘密コードを当てるのはほぼ不可能なので、暗号フレーズの元となっているキーワードを予想するといいでしょう。

このとき白チームの暗号化役は、チームメイトへのヒントになるような言動や反応をしてはダメですよ！

5. 白チームは今回の予想として3桁の番号を決めて、暗号フレーズが書かれた行の右側にあるクエスチョンマーク（？）の列のマスにそれを書き入れます。

6. **第2ラウンド以降のみ：**黒チームも今回の白チームの3桁を予想して書き込みます。さらに、両チームの書き込みが終わったあと、黒チームは「盗聴の成果」として白チームの秘密コード当てを試みます。シートのマスに書き入れた3つの番号を、上から順に読み上げてください。

第2ラウンド以降としているのは、第1ラウンドでは予想しようにもまだ情報が足りなさすぎるからです。

7. **白チームが暗号解読**の成果を発表します。マスに書き入れた**3つの番号**を、上から順に読み上げてください。

8. **白チームの暗号化役が、今回の秘密コードカードを公開します。**

- 第2ラウンド以降で、もし黒チームの予想が、番号も順序も合っていたら、見事に盗聴成功です。黒チームは**〈盗聴成功チップ〉を1枚**受け取ります。もし予想が外れていたとしても、ペナルティは何もありません。



- もし、**白チームの予想が間違っていたら、白チームは秘密コードの伝達失敗**です。白チームは**〈伝達失敗チップ〉を1枚**受け取ります。もし予想が合っていたとしても、ごほうびは何もありません。



まれですが、このとき、一方のチームが伝達失敗チップを、もう一方のチームが盗聴成功チップを受け取ることもありえます。

さて、**記入シートに正しいコードを記録しましょう。**
両チームとも、予想を書いたマスの右隣りにあるフロッピーディスク（）の列のマスに、正しいコードの番号を書き入れてください。

さらに、記入シートの下のほうにある横4つに分割されたスペースにも、今回の暗号フレーズを書き込みます。
発表された正しい秘密コードに従って、「1」に該当する暗号フレーズを鍵（）1の欄に、「2」に該当するフレーズを鍵2の欄に、といった具合です。4〜5ページの記入例を参考にしてください。ラウンドを重ねると、ある番号に対してどのような暗号フレーズが使われたのかという情報がここに蓄積されて、一覧できるようになります。

それが済んだら、手順の3〜8を、白と黒を入れ替えて行ないます。
今度は黒チームの暗号化役が暗号フレーズを発表します。

なお、ゲーム終了までの間に、両チームには必ず同じ回数だけ機会が与えられます。たとえ白チームの発表後に勝敗条件が整っていたとしても、そこで勝ち負けが決まるわけではありません。黒チーム側の暗号解読とコード公開は必ず行ないます。

※1ページの練習問題の答え：黒＝2、夜空＝3、裸＝1
なお、キーワードは 1＝相撲／2＝コーヒー／3＝月／4＝ミジンコでした。キーワードを当てるゲームではないので、正しく分類できていれば、キーワードの予想はなんとなく方向性が合っているだけでOKです。

初めてこのゲームを遊ぶときには、第2ラウンドでお互いの秘密コードを予想するときになって、ようやくこのゲームの肝が分かってくるでしょう。自分のチームメイトに正しく伝えるだけでなく、相手チームに悟らせないことも、同時に意識しなければならないのです。

ラウンドの終わりとゲームの終わり

黒チーム側の発表も終えたらラウンド終了です。ここで、どちらかのチームが勝利条件または敗北条件を満たしていないかを確認します。もし、下記のどちらかが満たされていたら、そこでゲーム終了です。もし、どちらも満たしていなければ、新たなラウンドを始めます。

- **どちらかのチームが〈盗聴成功チップ〉を2枚獲得している：そのチームの勝ちです。**
- **どちらかのチームが〈伝達失敗チップ〉を2枚獲得している：そのチームの負けです。**

