2+

12+

15min

CODE NAMES DUO

Codenames Duo est un jeu coopératif pour 2 joueurs (ou plus) dans lequel vous devez retrouver tous vos Noms de Code avant la fin du temps imparti. Pour cela, vous devez, tour à tour, deviner ou faire deviner vos Noms de Code en donnant le meilleur indice possible. Prenez garde à ne pas tomber sur les redoutables Assassins qui rôdent !

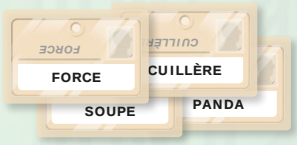
Matériel



15 tuiles Identité vertes



11 jetons Temps



200 cartes Nom de Code



100 cartes Clé



1 tuile Assassin



1 carnet de Cartes Mission

1 livret de règles

1 support de carte Clé

Aperçu et but du jeu

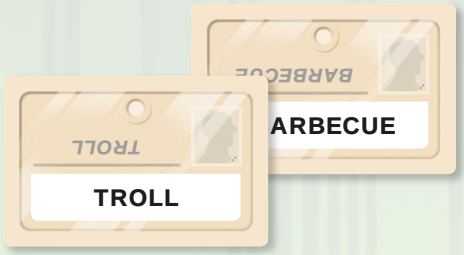
Chaque joueur connaît une partie des Noms de Code à trouver. Il va donc falloir coopérer pour trouver l'ensemble des Noms de Code avant la fin des 9 tours. Pour cela, chacun à votre tour, vous donnez un indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Votre partenaire, quant à lui, tente de deviner ces Noms de Code tout en évitant de rencontrer l'un des terribles Assassins qui vous font perdre la partie.

Trouvez l'ensemble des 15 Noms de Code avant la fin des 9 tours pour remporter la victoire.

Éléments du jeu

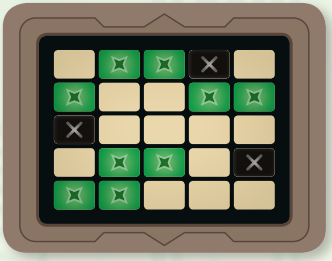
■ Cartes Nom de Code

Les cartes Nom de Code correspondent aux mots que vous devez deviner ou faire deviner à votre partenaire durant la partie. Les mots sont indiqués deux fois sur chacune des cartes afin de faciliter la lecture pour les deux joueurs. Chaque carte Nom de Code est recto-verso.



■ Cartes Clé

La carte Clé indique quels sont les Noms de Code à trouver pour cette partie. La Clé est recto-verso, et chaque côté correspond à la grille de cartes posées sur la table :



- **En vert :** les Noms de Code à trouver pour remporter la partie.
- **En beige :** des mots Neutres qui vous font perdre du temps.
- **En noir :** les Assassins qui ne doivent être trouvés sous aucun prétexte !

Cependant, le recto et le verso des cartes Clé sont différents. Ainsi, vous ne voyez pas les mêmes Noms de Code ni les mêmes Assassins que votre partenaire.



REMARQUE 1 : *Vous avez 15 Noms de Code à trouver pour remporter la partie, mais vous connaissez chacun 9 Noms de Code indiqués sur chaque face de la carte Clé. Cela signifie que vous avez 3 Noms de Code en commun parmi ceux-ci.*

REMARQUE 2 : *Un Assassin sur votre côté de la carte Clé ne correspond pas toujours à un Assassin pour votre partenaire. Seul un Assassin sur les trois est commun aux deux faces de la carte Clé. Cela signifie que vous pouvez tout à fait pointer un mot indiqué en noir sur votre carte Clé pour répondre à l'indice de votre partenaire, mais votre partenaire, quant à lui, ne peut surtout pas pointer cette même carte, au risque de perdre la partie.*

■ Tuiles Identité

Les tuiles Identité représentent les Noms de Code que vous devez trouver pendant la partie. Dès que le joueur qui devine désigne un Nom de Code parmi les cartes disposées sur la table, et qu'il s'agit bien d'un des 9 Noms de Code verts du joueur qui fait deviner, une tuile Identité est placée sur cette carte pour indiquer que ce Nom de Code a été trouvé.



■ Tuile Assassin

La tuile Assassin représente la fin de la partie. Si le joueur qui devine désigne un Nom de Code parmi les cartes disposées sur la table, et qu'il s'agit d'un Assassin pour le joueur qui fait deviner, la tuile Assassin est placée sur ce Nom de Code et vous perdez la partie.



■ Jetons Temps

Les jetons Temps sont recto-verso avec une Affaire classée d'un côté et un Témoin Innocent de l'autre. Le nombre de ces jetons présents en début de partie détermine le nombre de tours dont vous disposez. À chaque fin de tour, un jeton Temps est utilisé. Lorsque le dernier jeton Temps est utilisé, la partie est terminée. Les jetons Temps avec un fond bleu ne sont utilisés que lors de parties avec variante.



