2-8+

12+

15min

CODE NAMES

Codenames est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs (voire plus) dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un Maître-Espion, soit un Agent en mission. Pour trouver sous quel nom de code se cachent les Informateurs, les Agents doivent écouter les indices donnés par les deux Maîtres-Espions, et prendre garde à ne pas contacter un Informateur ennemi ou, pire... le redoutable Assassin !

Matériel

25 TUILES IDENTITÉ

8 tuiles Informateur bleu



8 tuiles Informateur rouge



1 tuile Agent Double



7 tuiles Témoin



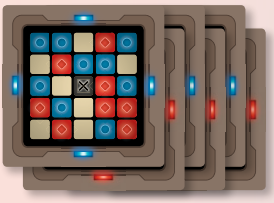
1 tuile Assassin



200 cartes Nom de Code



40 cartes Clé



1 support de carte Clé

1 sablier



1 livret de règles

Aperçu et but du jeu

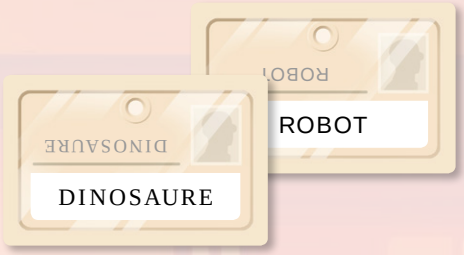
Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour prendre contact avec tous leurs Informateurs en premier. Pour cela, les Maîtres-Espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Leurs Agents essayent alors de deviner les Noms de Code de leur couleur en évitant ceux de l'autre équipe. Et bien entendu, tout le monde veut éviter l'Assassin !

La première équipe qui trouve tous ses Informateurs gagne la partie.

Éléments du jeu

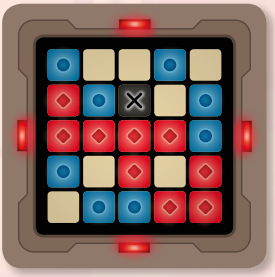
■ Cartes Nom de Code

Les cartes Nom de Code sont les mots que les Maîtres-Espions doivent faire deviner à leurs équipes respectives. Les mots sont indiqués deux fois sur les cartes pour pouvoir être lus par tout le monde. Chaque carte Nom de Code est recto-verso.



■ Cartes Clé

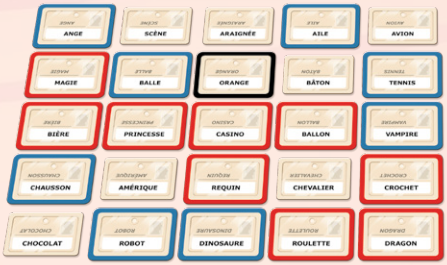
La carte Clé révèle l'identité de chaque carte Nom de Code pour cette partie. La Clé correspond à la grille de cartes posées sur la table :



- **En bleu :** les mots que l'équipe bleue doit trouver; il s'agit des Informateurs bleus.
- **En rouge :** les mots que l'équipe rouge doit trouver; il s'agit des Informateurs rouges.
- **En beige :** les Témoins qui vous font perdre du temps.
- **En noir :** l'Assassin qui ne doit être contacté sous aucun prétexte !

La couleur des quatre lumières sur les bords de la carte Clé indique quelle équipe commence la partie.





■ Tuiles Identité

Les tuiles Identité représentent les Informateurs de l'équipe rouge et de l'équipe bleue, les Témoins et l'Assassin. Dès qu'une équipe désigne un Nom de Code parmi les cartes disposées sur la table, la tuile Identité correspondante est placée sur cette carte pour matérialiser l'identité de l'Informateur découvert.

EXEMPLE : *si le Nom de Code désigné dissimule un Informateur bleu, une tuile Identité bleue vient recouvrir cette carte.*

L'Agent Double est donné à l'équipe commençant la partie, qui l'ajoute aux tuiles Informateurs de sa couleur. Le premier Maître-Espion à jouer doit donc faire deviner un mot de plus à ses Agents.

INFORMATEURS BLEUS



INFORMATEURS ROUGES



AGENT DOUBLE



recto



verso

TÉMOINS



ASSASSIN



■ Sablier



Si une équipe d'Agents prend trop de temps pour désigner un Nom de Code, l'équipe adverse peut lancer le sablier pour accélérer la prise de décision.