新たなラウンドを始めるときには、両チームとも秘密コードカードを自分のチームの色の山札に戻してよく混ぜます。つまり、次のラウンドで、まったく同じ3桁のカードを引く可能性もあるわけです。
次の暗号化役を決めて、新たなラウンドを開始しましょう。ラウンド2からは、いよいよ「盗聴の成果確認」を行なうことをお忘れなく。

決着がつかないとき

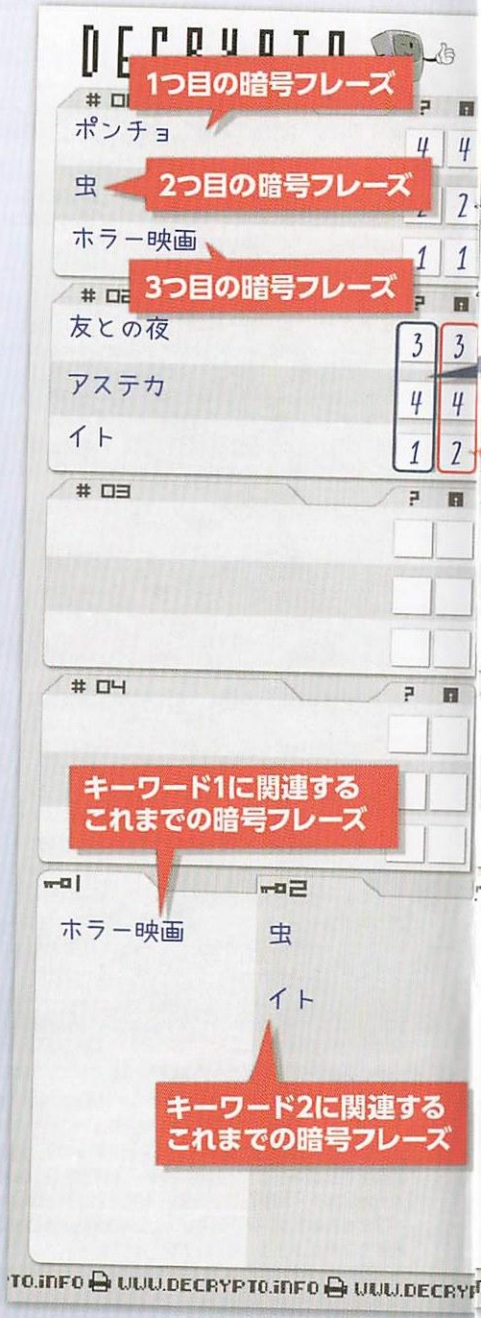
もしラウンド終了時に次の状況になったら…

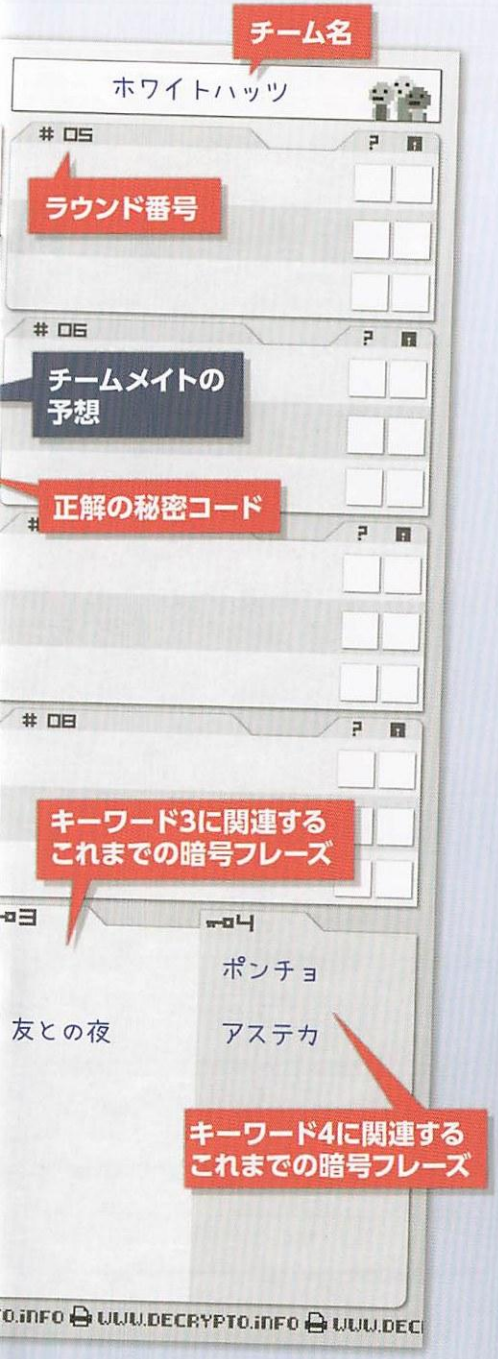
- **ひとつのチームが〈盗聴成功チップ〉2枚と〈伝達失敗チップ〉2枚を持っていて、勝利条件と敗北条件を同時に満たしている。**
- **両チームが同じラウンドで2枚目の〈盗聴成功チップ〉を獲得した。**
- **両チームが同じラウンドで2枚目の〈伝達失敗チップ〉を獲得した。**
- **第8ラウンドが終了した時点で、両チームとも勝利条件、敗北条件を満たしていなかった。**