■ Cartes Mission

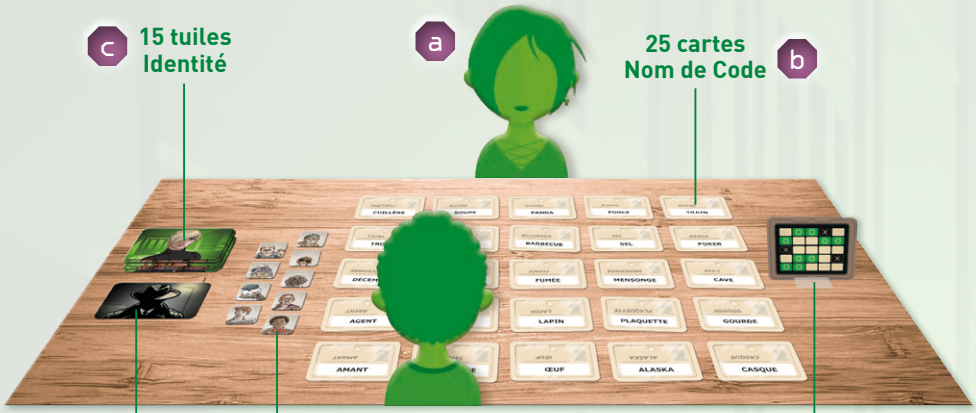
Les cartes Mission ajoutent un peu de challenge à la partie. Elles sont utilisées uniquement pour des parties avec variante. Chaque Mission comporte différentes villes qui déterminent chacune deux éléments clés de votre partie :

- Le premier chiffre indique le nombre de tours de jeu.
- Le deuxième chiffre indique le nombre d'erreurs acceptables.



Prague 9-9 : 9 tours et 9 erreurs acceptables

Mise en place



a Placez-vous **face à face** autour de la table.

b Mélangez les cartes **Nom de Code** et prenez-en **aléatoirement 25**. Placez-les sur la table pour former une grille de 5 sur 5, de façon à ce que vous puissiez chacun lire ces cartes.

c Placez les **tuiles Identité vertes** et la **tuile Assassin** à proximité de la grille de Noms de Code, de façon à ce que vous puissiez chacun y accéder.

d Placez **9 jetons Temps** sur leur face Témoin Innocent et formez une réserve à proximité de la grille de Noms de Code, de façon à ce que vous puissiez chacun y accéder. Laissez les deux jetons Temps avec le fond bleu dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour une partie standard.

e Mélangez les **cartes Clé** et prenez-en une au hasard, de façon à ne voir qu'une seule face de cette carte. Fixez-la sur son support et placez-la entre vous deux de façon à ce qu'elle corresponde à la grille de Noms de Code. Ainsi, vous ne connaissez que la partie de la carte Clé qui vous fait face, et votre partenaire n'en connaît que le verso.

CONSEIL : *Tenez le paquet de cartes Clé à la verticale et piochez une carte. Ainsi, vous ne verrez que votre côté de la carte.*

Déroulement de la partie

Vous jouez chacun à votre tour et tentez de faire deviner à votre partenaire les 9 Noms de Code verts présents sur votre côté de la carte Clé. Trouvez les 15 Noms de Code verts avant d'être à court de jetons Temps pour remporter la partie.

Un tour se déroule en deux phases :

1. Donner un indice

Pour faire deviner un ou plusieurs Noms de Code à votre partenaire, vous lui donnez un indice, qui doit être composé d'un mot accompagné d'un chiffre. Ce dernier indique à votre partenaire le nombre de Noms de Code en rapport avec ce mot. Il est intéressant de chercher un indice pouvant se rapporter à plusieurs Noms de Code afin d'en faire deviner un maximum au même tour.

EXEMPLE : *Deux de vos Noms de Code verts sont BAISER et BAGUE. Ces deux termes appartiennent aux thèmes de l'amour et de la romance. Vous pouvez donc donner comme indice "MARIAGE : 2".*

REMARQUE : *Vous êtes autorisé à donner un indice pour faire deviner un seul Nom de Code, mais n'oubliez pas que vous avez un temps imparti pour tenter de remporter la victoire. Aussi, faire deviner quatre mots avec un seul indice constitue un bel exploit.*

Vous ne pouvez donner qu'un seul mot comme indice, et vous n'êtes pas autorisé à donner des indications supplémentaires.

EXEMPLE : *Vous ne pouvez pas dire "Il faut avoir beaucoup d'imagination, mais je dis...".*

Vous ne pouvez pas donner comme indice un Nom de Code visible sur la table. Au fil des tours, certains Noms de Code seront recouverts. Un indice qui n'était pas valide au début de la partie peut donc le devenir au fur et à mesure des mots recouverts.

Le premier indice

Votre partenaire ou vous-même pouvez donner le premier indice. Imaginons que vous trouvez un bon indice et que votre partenaire est toujours en pleine réflexion, vous pouvez alors proposer de donner le premier indice. Vous donnez alors **un mot et un chiffre**... et rien d'autre. Maintenant, votre partenaire essaye de deviner à quels Noms de Code vous pensez.