Vous pouvez aussi télécharger l'application sablier sur **www.codenamesgame.com**

www.codenamesgame.com



Mise en place

1. Répartissez-vous en **deux équipes** (rouge et bleue) équitables.

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

3. Les autres joueurs deviennent des **Agents** 2 et s'installent en face du Maître-Espion de leur équipe.

4. Placez les **tuiles Identité** 3 devant le Maître-Espion correspondant : les tuiles bleues devant le Maître-Espion de l'équipe bleue, et les tuiles rouges devant le Maître-Espion de l'équipe rouge. Les autres tuiles Identité (Témoins et Assassin) 4 sont placées à proximité des deux Maîtres-Espions.

5. Choisissez aléatoirement **25 cartes Nom de Code** 5 après les avoir mélangées, puis placez-les sur la table de façon à former une grille de 5 sur 5. Les mots mis en évidence doivent être tournés dans le sens de lecture des Maîtres-Espions.

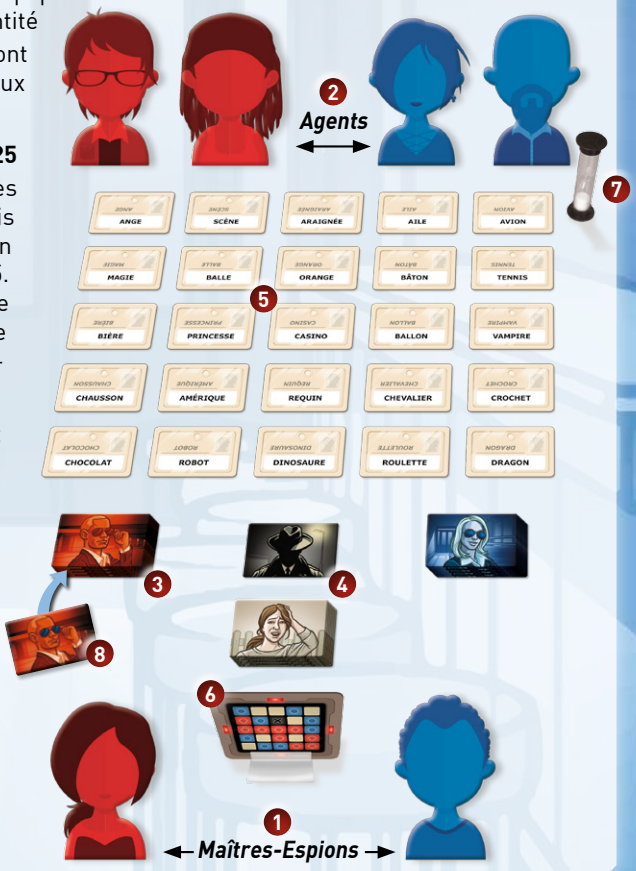
6. Les Maîtres-Espions piochent une **carte Clé** 6 au hasard, qu'ils fixent sur son support et placent devant eux. La Clé peut être positionnée dans n'importe quel sens sur son support, mais ceci ne peut pas être décidé en connaissance des mots à faire deviner. **Les Agents ne doivent pas la voir.**

7. Placez le **sablier** 7 à proximité des Agents (optionnel).

8. L'équipe désignée par la carte Clé (couleur des quatre lumières sur les bords de la carte Clé) commence la partie et reçoit la **tuile Agent Double** 8.

CONSEIL : *lorsque vous mélangez les cartes Nom de Code, pensez à retourner la moitié des cartes de temps en temps. Ceci permet un meilleur mélange des cartes.*

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



Déroulement de la partie

Les équipes jouent chacune à leur tour, et c'est l'équipe désignée par la carte Clé qui commence. Celle-ci doit faire deviner 9 mots, tandis que l'autre équipe ne doit en faire deviner que 8. La première équipe donne le premier indice du jeu.

Un tour se déroule en deux phases :

1. Donner un indice

En tant que Maître-Espion, votre objectif est de faire deviner tous les mots de votre couleur à vos Agents. Pour cela, vous n'avez droit qu'à **un seul mot d'indice accompagné d'un chiffre. Ce dernier indique à vos Agents le nombre de mots en rapport avec cet indice.** Il est intéressant de chercher un indice pouvant se rapporter à plusieurs cartes Nom de Code afin d'en faire deviner un maximum au même tour.

EXEMPLE : *deux de vos Noms de Code sont CHAUSSON et TENNIS. Ces deux termes appartiennent aux thèmes des chaussures et du sport, vous pourrez donc donner comme indice "BASKET : 2".*

REMARQUE : *vous êtes autorisé à donner un indice pour un seul mot, mais en faire deviner plusieurs vous rapprochera plus vite de 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.