次のように得点計算を行なって勝利チームを決めます。

盗聴成功チップ1枚＝＋1点
伝達失敗チップ1枚＝－1点

合計得点がより多かったほうが勝ちです。
もしそれでも同点だったら、**相手チームのキーワード当てに挑戦し、より多く当てられたチームが勝ち**です。
その正解数も同じだったら、両チームで勝利を分かち合いましょう。





暗号化のルール

毎ラウンド、暗号化役は、キーワードからの連想で**暗号フレーズを考えます**。暗号フレーズを作るときには、**守るべき重要なルール**がいくつかあります。

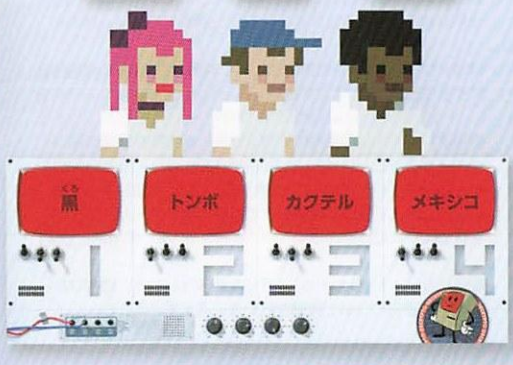
- **暗号フレーズは、キーワードの意味内容にまつわるものであること**。漢字や文字数をそのまま言ったり、頭文字をヒントにしたり、「如月(2月)」「睦月(1月)」などで衝立内の位置を示したり、発音や抑揚の類似で表現したりしてはいけません。
- **暗号フレーズの形態は自由です**。ひとつの単語でも、文章でも構いません。一緒に遊ぶ人たちがOKというなら、ワードに限らず鼻歌や踊りやジェスチャーを使ってもよいでしょう。
- **暗号フレーズは、3つの番号のどれと対応しているのかを明確にすること**。
- **暗号フレーズは、一般的に公開されている情報や知識に基づくものであること**。もし望むなら、17世紀のクロアチアの無名の詩人を暗号フレーズにしても構いませんが、朝食に食べたものとか、恋人と密かに呼び合っているニックネームといった、特定の相手にだけ伝わるような“身内ネタ”は、使用禁止です。
- 暗号化役は、「カタカナか」「どんな漢字か」など、**暗号フレーズの文字表記について質問されたら、必ず答えること**。
- 暗号化役は、**自分のチームメイトに伝える情報は、相手チームにも平等に伝えること**。
- **いったん声に出した暗号フレーズを、あとから変更したり、補足したりしないこと**。
- **1回のゲーム中に同じ暗号フレーズを複数回使わないこと**。
- **秘密コードカードの番号を読み上げたり、キーワードそのものを暗号フレーズとして使ったりしないこと**。キーワードを別の言語に訳しただけの言葉を暗号フレーズにしてもいけません。別のキーワードの暗号フレーズとして使うのも禁止です。

