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 (rouge et bleue), vous devrez deviner ou faire deviner des Noms de Code. Pour retrouver les Noms de Code de votre équipe, écoutez bien les indices donnés par votre Espion et prenez garde à ne pas donner un Nom de Code adverse, ou pire... tomber sur la tuile Assassin !

Matériel

25 TUILES IDENTITÉ

8 tuiles Équipe Bleue

8 tuiles Équipe Rouge

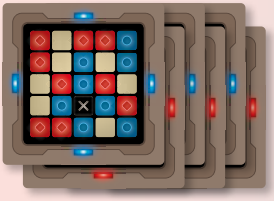
1 tuile Extra

7 tuiles Neutre

1 tuile Assassin

200 cartes Nom de Code

40 cartes Clé



1 support de carte Clé

1 livret de règles

Aperçu et but du jeu

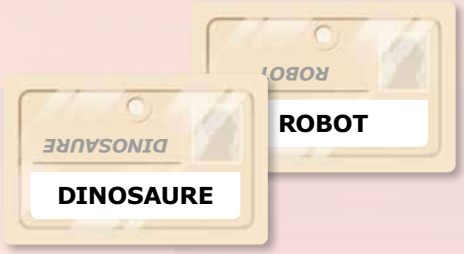
Les deux Espions savent à quelle équipe appartiennent tous les Noms de Code sur la table. Chaque Espion va essayer de faire deviner ses Noms de Code à son équipe. Pour cela, les Espions donnent un seul indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Les membres de leur équipe essayent alors de deviner leurs Noms de Code et d'éviter ceux de l'autre équipe. Bien entendu, tout le monde veut esquiver l'Assassin !

La première équipe qui trouve tous ses Noms de Code gagne la partie.

Éléments du jeu

■ Cartes Nom de Code

Les cartes Nom de Code sont les mots que les Espions doivent faire deviner à leur équipe respective. 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.

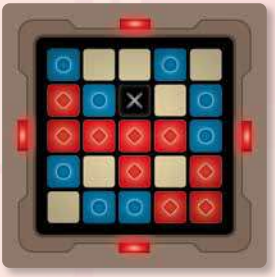


■ Carte Clé

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

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

La couleur des quatre 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 un Nom de Code parmi les cartes disposées sur la table, la tuile Identité correspondante est placée sur cette carte pour indiquer à qui appartient le Nom de Code désigné.

EXEMPLE : *Si le Nom de Code désigné par l'Équipe Bleue dissimule un Nom de Code bleu, une tuile Identité bleue vient recouvrir cette carte.*

ÉQUIPE ROUGE

ÉQUIPE BLEUE

NEUTRES

ASSASSIN

EXTRA

recto

verso

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 un mot de plus à deviner par rapport à l'autre équipe.

■ Application sablier

Si vous le souhaitez, vous pouvez télécharger l'application sablier sur le site **www.codenamesgame.com**

De cette façon, si une équipe prend trop de temps pour désigner un Nom de Code, l'équipe adverse peut lancer le sablier pour accélérer la prise de décision.

www.codenamesgame.com

Mise en place

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

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

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

D 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.

E Mélangez les **cartes Noms de Code** 5 **et prenez-en aléatoirement 25,** 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 Espions.

