2-8+

10+

15min

CODE NAMES IMAGES

Codenames Images est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus !) dans lequel, répartis en deux équipes (rouge et bleue), vous devrez deviner ou faire deviner des Images. Pour retrouver les Images de votre équipe, écoutez bien les indices donnés par votre Espion et prenez garde à ne pas montrer une Image adverse, ou pire... tomber sur la tuile Assassin !

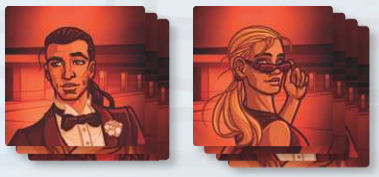
Matériel

20 TUILES IDENTITÉ

7 tuiles Équipe Bleue



7 tuiles Équipe Rouge



1 tuile Extra



4 tuiles Neutre



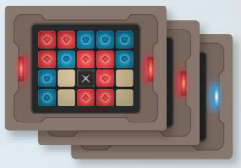
1 tuile Assassin



140 cartes Image recto-verso



60 cartes Clé



1 support de carte Clé



1 livret de règles

Aperçu et but du jeu

Les deux Espions savent à quelle équipe appartient chaque Image sur la table. Chaque Espion va essayer de faire deviner ses Images à son équipe. Pour cela, ils donnent un seul indice pouvant désigner plusieurs Images sur la table. Leurs coéquipiers essayent alors de deviner leurs Images et d'éviter celles de l'autre équipe. Et surtout, tout le monde veut esquiver l'Assassin !

La première équipe qui trouve toutes ses Images gagne la partie.

Éléments du jeu

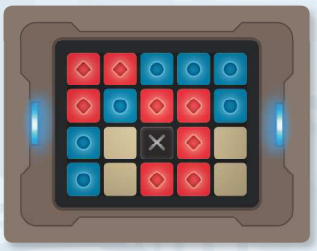
■ Cartes Image

Les cartes Image sont les Images que les Espions doivent faire deviner à leur équipe respective. Chaque carte Image est recto-verso.



■ Carte Clé

La carte Clé indique à quelle équipe appartient chaque Image pour cette partie. La Clé correspond à la grille de cartes posées sur la table (cf. page 4) :



- **En bleu :** Les Images que l'Équipe Bleue doit trouver.
- **En rouge :** Les Images que l'Équipe Rouge doit trouver.
- **En beige :** Les Images neutres qui n'appartiennent à aucune des deux équipes.
- **En noir :** L'Assassin qui ne doit être désigné sous aucun prétexte !



La couleur des deux lumières sur les bords de la carte Clé indique quelle équipe commence la partie (rouge ou bleue).



■ Tuiles Identité

Les tuiles Identité représentent respectivement l'Équipe Rouge, l'Équipe Bleue, les Neutres et l'Assassin. Dès qu'une équipe désigne une Image parmi les cartes disposées sur la table, la tuile Identité correspondante est placée par l'Espion sur cette carte pour indiquer à qui appartient l'Image désignée.

EXEMPLE : *Si l'Image désignée correspond à l'Équipe Bleue sur la carte Clé, une tuile Identité bleue vient recouvrir cette carte.*

ÉQUIPE ROUGE



ÉQUIPE BLEUE



NEUTRES



ASSASSIN



EXTRA



verso

recto





La tuile Extra est donnée à l'équipe commençant la partie, qui l'ajoute aux tuiles Identité de sa couleur. L'équipe qui commence aura donc une Image de plus à deviner par rapport à l'autre équipe.

Mise en place

1. Répartissez-vous en **deux équipes** (rouge et bleue) le plus équitablement possible.

2. Désignez un joueur dans chaque équipe. Ceux-ci deviennent les **Espions** 1 et se placent du même côté de la table.

3. Les autres joueurs 2 s'installent en face de leur Espion.

4. Les Espions prennent devant eux les **tuiles Identité** 3 de la couleur de leur équipe : les tuiles bleues devant l'Espion de l'Équipe Bleue et les tuiles rouges devant l'Espion de l'Équipe Rouge. Les autres tuiles Identité (**Neutres et Assassin**) 4 sont placées à proximité des deux Espions.