2. Désigner un ou plusieurs Noms de Code

Lorsque votre partenaire donne un indice, vous devez découvrir la ou les cartes Nom de Code désignées par cet indice. **Vous ne pouvez pas regarder votre partenaire, qui doit obligatoirement rester neutre** pendant cette phase. Lorsque vous pensez avoir deviné un Nom de Code, touchez la carte correspondante à l'aide de votre index.

- Si la carte que vous touchez correspond à un **Nom de Code vert** pour votre partenaire, bingo ! Ce dernier le recouvre alors d'une **tuile Identité verte**. **Le tour continue,** et vous pouvez tenter de deviner un autre mot, toujours avec l'indice reçu.



EXEMPLE : *Votre partenaire doit vous faire deviner BAISER et BAGUE. Il vous donne comme indice "MARIAGE : 2". Vous touchez la carte BAISER, et votre partenaire la recouvre d'une tuile Identité verte. Vous avez deviné un des 15 Noms de Code à trouver !*

- Si la carte que vous touchez correspond à un **Nom de Code noir** pour votre partenaire, c'est raté. Ce dernier le recouvre avec la **tuile Assassin,** et vous perdez la partie. **Le jeu se termine immédiatement.**

> ***EXEMPLE :*** *En gardant l'indice "MARIAGE : 2", vous touchez la carte AMANT. Votre partenaire la recouvre de la tuile Assassin, et la partie se termine. Vous avez perdu.*

- Si la carte que vous touchez correspond à un **Nom de Code beige** pour votre partenaire, vous perdez du temps. Votre partenaire prend un **jeton Temps** de la réserve et le place sur la carte, face Témoin Innocent visible, la flèche pointant vers vous pour rappeler que vous avez déjà deviné ce mot. **Le tour se termine immédiatement.**

> ***REMARQUE :*** *Attention de ne pas recouvrir le texte avec le jeton Temps. Votre partenaire pourrait toujours deviner ce mot au besoin.*



EXEMPLE : *En gardant l'indice "MARIAGE : 2", vous touchez la carte DIAMANT. Votre partenaire pose un jeton Temps, face Témoin Innocent visible, sur cette carte en pointant la flèche vers vous. Le tour se termine, et c'est à vous de donner un indice.*

Vous ne pouvez pas donner d'indication sur la couleur du mot que vous venez de deviner sur votre côté de la carte Clé.

> ***EXEMPLE :*** *Si le mot que vous avez deviné est également en vert sur votre côté de la carte Clé, il s'agit d'un des 3 Noms de Code que vous avez en commun. Cependant, vous êtes le seul à détenir cette information et vous ne pouvez pas la donner à votre partenaire.*

> ***REMARQUE :*** *Vous devez toujours deviner au moins un Nom de Code pendant votre tour.*

Un indice, plusieurs essais

Si vous avez deviné avec succès un Nom de Code, vous pouvez tenter d'en deviner un second selon les règles standards. Si vous devinez avec succès le second Nom de Code, vous pouvez tenter d'en trouver un troisième, puis un quatrième, puis un cinquième, etc. **Vous pouvez deviner un nombre illimité de Noms de Code tant qu'il s'agit de Noms de Code verts**.

> ***CONSEIL :*** *Deviner un Nom de Code supplémentaire est risqué, mais peut constituer un bon coup si vous pensez avoir trouvé un Nom de Code que vous n'aviez pas deviné plus tôt dans la partie.*

Vous ne pouvez pas donner d'indication sur le nombre de Noms de Code qu'il reste à deviner sur votre côté de la carte Clé, ni donner de conseils à votre partenaire sur quand arrêter de deviner. Restez toujours le plus neutre possible, ne commentez pas les paroles ou les gestes de votre partenaire.

■ Fin du tour

Chaque tour se compose d'exactement un indice et au moins une carte Nom de Code touchée. Imaginons que vous n'avez pas rencontré d'Assassin, le tour peut se terminer de plusieurs façons :

- **Se tromper** de Nom de Code met fin au tour. Si vous touchez une carte Neutre, votre partenaire l'indique en plaçant **un jeton Temps, face Témoin Innocent visible, sur cette carte, et le tour prend fin.**
- **Après plusieurs Noms de Code devinés**, vous choisissez de vous arrêter. Prenez un **jeton Temps de la réserve et placez-le devant vous, face Affaire classée visible.**

Un tour se termine systématiquement par l'utilisation d'un jeton Temps. Le nombre de jeton Temps restants dans la réserve détermine le nombre de tours restants avant la fin de la partie.

Si tout se passe bien, vous devinerez autant de Noms de Code que le chiffre indiqué par votre partenaire dans son indice et vous arrêterez là. Mais vous pouvez choisir d'arrêter le tour avant d'avoir trouvé tous les Noms de Code. Il est aussi possible de tenter de deviner plus de Noms de Code que le chiffre indiqué par l'indice de votre partenaire, mais nous ne vous le recommandons pas.

■ Tour suivant

Vous et votre partenaire donnez un indice chacun à votre tour. Dès lors, si vous avez donné le premier indice, c'est votre partenaire qui donnera l'indice suivant.

