

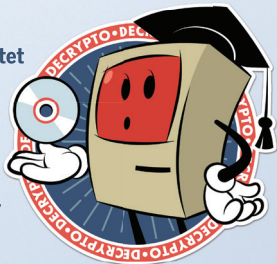
DECRYPTO

ERWEITERUNG 01

LASER DRIVE

Die Welt der Kommunikation schreitet dank der Laserdiscs in ein neues Zeitalter voran!

Nutzt die Möglichkeiten dieser innovativen Technologie, um eure Kommunikation zu revolutionieren ...
Völlig ohne Gefahren!



Eine Erweiterung für Decrypto von **Thomas Dagenais-Lespérance**, illustriert von **NILS, Manuel Sanchez** und **Sébastien Bizo**.



INHALT

- 53 Laserdisc-Karten (Kategorien)
- 6 rote Laserdisc-Marker
- 2 Abfangmarker
- 2 Regelkarten



SPIELAUFBAU

- Baut das Spiel wie gewohnt auf.
- Mischt die **Laserdisc-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- Legt die **Laserdisc-Marker** neben die Abfang- und Missverständnismarker.
- Wir empfehlen, die Variante mit Sanduhr zu verwenden: Sobald einer der Verschlüsseler seine 3 Hinweise aufgeschrieben hat, dreht er die Sanduhr um, wodurch der andere Verschlüsseler noch 30 Sekunden Zeit hat, seine Hinweise fertig zu schreiben.

→ SPIELABLAUF ←

Der Spielablauf des Grundspiels ändert sich in den folgenden Punkten:

Zu Beginn jeder Runde **deckt ihr 1 Laserdisc-Karte auf**.

Beide Verschlüsseler müssen mindestens 1 ihrer 3 Hinweise so wählen, dass er zur Kategorie auf der Laserdisc-Karte passt. Wenn zum Beispiel ein Filmtitel gefragt ist, muss mindestens 1 der 3 Hinweise ein Filmtitel sein. Passt keiner deiner Hinweise zu der geforderten Kategorie, erhältst du 1 Missverständnismarker. Die Kategorie muss **vollständig** erfüllt werden. In der zuvor genannten Kategorie wäre es zum Beispiel nicht erlaubt, „Zeit“ zu benutzen und dann zu behaupten, dass das Wort Teil des Titels „Bill & Teds verrückte Reise durch die Zeit“ ist. Außerdem darf **nichts hinzugefügt** werden. „Star Wars Oma“ ist kein Film.

Ein Verschlüsseler darf – wenn er möchte – **alle 3 Hinweise** so wählen, dass sie zur Kategorie gehören. Falls er das schafft, erhält sein Team nach dem Vorlesen der Hinweise 1 Laserdisc-Marker. Die Übertragung muss dafür nicht erfolgreich sein. Ein Team kann nie mehr als 3 Laserdisc-Marker besitzen.

Am Ende jeder Runde kann ein Team versuchen, **1 Schlüsselwort des Gegnerteams zu erraten**, um 1 Abfangmarker dafür zu erhalten. Dafür kündigt es sein Vorhaben an und legt 2 Laserdisc-Marker in den Vorrat zurück. Das andere Team muss dann sofort entscheiden, ob es ebenfalls einen Versuch starten möchte, bevor der Versuch gewertet wird. Falls ein Team einen Versuch startet, muss es ankündigen, welches Schlüsselwort erraten werden soll, und dann ein einziges Wort nennen. Zum Beispiel: „Euer Wort Nr. 2 ist ‚POLYGLOTT‘“. Falls das Team das Schlüsselwort **exakt** erraten hat, bekommt es 1 Abfangmarker. Falls nicht, passiert nichts.

Achtung: Ein Team kann eine Runde (und somit die Partie) mit 3 Abfangmarkern beenden, selbst wenn nur 2 für den Sieg benötigt werden.

BEI GLEICHSTAND

Im Falle eines Gleichstands am Ende der Partie wird der Gleichstand wie gewohnt aufgelöst: Zuerst werden „Punkte“ gezählt (+1 für Abfangmarker, -1 für Missverständnismarker) und danach wird versucht, die Schlüsselwörter zu erraten.

Die Schlüsselwörter, die bereits während der Partie durch Laserdisc-Marker erraten wurden, **zählen dazu**. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt das Team, das mehr Laserdisc-Marker übrig hat.