プレイ例

実際のゲームの例を見てみましょう。アリス、ボブ、デイブの3人の白チーム対、イブ、マロリー、オスカーの3人の黒チームで対戦します。
第1ラウンドでは、白チームの暗号化役ボブと、黒チームの暗号化役マロリーがそれぞれ秘密コードカードを引き、3つの暗号フレーズを考えて発表したところ、どちらのチームも自分のチームの暗号解読に成功しました。さらに、両チームとも、相手チームの暗号化役から得た暗号フレーズ情報を記録シートにメモしました。

白チーム

アリス　ボブ　デイブ



黒チーム

イブ　マロリー　オスカー



第1ラウンドでは、両チームとも暗号伝達に成功しました。





第2ラウンド開始

第2ラウンドの暗号化役はアリスとイブです。2人はそれぞれ今回の秘密コードカード1枚をこっそり確認し、暗号フレーズを3つ考えて、記入シートに書きました。



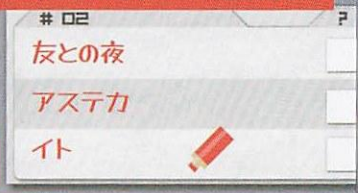


まずはアリスが暗号フレーズを読み上げます。



友との夜
アステカ
イト

黒チームは、聞き取った暗号フレーズを書き取ります。



アリス以外の全員が、敵に聞こえないよう気をつけながらこっそり話し合います。

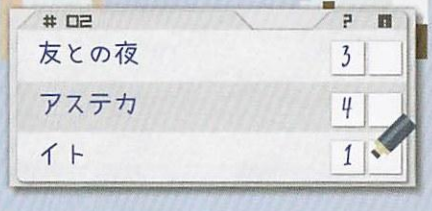
第1ラウンドで白チームが使った暗号フレーズと比べてみましょう。
#1がホラー映画、#2が虫、#4がポンチョでしたね。

友との夜 は……きっと 3 だろう。

アステカ は 4 だな。

イト？
どれだ？ 分かるか？

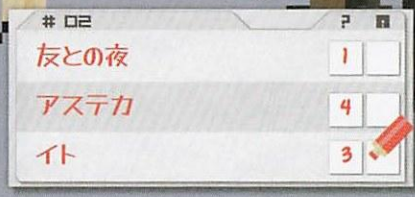
分からん……
1 じゃないか？



友との夜ねえ……そういうときって、ホラー映画を観たりするじゃない？ たぶん 1 よ！

ポンチョといえば中南米だから、アステカ は 4 だろ。

イト？ どういうこと？ きっと 3 だよ。まだ 3 は、なんのヒントもないもんね。



両チーム、アリスの秘密コードの予想を発表します。

3.4.1?

1.4.3?

正解は3.4.2よ！
まったくもう！



チーム内での伝達に失敗した白チームは、〈伝達失敗チップ〉を1枚受け取ります。

一方、黒チームは〈伝達失敗チップ〉を受け取りません。
そもそも敵が暗号生成時に使っているキーワードを知らないのですから、解読できないほうがむしろ当たり前なのです。

両チームとも、記入シートの白い面の下のほうの正しい番号の欄に、今回の白チームの暗号フレーズを書き加えます。

次は、黒チームの暗号化役であるイブの番です。

イブが暗号フレーズを読み上げました。

がいこつ
起きる
フレディ



白チームは、聞き取った暗号フレーズを書き取ります。



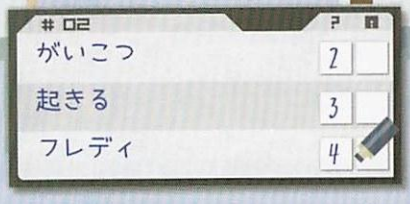
がいこつ ね…。犬は骨が好き。
これは、2 ね！

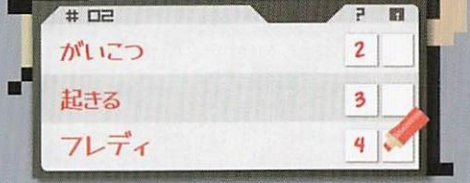
起きる といえば夜明けだから3。

フレディ・クルーガーが現れるのは夜だから、4!