5. Mélangez les **cartes Image** 5 **et prenez-en aléatoirement 20,** puis placez-les sur la table de façon à former une grille de 5 sur 4. Le coin supérieur gauche de chaque carte Image est marqué pour montrer son sens de lecture. De préférence, orientez les Images dans le sens de lecture des Espions.

6. Les Espions piochent une **carte Clé** 6 au hasard, qu'ils fixent sur le support et placent devant eux. La Clé peut être positionnée dans n'importe quel sens horizontal pour correspondre à la grille de 4 sur 5, mais ceci ne peut pas être décidé en connaissance des Images à faire deviner. **Les joueurs qui devinent les Images ne doivent pas la voir.**

7. L'équipe désignée par la carte Clé (couleur des deux lumières sur les bords de la carte Clé) commence la partie et reçoit la **tuile Extra** 7 retournée du côté de sa couleur.

CONSEIL : *Lorsque vous mélangez les cartes Image, pensez à retourner la moitié des cartes de temps en temps. Ceci permet de mieux mélanger les images.*

REMARQUE : *Une partie standard se joue à au moins quatre joueurs. Vous trouverez les règles de variantes pour deux et trois joueurs à la fin de ce livret de règles.*



Vous connaissez déjà les règles du jeu original Codenames ?
Passez tout de suite à la page 9.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 6 JOUEURS



Déroulement de la partie

Les équipes jouent chacune à leur tour, en commençant par l'équipe désignée par la carte Clé. Cette dernière doit faire deviner 8 Images, tandis que l'équipe adverse ne doit en faire deviner que 7. **La première équipe donne le premier indice du jeu.**

Un tour se déroule en deux phases :

1. Donner un indice

En tant qu'Espion, votre objectif est de faire deviner toutes les Images de votre couleur à votre équipe. Pour cela, vous n'avez droit qu'à un **seul mot accompagné d'un chiffre. Ce dernier indique à votre équipe le nombre d'Images en rapport avec cet indice.** Il est intéressant de chercher un indice pouvant se rapporter à plusieurs Images afin d'en faire deviner un maximum au même tour.

Vous êtes autorisé à dire "ZÈBRE" comme indice pour une carte avec l'image d'un zèbre.

EXEMPLE : *Vous voulez faire deviner ces deux Images. Vous pouvez donner comme indice "ÉVOLUTION : 2.*



REMARQUE : *Vous êtes autorisé à donner un indice pour faire deviner une seule Image, mais en faire deviner plusieurs vous rapproche plus vite de la victoire. Aussi, faire deviner quatre Images 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...".*



2. Désigner une ou plusieurs Images

Si vous n'êtes pas Espion, vous devez découvrir la ou les cartes Image désignées par l'Indice de votre Espion. Vous pouvez débattre entre membres de votre équipe, mais **vous ne pouvez pas regarder les Espions, qui doivent obligatoirement rester neutres** pendant cette phase. Mettez-vous ensuite d'accord sur une Image, et touchez avec l'index la carte correspondante sur la table.

» Si la carte touchée est une **Image appartenant à votre équipe**, votre Espion recouvre l'Image avec une tuile Identité de votre couleur. Votre tour continue et vous pouvez tenter de deviner une autre Image, toujours en rapport avec un indice reçu.



EXEMPLE : *Votre Espion (Équipe Bleue) aimerait vous faire deviner les deux Images ci-dessous. Il vous donne l'indice "ÉVOLUTION : 2". Vous vous mettez d'accord et désignez celle de gauche. Cette Image appartient à votre équipe, et cette carte est donc recouverte par une tuile Identité bleue. Vous pouvez tenter de trouver la deuxième Image en rapport avec cet indice.*





» Si la carte touchée est une **Image appartenant à l'équipe adverse**, votre Espion recouvre l'Image avec une tuile Identité de la couleur adverse. Votre tour s'arrête immédiatement.



EXEMPLE : *En gardant l'indice "ÉVOLUTION : 2", vous désignez l'Image ci-dessous. Cette Image appartient à l'équipe adverse, la carte Image est donc recouverte par une tuile Identité rouge. Votre tour s'arrête immédiatement, et c'est à l'Espion de l'Équipe Rouge de donner un indice.*



» Si la carte touchée est une **Image Neutre**, votre Espion recouvre l'Image avec une tuile Neutre. Votre tour s'arrête immédiatement.