Lorsque vous devinez les Noms de Code, seul le côté de la carte Clé qui fait face à votre partenaire doit être pris en compte. Les mots que votre partenaire tente de vous faire deviner peuvent très bien apparaître en vert, en beige ou même en noir de votre côté de la carte Clé. Vous devriez focaliser votre attention sur les cartes Nom de Code et ignorer la carte Clé pour décoder l'indice de votre partenaire.

Si vous devinez un mot qui est recouvert par une tuile Identité verte, celui-ci est trouvé, et vous ne devez plus donner d'indice sur ce mot. S'il apparaît en vert aussi de votre côté de la carte Clé, vous ne pouvez pas en informer votre partenaire.



Un mot recouvert par un jeton Temps peut encore être deviné par l'autre joueur.

EXEMPLE : *Votre partenaire a touché une carte Neutre, et vous l'avez indiqué en plaçant un jeton Temps, face Témoin Innocent visible, en pointant la flèche vers lui. Voici ce qui peut arriver si vous devinez ce mot à votre tour :*

- *Votre partenaire le voit comme un Assassin, et vous perdez la partie.*
- *Votre partenaire le voit comme un Témoin Innocent et place un second jeton Temps sur cette carte, la flèche pointant vers vous. Les jetons Temps peuvent être placés de façon à recouvrir le mot de la carte Nom de Code puisque aucun de vous ne le devinera de nouveau.*
- *Votre partenaire le voit comme un Nom de Code vert et le recouvre avec une tuile Identité verte. Le jeton Temps est alors placé au-dessus de la tuile Identité verte pour rappeler ce qu'il s'est passé les tours précédents.*

Utilisez les indices des tours précédents

Il est possible que vous ne trouviez pas tous les Noms de Code liés à un indice donné par votre partenaire, que vous vous soyez trompé ou que vous ayez décidé d'arrêter le tour avant d'avoir trouvé tous les Noms de Code, ne voulant pas prendre le risque de rencontrer un Assassin.

Lorsque c'est votre tour de deviner, gardez les indices précédents à l'esprit. Vous n'êtes pas restreint à l'indice actuel, **mais vous pouvez deviner des mots liés à n'importe quel indice donné précédemment.** Parfois, vous préférerez deviner un mot dont vous êtes certain en premier lieu, même s'il n'est pas lié à l'indice actuel.

Il est également important de garder ça à l'esprit lorsque vous réfléchissez à un indice. Votre partenaire aura une nouvelle chance pour deviner les mots liés aux indices que vous avez déjà donnés, il n'est donc pas toujours nécessaire de donner un autre indice pour un même mot.

■ Deviner le dernier Nom de Code

Si les 9 Noms de Code qui apparaissent en vert sur votre côté de la carte Clé sont recouverts par une tuile Identité verte, dites-le à votre partenaire. Ce dernier sera alors le seul à donner des indices pour les tours restants.

Fin de la partie

La partie prend fin selon différentes conditions :

■ Victoire

Tous les Noms de Code sont recouverts par des tuiles Identité vertes : vous gagnez la partie ! Il y a 15 Noms de Code à trouver (9 sur chaque côté de la carte Clé, dont 3 communs aux deux côtés).

■ Assassin

Si l'un de vous rencontre un Assassin : vous perdez la partie.

■ Mort subite

Si vous avez utilisé votre dernier jeton Temps et qu'il vous reste des Noms de Code à deviner, il est temps d'entamer le tour de Mort subite.

Plus aucun indice n'est donné. Vous n'avez plus de temps. Le tour de Mort subite vous autorise uniquement à utiliser les indices donnés tout au long de la partie pour une dernière tentative pour remporter la victoire.



Si un seul d'entre vous a encore des Noms de Code à deviner, celui-ci sera le seul à jouer. Si vous avez encore tous les deux des Noms de Code à deviner, vous jouez tous les deux. Vous pouvez alors deviner autant de Noms de Code que vous voulez, dans l'ordre que vous voulez. Vous ne devez pas attendre que votre partenaire ait deviné tous ses mots pour deviner les vôtres, mais vous ne pouvez pas discuter d'une stratégie pour cette phase entre vous.

Les Noms de Code doivent être devinés un par un et marqués selon les règles standards.

> ***EXEMPLE :*** *Lorsque votre partenaire touche une carte Nom de Code, votre côté de la carte Clé détermine si c'est correct ou non.*

Si vous vous trompez pendant le tour de Mort subite, même si vous touchez une carte Neutre, la partie s'arrête immédiatement et **vous avez perdu.**

Si vous trouvez tous les Noms de Code à l'issue de ce tour, vous gagnez la partie.

Vous êtes maintenant prêts pour votre première mission !

Précisions sur le jeu

Pénalités en cas d'indice invalide

Si l'un d'entre vous donne accidentellement un indice invalide (voir encadré ci-dessous), vous prenez une pénalité en **défaussant un des jetons Temps de la réserve :** vous perdez un tour. Ensuite, le joueur qui devine peut continuer le tour comme si l'indice était valide (en utilisant un autre jeton Temps pour marquer la fin du tour selon les règles standards). Dans certains cas, un indice invalide peut donner tellement d'informations que vous pouvez décider de commencer une nouvelle partie, mais, la plupart du temps, cette pénalité devrait être suffisante.

