**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 – déductionCommunication brouilléeEcoute |
| **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** | VocabulaireChamps lexicauxCollaboration – 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 -  |