2-3-4 じゃない？

意義なし。



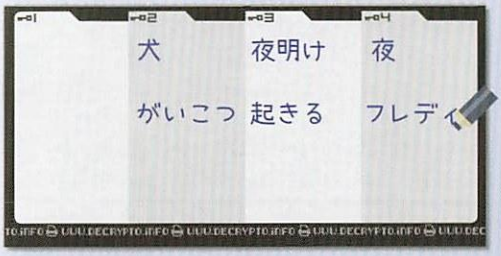


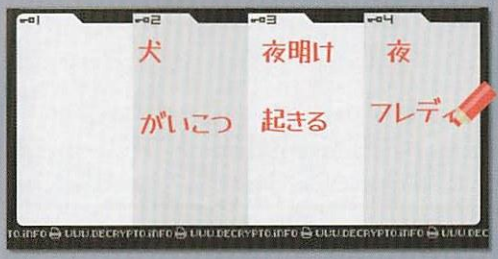
両チーム、イブの秘密コードの予想を発表します。



相手チームの秘密コードを見事に当てた白チームは、〈盗聴成功チップ〉を1枚受け取ります。

両チームとも、記入シートの黒い面の下のほうに、黒チームの手掛りを書き込みます。





第2ラウンド終了

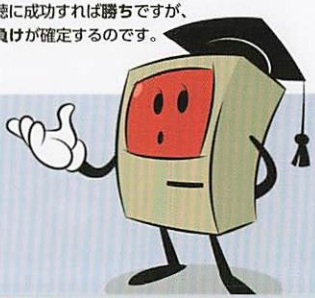
このラウンドでは、黒チームはチップを1枚も受け取りませんでした。

一方の白チームは、**伝達失敗チップ**と**盗聴成功チップ**を**1枚ずつ**受け取っています。



つまり白チームは、勝ちにも負けにも「リーチ」の状態です。

次のラウンドで盗聴に成功すれば**勝ち**ですが、伝達に失敗すれば**負け**が確定するのです。



…次のラウンドへ続く

3人用の特別ルール

概要

〈盗聴者〉1人対〈暗号化役〉2人のチームで対戦します。ラウンドごとに、暗号化役の片方が秘密コードカードを引き、3つの暗号フレーズを発表します。盗聴者は、5ラウンド以内に盗聴成功チップを2枚集めたら勝ちです。

準備

暗号化役の2人はテーブルの同じ側に座り、その向かい側に盗聴者1人が座ります。暗号化役チームは記録シート1枚と書くもの、衝立1組、秘密コードカード1色分すべてを手元に用意し、通常ルールのときのようにキーワードカード4枚を衝立にセットします。盗聴者は記録シート1枚と書くものを手元に用意します。

遊び方

暗号化役チームのどちらか1人が秘密コードカードを引いて3つの暗号フレーズを提示し、もう1人の暗号化役と盗聴者が解読を試みます。通常ルールと異なるのは、チップ付与のルールです。盗聴者が秘密コードを見事に当てたら、盗聴成功チップを1枚受け取ります。もし、暗号化役チームがチーム内での情報伝達に失敗したら、チームが伝達失敗チップを受け取るのではなく、盗聴者が盗聴成功チップを1枚受け取ります。通常ルールのとおり、第1ラウンドでは盗聴者は盗聴の成果確認を行ないません。
なお、盗聴者は秘密コードカードを引くことも、暗号フレーズを発表することもありません。