Un indice est invalide si vous utilisez :

- Une partie du Nom de Code à deviner.

  EXEMPLE : *ROUE n'est pas un indice valide pour ROUAGE.*

- Un mot de la même famille que le Nom de Code.

  EXEMPLE : *ENCHANTER n'est pas un indice valide pour CHANTEUR.*

- Un mot trop proche phonétiquement du Nom de Code.

  EXEMPLE : *GAGE n'est pas un indice valide pour CAGE.*

- Un homonyme du Nom de Code.

  EXEMPLE : *PORT n'est pas un indice valide pour PORC.*

- Un mot déjà visible sur la table.

  EXEMPLE : *ALASKA n'est pas un indice valable pour ESQUIMAU s'il fait aussi partie des Noms de Code sur la table.*

- Un mot et un chiffre qui se rapportent à l'emplacement du Nom de Code sur la table.

  EXEMPLE : *GAUCHE : 4 n'est pas un indice valide pour faire deviner un mot qui se trouve en 4e position à gauche de la grille de Noms de Code.*

- La traduction d'un mot dans une autre langue, un accent ou le rythme d'une chanson.

  EXEMPLE : *DOG n'est pas un indice valide pour faire deviner CHIEN et NICHE.*

- Un nom propre, sauf s'il est composé d'un seul mot.

  EXEMPLE : *MICHELANGELO est un indice valide, mais pas LÉONARD DE VINCI.*

Votre indice doit toujours faire référence au sens des Noms de Code à faire deviner !

Vous êtes autorisé à épeler votre mot si votre partenaire le demande.

Dites-nous comment s'est déroulée votre partie

■ Vous avez rencontré un Assassin

Oui, ça arrive. Vous avez perdu. C'est ce pour quoi les Assassins sont payés. Vous pouvez retourner toutes les cartes Nom de Code (ou les remplacer par 25 nouvelles cartes), piocher une nouvelle carte Clé et rejouer.

Avant de donner un indice, vérifiez toujours les 3 Assassins. Évitez de donner un indice qui pourrait être lié à l'un de ces 3 mots. Les joueurs prudents peuvent éviter les Assassins... normalement... parfois. Bonne chance !

■ Vous avez manqué de temps

Votre tour de Mort subite s'est terminé sur un Témoin Innocent avant que vous ayez pu trouver tous vos Noms de Code. N'abandonnez pas, retournez toutes les cartes Nom de Code (ou remplacez-les par 25 nouvelles cartes), piochez une nouvelle carte Clé et rejouez. Pour remporter la partie, la plupart de vos indices doivent lier deux Noms de Code ou plus. N'ayez pas peur de donner des indices un peu tirés par les cheveux, votre partenaire sait que chaque indice ne peut pas coller parfaitement aux Noms de Code. Faites juste attention aux Assassins.

Si vous continuez à manquer de temps, vous pouvez ajouter un 10e ou un 11e jeton Temps à la réserve. Peut-être avez-vous besoin de vous entraîner sur une Mission un peu plus facile avant de reprendre le jeu en main pour des challenges plus complexes.

■ Vous avez gagné une Mission à 10 ou 11 jetons Temps

Super ! Vous avez joué avec des jetons supplémentaires, mais vous avez trouvé tous vos Noms de Code sans rencontrer d'Assassin. Mission accomplie !

Nous espérons que vous avez aimé le jeu. Vous pouvez y rejouer en essayant avec 9 jetons Temps. Ça peut paraître difficile, mais persistez et vous verrez, accomplir cette Mission procure un sentiment incroyable !

■ Vous avez gagné une Mission standard à 9 jetons Temps

Magnifique ! Vous êtes formidables et vous êtes prêts à tout ! Rendez-vous à la section suivante qui vous explique comment utiliser les cartes Mission pour découvrir de nouveaux challenges. Ces différentes Missions requièrent une palette de compétences et de stratégies différentes.

Bien sûr, vous pouvez aussi rejouer une Mission standard à 9 jetons Temps. Avec autant de cartes Clé et de Noms de Code, chaque partie est complètement différente.

Décompte des points d'une Mission à 9 jetons Temps

Certaines parties vous donneront du fil à retordre et vous pousseront jusqu'à la Mort subite. Mais certaines parties seront plus aisées, et vous pourrez finir le jeu au 7e ou 8e tour. Vous pouvez alors évaluer votre partie comme ceci :

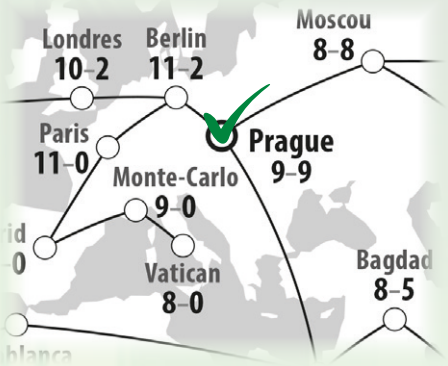
- Gagnez 1 point par jeton Temps encore présent dans la réserve. (Mais n'oubliez pas que vous devez utiliser un jeton Temps même après le dernier tour gagnant.)
- Gagnez 1 point par jeton Temps, face Affaire classée, devant chacun de vous.
- Retirez 1 point si vous avez eu besoin du tour de Mort subite pour remporter la partie.

