

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



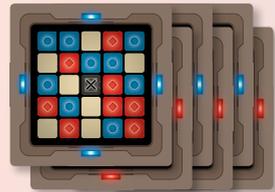
1 tuile Assassin



200 cartes Nom de Code



40 cartes Clé



1 support de carte Clé

1 sablier



1 livret de règles

Aperçu et but du jeu

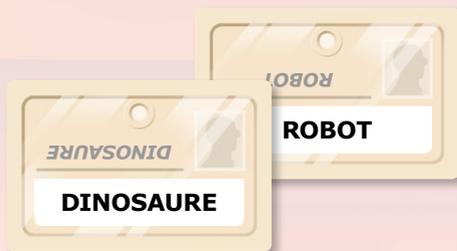
Les deux Maîtres-Espions connaissent l'identité des 25 Informateurs sur la table, mais leurs Agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour prendre contact avec tous leurs Informateurs en premier. Pour cela, les Maîtres-Espions donnent un et un seul mot d'indice 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

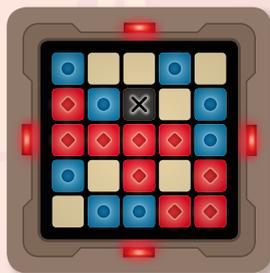
■ Cartes Nom de Code

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



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.