ゲーム終了

5ラウンドが終わるより先に盗聴者が盗聴成功チップを2枚獲得したら、盗聴者の勝ちです。それが達成されなければ、暗号化役チームの勝利です。





クレジット

作者： Thomas Dagenais-Lespérance（トーマス ダジュネ レスペランス）
発行者： Christian Lemay（クリスチャン ルメ）
クリエイティブディレクター： Manuel Sanchez（マヌエル サンチェス）
2Dアーティスト： NILS（ニルス）
3Dアーティスト： Fabien Fulchiron（ファビエン フルキホン）, Manuel Sanchez（マヌエル サンチェス）
日本語版制作： 株式会社すごろくや
東京都中野区東中野1-51-3
sugorokuya.jp

© 2023 SUGOROKUYA

すごろくや SUGOROKUYA
お問い合わせ

2017 Le Scorpion Masqué Inc.
The use of the screens, the illustrations, the title DECRYPTO, and the Scorpion Masqué name and/or logo is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion Masqué Inc.

謝辞

スコーピオンマスクは、このプロジェクトに素晴らしいアイデアと熱意をもって取り組んでくれたMélanie Mecteauに感謝しています。
作者は、このプロジェクトを信じてくれたChristian Lemay、ゲーム愛を理解し、テストプレイをしてくれたClémentine Chatel、良いニュースを広める手助けをしてくれたJean-François Chrétien、Game Artisans of Montrealの皆さん、多くの時間を費し様々な提案をしてくれたSunday Designersの皆さん、そして最後に、人生の大きな選択をする際にはいつだって支え、このゲームの最初のテストプレイヤーになってくれた両親に感謝しています。





伐採1本
＝
植林1本

scorpionmasque.com
scorpionmasque

Scorpion Masqué

デクリプト拡張セット #1: レーザードライブ

好評販売中

DECRYPTO
デクリプト拡張セット#01
LASER DRIVE

レーザーディスクによってコミュニケーションの新時代が到来した。だが、この新たな技術を活かせるかどうかは、きみ次第。

『デクリプト拡張セット#01：レーザードライブ』は、『デクリプト』の遊び心地を大きく変える拡張カードセットです。

カードに記されているのは、〈色〉や〈映画のタイトル〉といった「ジャンル」指定。この拡張を使うときには、毎ラウンド、少なくとも1つはカードで指定されたジャンルから暗号フレーズをひねり出さなければなりません。もしも3つすべてを指定ジャンルで表現できたら、特別な「レーザーチップ」を獲得できます。

そして、レーザーチップを2枚集めると、敵チームの「キーワード直接当て」に挑めます。見事に当てたら盗聴成功チップ獲得です！



ラウンド進行のまとめ

1. 各チームの暗号化役が、**秘密コードカード**を**1枚**ずつ引く。
2. 各チームの暗号化役が、**暗号フレーズ**を**3つ**考えて書き込む。
3. 白チームの暗号化役が、3つの暗号フレーズを**すべて読み上げる**。
4. 両チームとも**白チームの秘密コードが何かを話し合う**。
5. 白チームは予想した3つの番号を**記録シートに書き込む**。
6. 黒チームも予想した3つの番号を**記録シートに書き込み、盗聴の成果を発表**する(第2ラウンド以降)。
7. **白チームが暗号解読を試みる**。
8. 白チームの暗号化役が今回の**秘密コードを公開**し、結果に応じて**チップを分配する**。

ステップ3〜8までを、チームの白と黒を入れ替えて行なう。

ラウンド終了時：勝ち負けが決まったチームがいないか確認。

もしいなければ、両チームとも今回の秘密コードカードを自分のチームの山札に戻してよく混ぜる。

新ラウンドを1.から開始する。

暗号化のルールのまとめ

- キーワードの**意味内容にまつわるもの**であること。
- キーワードの**漢字、文字数、頭文字、衝立内での位置、発音や抑揚**で示してはならない。
- **一般的に公開されている情報や知識**に基づいていること。
- 1ゲーム内で**同じ暗号フレーズを複数回使ってはならない**。
- **秘密コードカードの番号を読み上げたり、キーワードそのものやキーワードの他言語訳を暗号フレーズにしたりしてはならない**。別のキーワードの暗号フレーズとするのも禁止。