EXEMPLE : *En gardant l'indice "ÉVOLUTION : 2", vous désignez l'Image ci-dessous. Cette carte dissimule une Image Neutre, elle est donc recouverte par une tuile Neutre. Votre tour s'arrête immédiatement, et c'est à l'Espion de l'Équipe Rouge de donner un indice.*



» Si la carte touchée est **l'Assassin**, votre Espion recouvre l'Image avec la tuile Assassin. C'est la fin du jeu ! Vous avez perdu.



EXEMPLE : *En gardant l'indice "ÉVOLUTION : 2", vous désignez l'image ci-dessous. Cette image dissimule l'Assassin, la carte est donc recouverte par la tuile Assassin. Votre tour s'arrête immédiatement, et l'Équipe adverse est déclarée vainqueur.*



CONSEIL POUR L'ESPION : *Avant de donner un indice à voix haute, assurez-vous toujours qu'il ne peut pas être associé à l'Assassin.*



Vous devez toujours désigner au moins une Image pendant votre tour. Si vous devinez une Image de votre équipe, vous pouvez continuer à jouer ou décider d'en rester là et passer la main à l'équipe adverse. **Toute erreur met immédiatement fin à votre tour.**

Si vous devinez toutes les Images liées à l'indice donné, vous pouvez désigner une Image supplémentaire par rapport au chiffre donné par votre Espion.



***EXEMPLE** : Votre équipe se met d'accord et désigne les deux Images ci-contre. Vous pouvez, si vous le souhaitez, tenter de donner une troisième Image, liée à un indice précédent.*



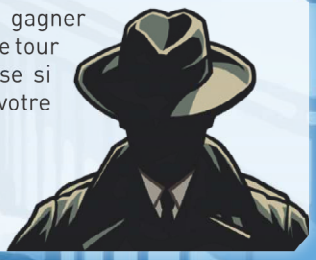
***CONSEIL** : Deviner une Image supplémentaire est risqué, mais peut constituer un bon coup si vous pensez avoir trouvé une Image que vous n'aviez pas devinée plus tôt dans la partie.*

Vous pouvez décider d'arrêter votre tour à tout moment si vous avez trouvé au moins une Image de votre équipe.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'une équipe a trouvé toutes ses Images ou est tombée sur l'Assassin. Dans le premier cas, l'équipe qui trouve toutes ses Images en premier est déclarée vainqueur. Dans l'autre cas, l'équipe qui tombe sur l'Assassin perd la partie et l'équipe adverse l'emporte.

Il est possible de gagner la partie pendant le tour de l'équipe adverse si celle-ci désigne votre dernière Image.



Mise en place pour la partie suivante

Retirez les tuiles Identité qui recouvrent les Images et replacez-les devant les Espions correspondants. Retournez les 20 cartes Image ou changez-les complètement.

Piochez une nouvelle carte Clé. Vous êtes prêts à commencer une autre partie. N'hésitez pas à changer d'Espions, voire même d'équipe, pour cette nouvelle partie.

Précisions sur le jeu

- L'indice doit être composé d'un seul mot, sans trait d'union, sans espace.
- L'indice peut être un jeu de mot, comme un homonyme.

> ***EXEMPLE :*** *Vous pouvez dire "BUT" pour orienter vos coéquipiers vers une image avec un ballon de football et vers une image avec une colline, une butte.*

- L'indice peut être épelé si l'Espion le désire. Il doit être épelé si quelqu'un le demande.

> ***EXEMPLE :*** *Si vous aviez dit "BUT", vous devez choisir entre B-U-T ou B-U-T-T-E sans révéler que vous essayiez d'utiliser les deux.*



- L'indice ne peut pas être un mot qui se rapporte à l'emplacement ou aux nuances de gris de l'Image sur la table.

> ***EXEMPLE :*** *GAUCHE n'est pas un indice valide pour faire deviner une Image qui se trouve à gauche de la grille d'Images. SOMBRE n'est pas un indice valable pour faire deviner les cartes les plus sombres. Cependant, c'est un indice valable si vous vouliez parler de ce qu'évoque le dessin (comme un monstre, un château hanté...).*

- L'indice ne peut pas être énoncé avec un accent, ou en chantant, ou dans une langue étrangère.