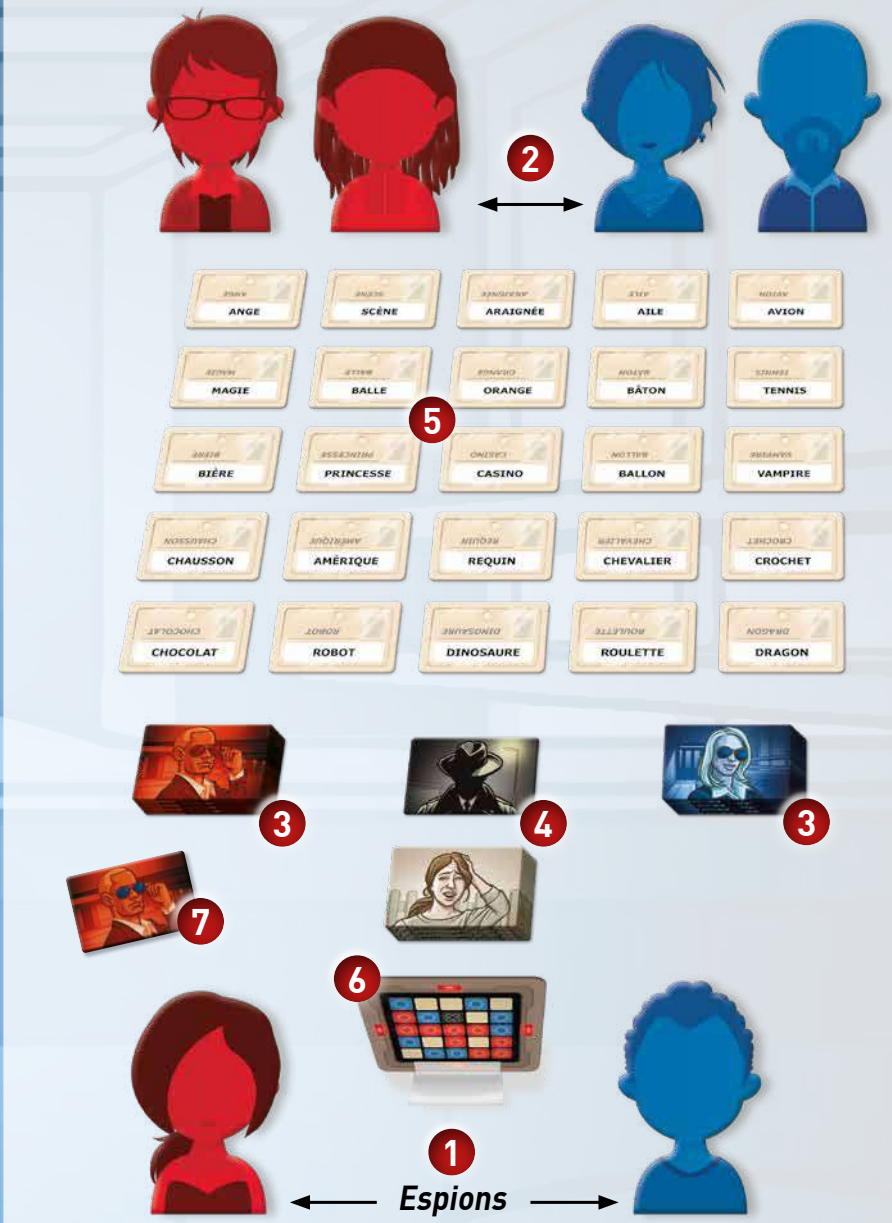
F Les Espions piochent une **carte Clé** 6 au hasard, qu'ils fixent sur le support et placent devant eux. La Clé peut être positionnée dans n'importe quel sens sur son support, mais ceci ne peut pas être décidé en connaissance des mots à faire deviner. **Les joueurs qui devinent les Noms de Code ne doivent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

G 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 Extra** 7.

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 de règles.*

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 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 qu'Espion, votre objectif est de faire deviner tous les mots 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 de Noms de Code en rapport avec cet indice.** 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 sont CHAUSSON et TENNIS. Ces deux termes appartiennent aux thèmes des chaussures et du sport, vous pouvez donc donner comme indice "BASKET : 2".*

REMARQUE : *Vous êtes autorisé à donner un indice pour faire deviner un seul Nom de Code, mais en faire deviner plusieurs vous rapproche 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. Désigner un ou plusieurs Noms de Code

Si vous n'êtes pas Espion, vous devez découvrir la ou les cartes Nom de Code désignées par l'indice de votre Espion. Vous pouvez débattre entre vous, mais **vous ne pouvez pas regarder les 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, avec son index, la carte correspondante sur la table.