Un score total de plus de 5 points est un bon score. Un score de 9 ou 10 est incroyable. Et si vous avez plus de 10 points, vous devez absolument tenter de jouer avec une carte Mission.

Cartes Mission

Vous avez donc complété une Mission standard à 9 jetons Temps avec succès ? Félicitations !

(Si ce n'est pas le cas, réessayez une Mission standard et revenez à cette section lorsque vous aurez réussi.)



Votre équipe est prête pour d'autres challenges. Prenez une carte Mission dans le carnet. Écrivez vos noms dans l'encadré "Équipe" et cochez le cercle lié à la ville de Prague. Vous venez de compléter la Mission Prague **9-9** !

Dorénavant, vous êtes libre de choisir n'importe quelle Mission reliée à Prague (Berlin, Le Caire ou Moscou) selon les paramètres de Mission qui vous intéressent. À chaque fois que vous réussissez une Mission, vous pouvez accéder aux villes qui y sont reliées par une ligne, et tenter ces nouvelles Missions.



■ Paramètres de Mission

Chaque Mission possède deux paramètres. **Le premier chiffre détermine le nombre de tours pour la partie.** Lors de la mise en place d'une Mission, prenez autant de jetons Temps qu'indiqué par ce chiffre et remettez les jetons restants dans la boîte.

> ***EXEMPLE :*** *Moscou utilise seulement 8 jetons Temps, tandis que Berlin en utilise 11 et Le Caire 9.*

Le deuxième chiffre détermine le nombre d'erreurs acceptables pendant la partie, c'est-à-dire le nombre de fois que vous pouvez toucher un mot Neutre avant que cela ne vous coûte cher. Retournez autant de jetons Temps sur leur face Témoin Innocent qu'indiqué par ce chiffre. Les jetons restants sont retournés sur leur face Affaire classée.

> ***EXEMPLE :*** *La Mission Le Caire autorise seulement 5 erreurs acceptables pendant la partie. Parmi les 9 jetons Temps de la Mission, seulement 5 jetons sont face Témoin Innocent, et les 4 autres jetons sont face Affaire classée.*
>
> **Le Caire 9–5**
>
> 
>
> *9 jetons Temps au total, 5 erreurs acceptables*

■ Utilisation des jetons Temps

Si le joueur qui devine choisit d'arrêter le tour après avoir trouvé un ou plusieurs Noms de Code, il prend un **jeton Temps face Affaire classée** visible de la réserve. S'il ne reste que des jetons Temps face Témoin Innocent visible, il prend un de ceux-là et le place devant lui, face Affaire classée visible.

Si le tour se termine lorsque le joueur qui devine rencontre un Témoin Innocent, le joueur qui fait deviner prend un **jeton Temps, face Témoin Innocent** visible, de la réserve et le place sur le Nom de Code, comme habituellement. Cependant, **s'il n'y a plus de jetons Temps face Témoin Innocent visible dans la réserve, les erreurs sont pénalisées.** Dans ce cas, prenez 2 jetons Temps face Affaire classée visible dans la réserve et retournez-les avant de les poser sur la carte Nom de Code correspondante selon les règles standards. Une erreur vous coûte alors deux tours au lieu d'un seul.

Bien sûr, si l'un de vous rencontre un Assassin, les jetons Temps ne sont pas pertinents, car vous perdez la partie.

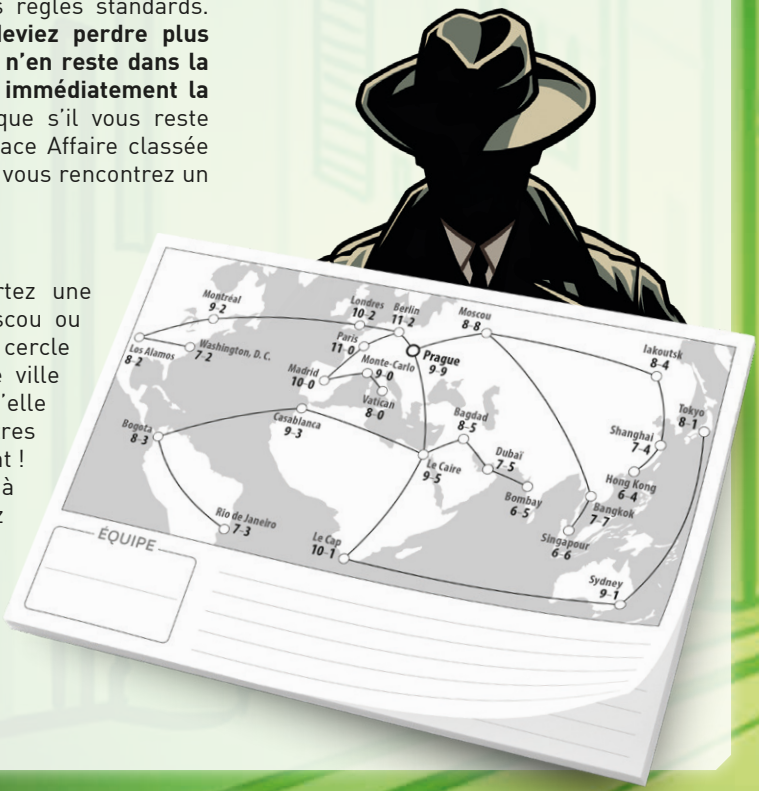
Si vous utilisez votre dernier (ou vos deux derniers) jeton(s) Temps à la fin du tour, vous passez directement au tour de Mort subite, selon les règles standards. Cependant, **si vous deviez perdre plus de jetons Temps qu'il n'en reste dans la réserve, vous perdez immédiatement la partie.** Ceci n'arrive que s'il vous reste un seul jeton Temps face Affaire classée dans la réserve et que vous rencontrez un Témoin Innocent.