> ***EXEMPLE :*** *Prendre un accent italien pour faire deviner la tour de Pise n'est pas autorisé.*

Soyez fair-play

Un indice est valide si l'Espion adverse l'autorise. Si vous n'êtes pas certain de la validité de votre indice, demandez donc à votre adversaire avant de le donner à votre équipe.



Gardez une attitude neutre

En tant qu'Espion, vous devez rester neutre pendant que votre équipe discute des Images à trouver, pour être certain de ne leur donner aucune indication supplémentaire.

Si vous devez deviner les Images, focalisez-vous sur celles-ci et ne regardez pas les Espions pour éviter d'obtenir des indices non verbaux qui fausseraient le jeu.

> ***EXEMPLE :*** *Lorsqu'un joueur touche une Image de la bonne couleur, mais que ce n'est pas l'Image que vous visiez, vous devez la recouvrir avec une tuile Identité de votre couleur et agir exactement comme si c'était l'Image qu'il fallait trouver.*

Règles flexibles

Diminuer la difficulté du jeu

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 différemment.

Mots composés

Vous pouvez décider d'autoriser les mots composés, qu'ils soient écrits avec ou sans tiret. Cependant, en aucun cas un Espion n'est autorisé à inventer un mot composé.

EXEMPLE : *ARACHNIDE EXPLOSIF n'est pas un indice valide pour ARAIGNÉE et BOMBE.*

Noms propres

Les noms propres sont toujours un indice valide si l'Espion ne donne qu'un seul mot. GEORGES est un indice valide selon les règles de base. Cependant, vous aurez peut-être envie de préciser de quel GEORGES vous parlez. Vous pouvez alors décider de considérer les noms propres entiers comme un seul mot. Cette règle peut aussi inclure les noms de ville comme New York ou les titres de film, de chanson, de roman...

EXEMPLE : *GEORGES CANICHE n'est pas un indice valide pour AMÉRIQUE et CHIEN.*

Acronymes et abréviations

Techniquement, OVNI n'est pas un mot, mais peut constituer un indice intéressant. Vous pouvez choisir d'autoriser les acronymes et les abréviations comme USA, ADN... Bien sûr, les mots tels que RADAR, LASER ou SONAR sont toujours autorisés, même s'il s'agit originellement d'acronymes.

Augmenter la difficulté du jeu

Si vous souhaitez augmenter la difficulté, vous pouvez ajouter des règles qui restreignent encore plus la validité d'un indice.

Forme et taille

Vous pouvez décider d'interdire les indices faisant référence à la forme ou à la taille de ce qui est représenté par l'Image.

EXEMPLE : *RECTANGULAIRE n'est pas un indice valide pour décrire une Image représentant une TABLE.*

Variantes

Variantes Expert

Zéro

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

EXEMPLE : *"TRÉSOR : 0" signifie "Aucune de nos Images n'est liée à TRÉSOR."*

Si vous utilisez 0, la règle sur le nombre d'Images pouvant être devinées ne s'applique plus. Votre équipe peut deviner autant d'Images qu'elle le souhaite. Cependant, elle doit toujours en deviner au moins une. Si vous n'êtes pas certain de comprendre en quoi le 0 peut être utile, ne vous inquiétez pas. Vous le découvrirez en jouant.

Illimité

Parfois, vous pouvez avoir à deviner plusieurs Images liées à de précédents indices. Si vous souhaitez permettre à votre équipe de deviner plus d'une de ces Images, vous pouvez dire ILLIMITÉ à la place d'un chiffre.

EXEMPLE : *Vous pouvez dire "TRÉSOR : illimité".*

L'inconvénient reste que votre équipe ne sait pas combien d'Images sont liées à votre nouvel indice. L'avantage est qu'elle peut deviner autant d'Images qu'elle le souhaite, ce qui peut parfois être décisif en fin de partie.

Terminer par l'Assassin

Cette variante est similaire au jeu de billard, où il faut empocher toutes les billes de sa couleur avant d'empocher la bille noire. Pour gagner, votre équipe doit donc trouver toutes les Images de sa couleur avant de trouver l'Assassin.

