Un jeu de société
de **Vlaada Chvátil**

print and play !

APERÇU

Codenames est un jeu d'association d'idées dans lequel vous devez deviner ou faire deviner des Noms de Code à votre équipe. Ces Noms de Code sont alignés sur la table, mais seuls les Espions savent à quelle équipe ils appartiennent ! Pour retrouver tous les Noms de Code appartenant à votre équipe, écoutez les indices et osez prendre des risques !

MATÉRIEL À IMPRIMER

Cartes Nom de Code

Cartes Clé

Cartes Équipe bleue

Cartes Équipe rouge

Cartes Neutres

Carte Extra (bleue ou rouge)

L'Équipe qui commence la partie reçoit la **carte Extra** (du côté de sa couleur).

Imprimez les pages 3 à 8 en mode recto verso si possible.

BUT DU JEU

Trouver tous les Noms de Code de son équipe avant l'équipe adverse.

MISE EN PLACE

- Formez deux équipes : bleue et rouge (si vous êtes moins de 4 joueurs, jouez avec la variante Coopérative).
- Désignez un Espion dans chaque équipe.
- Au centre de la table, placez les 20 cartes Nom de Code pour former une grille de 5 par 4.
- Les 2 Espions se placent du même côté de la table et prennent une carte Clé (sans la montrer aux autres joueurs). Cette carte Clé indique la position des mots qu'ils doivent faire deviner à leur équipe respective.

» **En bleu : les mots que l'équipe bleue doit trouver.**

» **En rouge : les mots que l'équipe rouge doit trouver.**

» **En beige : les mots neutres.**

La couleur des deux lumières sur les bords de la carte Clé désigne l'équipe qui commence la partie. L'équipe qui commence aura un mot supplémentaire à faire deviner à son équipe.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour, l'Espion de chaque équipe annonce un indice composé d'UN SEUL MOT et UN CHIFFRE. Ce chiffre indique le nombre de cartes Nom de Code à trouver en rapport avec ce mot. L'Espion ne doit pas donner d'information supplémentaire à son équipe et ne pas influencer sa décision.

EXEMPLE : "GLACÉ : 3"

L'équipe qui reçoit l'indice se met d'accord et touche la carte Nom de Code correspondante.

- Si la carte touchée par votre équipe est une carte Nom de Code appartenant à votre équipe, votre Espion la recouvre avec une carte Équipe de votre couleur : s'il vous reste des propositions (en fonction du chiffre donné par votre Espion), vous pouvez continuer à deviner (mais vous ne recevez pas de nouvel indice). Si vous n'avez plus de propositions, votre tour s'arrête immédiatement.
- Si la carte touchée est une carte Nom de Code appartenant à l'équipe adverse, votre Espion la recouvre avec une carte Équipe de la couleur adverse : votre tour s'arrête immédiatement.
- Si la carte touchée est une carte Nom de Code n'appartenant à personne, votre Espion la recouvre avec une carte Neutre : votre tour s'arrête immédiatement.

Une fois votre tour terminé, c'est à l'équipe adverse de jouer.

L'équipe qui découvre tous les mots de sa couleur en premier remporte la victoire !

VARIANTE COOPÉRATIVE (À PARTIR DE 2 JOUEURS)

Vous êtes tous dans la même équipe et il n'y a qu'un seul Espion. Vous êtes l'équipe qui commence (couleur définie par les deux lumières de la carte Clé). Chaque fois que c'est au tour de l'adversaire imaginaire de jouer, l'Espion recouvre un mot de son choix de la couleur adverse. Si votre équipe trouve tous vos Noms de Code avant l'équipe adverse, votre score est égal au nombre de cartes Équipe non jouées qu'il reste à l'équipe adverse (7 étant le meilleur score possible).

Codenames, c'est un jeu d'association d'idées aussi amusant que palpitant dans lequel vous devez optimiser chaque indice pour gagner la partie !

À noter : cette version imprimable de découverte est une variante simplifiée du jeu de base. Pour plus de tension et de rebondissements, découvrez la version complète du jeu dans votre boutique la plus proche !