■ Mission suivante

Lorsque vous remportez une Mission à Berlin, Moscou ou au Caire, cochez le cercle correspondant à cette ville pour indiquer qu'elle est terminée. D'autres Missions vous attendent ! Partez d'une ville déjà cochée, et choisissez n'importe quelle autre ville qui y est attachée.

Les Missions demandent différentes stratégies. Certaines demandent une approche prudente, alors que d'autres récompensent des indices audacieux et la prise de risque pour deviner les Noms de Code. Utilisez la carte Mission selon vos envies. Peut-être trouverez-vous des Missions qui vous plairont plus que d'autres et que vous aurez envie de rejouer. Ou peut-être essayerez-vous de compléter toutes les Missions de la carte. Vous pouvez utiliser les lignes en dessous de la carte pour tenir le compte de vos échecs et de vos réussites.

Si vous avez utilisé toutes les cartes Mission du carnet, vous pouvez en imprimer d'autres ! Téléchargez le PDF sur www.czechgames.com



Règles flexibles

Léonard de Vinci, *Le Seigneur des Anneaux* et *Cochon d'Inde* pourraient être de bons indices, mais ils sont invalides selon les règles standards. Si vous n'avez pas envie d'être contraint par les règles qui définissent ce qu'est un indice valide ou invalide, vous pouvez jouer ce jeu différemment et autoriser les noms composés, les acronymes, les titres et les noms propres.

Vous pouvez aussi autoriser les homonymes et les jeux de mots.

EXEMPLE : *"CAPITAINE : 2" n'est pas directement lié au sens du mot FLAMME, mais ça pourrait être un bon indice pour FLAMME et MILITAIRE.*

Variante Zéro

Vous êtes autorisé à utiliser 0 comme chiffre de votre indice.

EXEMPLE : *"OCÉAN : 0" signifie "Aucun de nos Noms de Code n'est lié à OCÉAN".*

Même si le chiffre de l'indice est 0, vous devez toujours deviner au moins un Nom de Code.

Variante Plus de 2 joueurs

Ce jeu est conçu pour 2 joueurs, mais il peut également être drôle avec un plus grand groupe. Les joueurs se séparent en deux groupes et s'installent les uns en face des autres autour de la table. Bien sûr, placez-vous de façon à ce que tout le monde ne voie qu'un seul côté de la carte Clé.

Le déroulement de la partie est identique à celui d'une partie standard pour deux joueurs. N'importe quel joueur peut donner le premier indice, et les joueurs installés de l'autre côté de la table doivent deviner les Noms de Code qui y sont reliés. Vous pouvez discuter des différents indices possibles avant de donner le vôtre, mais attention de ne pas laisser l'autre équipe entendre votre discussion. Pour cela, vous pouvez chuchoter, écrire vos idées ou même quitter la pièce si vous le souhaitez. Cependant, la discussion n'est pas nécessaire. Il est souvent plus facile de donner un indice sans en avoir discuté avant. Si vous pensez avoir trouvé un bon indice, allez-y.

L'équipe qui devine peut discuter des Noms de Code qu'elle pense reliés à l'indice donné, mais attention de ne rien dévoiler au sujet de votre côté de la carte Clé. Comme toujours, un Nom de Code est officiellement deviné lorsqu'un joueur touche la carte correspondante.



Variante Plusieurs indices

Si vous préférez, vous pouvez abandonner la règle selon laquelle vous donnez un indice chacun à votre tour. De cette façon, vous pouvez donner deux indices à la suite, si vous le souhaitez, avant de laisser votre partenaire donner le ou les siens. Donner tous les indices d'un côté de la carte Clé avant de commencer les indices pour l'autre côté ne rentre pas dans l'esprit du jeu.

