**FICHE DE JEU**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Decrypto** | | | |
| **Editeur : Scorpion Masqué (2018)**  **Distributeur :**  **Asmodée** | **Auteur(s) : Thomas Dagenais-Lespérance**  **Illustrateur(s): Fabien Fulchiron, Manuel Sanchez, Nils** | **Nombre de joueurs :**  **de 3 à 8**  **Mise en place : 5 min**  **Durée : 30 min** | **Prix : 20€** |
| **Intelligence principale** | Linguistique : vocabulaire – déduction  Communication brouillée  Ecoute | | | |
| **Intelligences secondaires** | Collaboration | | | |
| **ESAR**  (facette F facultative) | * Jeu de stratégie (A406) – Jeu de langage et d’expression (A410) – Jeu d’énigme (A411) * Raisonnement hypothético-déductif (B501) * Concentration (C411) * Jeu coopératif et compétitif (D402) * Discours bluffe (E208) – Décodage de message (E306) | | | |
| **Compétences** | Vocabulaire – Expression | | | |
| Ressources nécessaires (vocabulaire – écoute – entraide) | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Support vidéo – la règle** | <https://www.yout-ube.com/watch?v=nfz4zb9jhQE> |
| **Contenu de la boite** | * 2 écrans * 110 cartes "Mots-clefs" * 48 cartes "Code" * 4 jetons "Interception" * 4 jetons "Malentendu" * 1 sablier * 50 feuilles de notes |
| **Règle** | Voir farde ou  <https://cdn.1j1ju.com/medias/51/84/eb-decrypto-regle.pdf> |
| **But du jeu** | Faire deviner un code et deviner le code de l’équipe adverse.  il faut donner des indices suffisamment clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires. |
| **Principe du jeu** | **Jeu** d'ambiance dans lequel les joueurs s'affrontent en deux équipes. C'est un défi croisé : chaque joueur tente à la fois d'interpréter correctement les messages codés transmis par ses coéquipiers, tout en essayant d'intercepter ceux de l'équipe adverse. |
| **Matériels supplémentaires** | Mots cadeaux  <https://www.scorpionmasque.com/sites/scorpionmasque.com/files/decrypto_printplay_fr_02dec2019.pdf>  Puzzles pour s’exercer  <https://www.scorpionmasque.com/sites/scorpionmasque.com/files/puzzles_decrypto_1a12_fr.pdf> |
| **Mécanismes ludiques** |  |
| **Intérêts didactiques** | Vocabulaire  Champs lexicaux  Collaboration – coopération |
| **Conseils pratiques**  (adaptation à la classe) |  |
| **Pitch** | Rejoignez la grande famille des encrypteurs, déjouez Alan Turing et son équipe de fin limiers…  Votre mission, si vous l’acceptez : transmettre des codes secrets à votre équipe sans que vos adversaires ne puissent les intercepter… et surtout intercepter les codes secrets de vos adversaires.  Soyez perspicaces ! L’avenir de notre planète est en jeu ! |
| **Jeux rencontrant le même objectif** | Dixit - |