- Si la carte touchée est l'Assassin et que toutes les Images de l'équipe dont c'est le tour ont été trouvées, cette équipe gagne la partie.
- Si la carte touchée est l'Assassin et que toutes les Images de l'équipe dont c'est le tour n'ont pas été trouvées, le tour de cette équipe ne se termine pas immédiatement. Cette équipe doit encore trouver toutes les Images de sa couleur sans faire d'erreurs. Si elle y parvient, elle gagne la partie. Si elle n'y parvient pas, l'équipe adverse l'emporte.

Variante 2 joueurs

À deux, les joueurs jouent dans la même équipe et tentent d'obtenir le score le plus élevé contre un adversaire imaginaire.

Installez le jeu comme indiqué dans le chapitre Mise en place (page 4) avec un Espion et un joueur qui devine. Placez toutes les tuiles Identité à proximité de l'Espion. Votre équipe commence à jouer, faites donc attention de prendre les tuiles Identité de la couleur indiquée par les deux lumières de la carte Clé en jeu.

Jouez ensuite votre tour normalement, toujours en évitant de désigner les Images adverses ou l'Assassin. Chaque fois que c'est au tour de l'adversaire imaginaire de jouer, l'Espion recouvre une Image de son choix de la couleur adverse.

Si votre équipe tombe sur l'Assassin ou si toutes les Images adverses sont recouvertes, vous perdez la partie. Vous n'obtenez aucun score.

Si votre équipe trouve toutes vos Images avant l'équipe adverse, votre score est égal au nombre de tuiles Identité non jouées de l'équipe adverse.

VOTRE SCORE :

8	Avouez, vous avez triché !
7	Mission impossible.
6	Impressionnant !
5	M6 devrait bientôt vous contacter.
4	Jeu digne des plus grands agents !
3	Vos montres sont synchronisées.
2	Bien. Mais vous pouvez faire mieux.
1	Bon... gagner c'est gagner, non ?

Cette variante fonctionne aussi avec un plus grand groupe si vous préférez jouer en mode coopératif plutôt que compétitif.

Variante 3 joueurs

À trois joueurs, vous avez le choix entre deux modes de jeu : coopératif ou compétitif.

- Si vous voulez jouer en mode **coopératif**, suivez les instructions données pour la variante à deux joueurs.
- Si vous voulez jouer en mode **compétitif**, deux joueurs endossent le rôle d'Espion tandis que le troisième devinera les Images.

Installez alors le jeu comme indiqué dans le chapitre Mise en place (page 4). sauf que le joueur qui devine travaille avec les deux Espions. Le vainqueur est déterminé normalement, comme expliqué dans le chapitre Fin de la partie (cf. page 8). De plus, le joueur qui devine gagne la partie avec l'Espion qui est déclaré vainqueur s'il trouve toutes les Images, ou perd s'il tombe sur l'Assassin.

Crédits

- **Un jeu de Vlaada Chvátil**
- Illustrations : **Tomáš Kucerovsky, Jana Kilianová, Michal Suchánek, David Cochard et Filip Neduk**
- Design couverture : **Stéphane Gantiez**
- Conception graphique : **František Horálek, Filip Murmak**
- Traduction française : **Virginie Gilson**
- Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

www.iello.com



Remerciements à : tous les aimables joueurs de Czechgaming, Gathering of Friends, Brno Board Games Club, Origins, UK Game Expo, MisCon, Tea house Mystica, Jarní Brnohraní, STOH, Herní víkend et autres événements ou clubs de République tchèque et d'ailleurs.

Remerciements spéciaux à : tous les artistes, Dávid Jablonovský, Miša Zaoralová, les personnes de CGE et CGE Digital pour leurs très très nombreuses idées créatives d'images, Petr Murmak, Vitek Vodička, Paul Grogan, Joshua Githens, Jason Holt, Petr Časlava, Fanda Horálek, et d'autres pour l'organisation de séances de test sans répit et mes enfants Alenka, Hanika, et Pavlík pour leurs bonnes idées d'images et leur dévouement autour du jeu et des événements familiaux.

Remerciements pour la relecture : Arnaud Derlon, Romain Loussert et Matthieu Bonin.

© 2016-2017 Czech Games Edition
© 2017 IELLO pour la version française

Suivez-nous sur