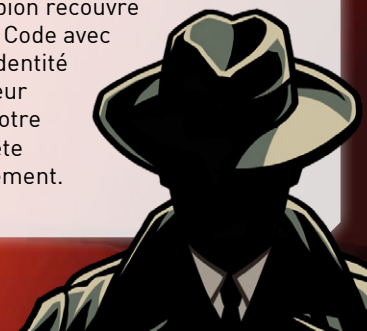
2. Prendre contact

En tant qu'Agent, vous devez découvrir la ou les cartes Nom de Code désignées par l'indice de votre Maître-Espion. Vous pouvez débattre entre vous, mais **vous ne pouvez pas regarder les Maîtres-Espions, qui doivent obligatoirement rester neutres** pendant cette phase. Mettez-vous ensuite d'accord sur un Nom de Code, et une personne de votre équipe touche la carte correspondante sur la table.

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

  EXEMPLE : *votre Maître-Espion (équipe bleue) aimerait faire deviner CHAUSSON et TENNIS. Il vous donne l'indice "BASKET : 2". Vous vous mettez d'accord et désignez le Nom de Code CHAUSSON. Ce Nom de Code appartient à votre équipe, la carte CHAUSSON est donc recouverte par une tuile Informateur bleu. Vous pouvez tenter de trouver le deuxième Nom de Code en rapport avec cet indice.*

- Si la carte touchée est un **Informateur appartenant à l'équipe adverse,** votre Maître-Espion recouvre le Nom de Code avec une tuile Identité de la couleur adverse. Votre tour s'arrête immédiatement.



EXEMPLE : *en gardant l'indice "BASKET : 2" (voir page précédente), vous désignez le Nom de Code BALLON. Ce Nom de Code appartient à l'équipe adverse, la carte BALLON est donc recouverte par une tuile Informateur rouge. Votre tour s'arrête immédiatement, et c'est au Maître-Espion de l'équipe rouge de donner un indice.*

- Si la carte touchée est un **Témoin**, votre Maître-Espion recouvre le Nom de Code avec une tuile Témoin. Votre tour s'arrête immédiatement.

EXEMPLE : *en gardant l'indice "BASKET : 2", vous désignez le Nom de Code AMÉRIQUE. Ce Nom de Code dissimule un Témoin, la carte AMÉRIQUE est donc recouverte par une tuile Témoin. Votre tour s'arrête immédiatement, et c'est au Maître-Espion de l'équipe rouge de donner un indice.*

- Si la carte touchée est l'**Assassin**, votre Maître-Espion recouvre le Nom de Code avec la tuile Assassin. C'est la fin du jeu ! Vous avez perdu.

EXEMPLE : *en gardant l'indice "BASKET : 2", vous désignez le Nom de Code ORANGE. Ce Nom de Code dissimule l'Assassin, la carte ORANGE est donc recouverte par la tuile Assassin. Votre tour s'arrête immédiatement, et l'équipe rouge est déclarée vainqueur.*

CONSEIL POUR LE MAÎTRE-ESPION : *avant de donner votre indice à voix haute, assurez-vous qu'il ne peut pas être associé à l'Assassin.*

Votre tour prend fin lorsque vous devinez tous les mots en rapport avec l'indice donné par votre Maître-Espion, lorsque vous vous trompez de Nom de Code ou lorsque vous décidez de vous arrêter.

Vous devez toujours donner au moins un Nom de Code pendant votre tour. Si vous devinez un mot 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 fin au tour immédiatement.**

Si vous devinez tous les mots liés à l'indice donné, vous pouvez désigner un Nom de Code supplémentaire par rapport au chiffre donné par le Maître-Espion.

EXEMPLE : *vous voulez faire deviner CHAUSSON et TENNIS. Vous donnez l'indice "BASKET : 2". Vos Agents se mettent d'accord et désignent ces deux Noms de Code. Ils peuvent, s'ils le veulent, tenter de donner un troisième Nom de Code.*

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 pouvez décider d'arrêter votre tour à tout moment si vous avez trouvé au moins un Nom de Code de votre équipe.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'une équipe a contacté tous ses Informateurs en devinant les bons Noms de Code, ou que l'Assassin est contacté. Dans le premier cas, l'équipe qui trouve tous ses Informateurs en premier est déclarée vainqueur. Dans l'autre cas, l'équipe qui contacte 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 dernier Nom de Code.

Mise en place pour la partie suivante

Retirez les tuiles Identité qui recouvrent les Noms de Code et placez-les devant les Maîtres-Espions correspondants. Retournez les 25 cartes Nom de Code, piochez une nouvelle carte Clé, et vous êtes prêt à commencer une autre partie. N'hésitez pas à changer de Maîtres-Espions, voire même d'équipe, pour cette nouvelle partie.