À retenir

- **Chaque tour se compose d'exactement un indice et un ou plusieurs Noms de Code devinés**. Le nombre de Noms de Code devinés est illimité tant que vous ne vous trompez pas.
- Lorsqu'un joueur touche une carte Nom de Code, **son identité dépend uniquement du côté de la carte Clé de l'autre joueur**.
- Toucher un mot **Neutre**, Témoin Innocent, **met fin immédiatement au tour**. Toucher un mot **Noir**, Assassin, **met fin immédiatement à la partie**.
- **Un mot marqué par un jeton Temps pour un joueur peut toujours être deviné par l'autre joueur**. Lorsqu'il est marqué par deux jetons Temps, il est considéré comme entièrement recouvert.
- **Chaque tour coûte un jeton Temps de la réserve**. Soit il est utilisé pour marquer un mot Neutre, ce qui met fin au tour, soit il est obtenu du côté Affaire classée visible par le joueur qui a terminé son tour avec succès.
- Si vous n'avez pas gagné la partie **après avoir utilisé votre dernier jeton Temps**, vous jouez le tour de **Mort subite**. Chacun d'entre vous peut continuer à deviner, mais aucun autre indice n'est donné. Si un joueur se trompe pendant ce tour, vous perdez la partie.
- **Lorsque vous utilisez la carte Mission, une erreur peut coûter jusqu'à deux jetons Temps**. Ceci arrive si vous dépassez le nombre d'erreurs acceptables. S'il vous reste un seul jeton Temps dans la réserve alors que vous devez en utiliser deux, vous devez passer le tour de Mort subite et perdez immédiatement la partie.
- **Vous ne pouvez jamais rien révéler à propos de votre côté de la carte Clé**, *sauf pour dire à votre partenaire qu'il a deviné tous les Noms de Code de votre côté.*



Crédits

- **Un jeu de Vlaada Chvátil & Scot Eaton**
- Illustrations : **Tomáš Kucerovsky**
- Design couverture : **Stéphane Gantiez**
- Conception graphique : **František Horálek, Filip Murmak & Allison Machepy**
- Traduction française : **Virginie Gilson**
- Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**
- Recherche des mots français : **Timothée Simonot, Virginie Gilson**

Playtesteurs : Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léňa, Katka, Vláďa, Alne, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, Dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, et d'autres personnes formidables de Czechgaming, Podmitrov, Malenovice, et autres clubs de jeu et événements tchèques, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson, et beaucoup de grands joueurs de la Gathering of Friends, BGGCon, MisCon, GAMA Trade Show, BayCon, AireCon, Protospiel Minnesota, Pionek, et autres événements mondiaux.

Remerciements spéciaux à : Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens et Michal Štach pour la présentation impeccable et les parties de test sur les différents événements. Nos enfants et épouses, Alenka, Hanička, Pavlík, et Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt, et Vicky Strickland d'avoir été présents dès qu'une nouvelle version du jeu ou une nouvelle idée devaient être testées. Toute l'équipe de CGE (et particulièrement Dita Lazárková et Vít Vodička) de garder un œil sur tout, préparer d'incroyables prototypes et trouver encore du temps pour jouer à un jeu Duo ici et là :)

© 2017 Czech Games Edition

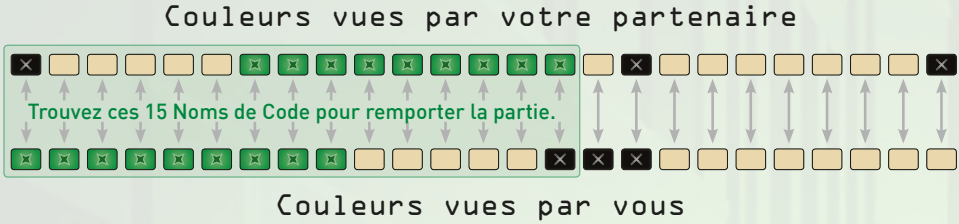
© 2017 IELLO pour la version française

www.iello.com



Secrets de la carte Clé

Toutes les cartes Clé sont conçues selon ce diagramme. Vous pouvez utiliser cette connaissance à votre avantage.



Parmi les 9 mots que vous voyez en **vert**, 3 sont également **verts** pour votre partenaire. Cela signifie que vous avez seulement 15 Noms de Code à trouver. Note : Certains joueurs préfèrent garder leurs tuiles Identité vertes face à eux pour suivre l'avancée de la partie sur le nombre de mots devinés par chacun.

Parmi les 3 mots que vous voyez en noir, 1 est également **noir**, 1 est **vert** et 1 est **beige** pour votre partenaire. Cela signifie qu'un mot que vous voyez noir est peut-être un mot que vous devrez deviner. Plus encore, si vous avez trouvé le mot noir qui correspond à un mot vert pour votre partenaire, vous ne devriez pas deviner les deux autres mots noirs de votre côté de la carte Clé.

Duo et les autres éditions de Codenames





Vous pouvez utiliser les mots de Codenames Duo pour jouer avec le jeu original Codenames. Vous pouvez également utiliser les mots de Codenames original pour jouer à Codenames Duo. Vous pouvez même combiner les deux sets de cartes pour avoir une réserve de 800 mots uniques à utiliser dans n'importe quelle version du jeu.

Les cartes Clé Duo peuvent aussi se jouer avec Codenames Images si vous réalisez une grille de 5 sur 5 avec les images.



Remarque : Vous pouvez distinguer les cartes Nom de Codenames Duo grâce à deux petits points.