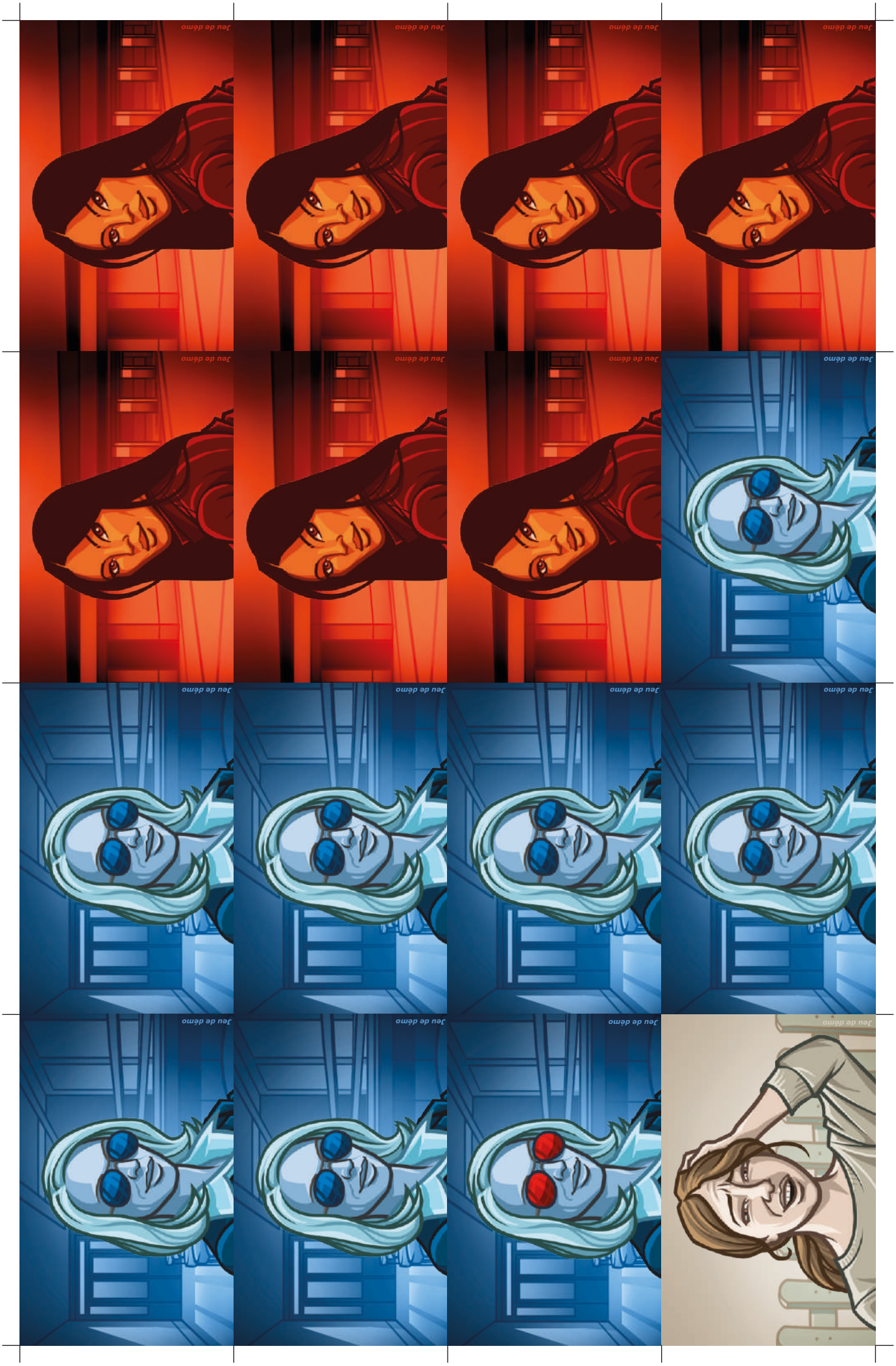
Également disponibles : Codenames Duo et Codenames Images !

Le prix le plus prestigieux du milieu du jeu

© 2015-2020 Czech Games Edition
© 2016-2020 IELLO
pour l'édition française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt - FRANCE
www.iello.com

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00



Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00

Maxime Ben Bouaziz maxime.bbouaziz@gmx.fr - #1125411 - 0000-00-00 00:00:00