Précisions sur le jeu

■ Gardez une attitude neutre

En tant que Maître-Espion, vous devez rester neutre pendant que votre équipe discute des Noms de Code à trouver, pour être certain de ne leur donner aucune indication supplémentaire.

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

En tant qu'Agent, focalisez-vous sur les Noms de Code et ne regardez pas le Maître-Espion pour éviter d'obtenir des indices non verbaux qui fausseraient le jeu.



■ Pénalités en cas d'indice invalide

Si un Maître-Espion donne un indice invalide et qu'un Joueur le remarque, le tour de son équipe se termine immédiatement. En guise de pénalité, l'autre équipe a le droit de recouvrir un de ses mots avec une tuile Identité de sa couleur avant de donner son prochain indice.

Un indice est **invalide** si vous utilisez :

- **Une partie du Nom de Code à deviner.**
  EXEMPLE : *PRINCE n'est pas un indice valide pour PRINCESSE.*
- **Un mot de la même famille que le Nom de Code.**
  EXEMPLE : *DÉCROCHER n'est pas un indice valide pour CROCHET.*
- **Un homonyme ou un mot trop proche phonétiquement du Nom de Code.**
  EXEMPLE : *PLACE n'est pas un indice valide pour GLACE.*
- **Une traduction du Nom de Code dans une langue étrangère.**
  EXEMPLE : *SNOW n'est pas un indice valide pour NEIGE.*
- **Un mot déjà visible sur la table.**
  EXEMPLE : *PIRATE n'est pas un indice valable pour TRÉSOR s'il fait aussi partie des Noms de Code sur la table.*
- **Un mot qui se rapporte à l'emplacement du Nom de Code sur la table.**
  EXEMPLE : *GAUCHE n'est pas un indice valide pour faire deviner un mot qui se trouve à gauche de la grille de Noms de Code.*
- **Un chiffre qui se rapporte au nombre de lettres qui composent le Nom de Code.**
  EXEMPLE : *QUATRE n'est pas un indice valide pour faire deviner ROBE.*

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

Variantes

■ Deux 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 Maître-Espion et un Agent. Placez toutes les tuiles Identité à proximité du Maître-Espion. Votre équipe commence à jouer, faites donc attention de prendre les tuiles Informateur de la couleur indiquée par les quatre lumières de la carte Clé en jeu.

Jouez ensuite votre tour normalement, toujours en évitant de désigner les Informateurs adverses ou l'Assassin. Chaque fois que c'est au tour de l'adversaire imaginaire de jouer, le Maître-Espion recouvre un mot de la couleur adverse de son choix.

Si votre équipe contacte l'Assassin ou si tous les Informateurs ennemis sont recouverts, vous perdez la partie. Vous n'obtenez aucun score.

Si votre équipe trouve tous ses Informateurs avant l'équipe adverse, votre score est égal au nombre de tuiles Identité qu'il reste à l'équipe adverse.

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 qu'en compétition.

■ Trois 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, avec 2 Agents.
- Si vous voulez jouer en mode **compétitif**, deux joueurs endossent le rôle de Maître-Espion, tandis que le troisième joueur devient leur Informateur commun.

  Installez le jeu comme indiqué dans le chapitre Mise en place (page 4), sauf que l'Informateur travaille pour les deux Maîtres-Espions (un peu comme un agent double, voire triple). Le vainqueur est déterminé normalement, comme expliqué dans le chapitre Fin de la partie (page 6). L'Informateur gagne la partie avec le Maître-Espion qui est déclaré vainqueur, ou perd s'il contacte l'Assassin.

Crédits

- **Un jeu de Vlaada Chvátil**
- Illustrations : **Tomáš Kucerovsky**
- Design couverture : **Stéphane Gantiez**
- Conception graphique : **Filip Murmak**
- Traduction française : **Virginie Gilson**
- Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

www.iello.info

Remerciements spéciaux à : nos femmes et nos enfants, Brno Board Games Club, Paul et ses amis, Jason et sa famille, Laadinek et son club de jeu, Dita et le club de jeu STOH, et toutes les personnes de Czechgaming, Gathering of Friends, MisCon, Herni vikend, Severeske hrani, Stahleck, UK Games Expo et autres événements ludiques. Les indices intelligents que vous avez trouvés ont vraiment été inspirants.

© 2015 Czech Games Edition
© 2016 IELLO pour la version française