- Si la carte touchée est un **Nom de Code appartenant à votre équipe,** votre 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 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 Identité bleue. Vous pouvez tenter de trouver le deuxième Nom de Code en rapport avec cet indice.*

- Si la carte touchée est un **Nom de Code appartenant à l'équipe adverse,** votre 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 ci-dessus), 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 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 un **Nom de Code Neutre**, votre Espion recouvre le Nom de Code avec une tuile Neutre. 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 Nom de Code Neutre, la carte AMÉRIQUE 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 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 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 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 votre Espion.

EXEMPLE : *Votre équipe se met d'accord et désigne CHAUSSON et TENNIS. Ils peuvent, s'ils le veulent, tenter de donner un troisième Nom de Code lié à un indice précédent.*

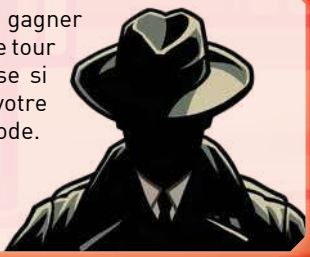
CONSEIL : *Deviner un Nom de Code supplémentaire est risqué, mais peut constituer un bon coup si vous pensez avoir trouvé un Nom de Code que vous n'aviez pas deviné plus tôt dans la partie.*

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 trouvé tous ses Noms de Code ou est tombée sur l'Assassin. Dans le premier cas, l'équipe qui trouve tous ses Noms de Code 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 dernier Nom de Code.



Mise en place pour la partie suivante

Retirez les tuiles Identité qui recouvrent les Noms de Code et replacez-les devant les Espions correspondants. Retournez les 25 cartes Nom de Code, piochez une nouvelle carte Clé, et 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

■ Pénalités en cas d'indice invalide

Si un 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 Espion a le droit de recouvrir un de ses Noms de Code 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 mot trop proche phonétiquement du Nom de Code.**

  EXEMPLE : *PLACE n'est pas un indice valide pour GLACE.*

- **Un homonyme du Nom de Code.**

  EXEMPLE : *LAID n'est pas un indice valide pour LAIT.*

- **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 !

Vous êtes autorisé à épeler votre mot si quelqu'un le demande.

■ 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 Noms de Code à trouver, pour être certain de ne leur donner aucune indication supplémentaire.

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

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.*

Règles flexibles

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.

■ 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.

■ Homonymes

Certaines personnes aiment bien utiliser des homonymes. Vous pouvez les autoriser si ça vous permet de mieux profiter du jeu.

■ Rimes

Les rimes sont toujours valides lorsqu'elles se réfèrent au sens du mot. VITRAUX est un indice valide pour CHÂTEAU et CARREAU, mais constitue un indice invalide pour COUTEAU puisque ces derniers ne sont liés que par leur prononciation. Toutefois, vous pouvez choisir d'autoriser tous les indices en rimes. Cependant, si vous décidez de jouer ainsi, vous ne pouvez pas indiquer aux joueurs que vous donnez un indice sur les rimes. Les membres de votre équipe devront le découvrir par eux-mêmes. La règle qui dit que l'Espion ne peut donner aucune autre information supplémentaire que son indice et un chiffre reste appliquée.

Variantes Expert

■ Zéro

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

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

Si vous utilisez 0, la règle sur le nombre de Noms de Code pouvant être devinés ne s'applique plus. Votre équipe peut deviner autant de Noms de Code qu'elle le souhaite. Cependant, elle doit toujours en deviner au moins un.

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 plusieurs Noms de Code liés à de précédents indices qui n'ont pas été devinés. Si vous souhaitez permettre à votre équipe de deviner plus d'un Nom de Code, 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 de Noms de Code sont liés à votre nouvel indice. L'avantage est qu'elle peut deviner autant de Noms de Code qu'elle le souhaite, ce qui peut être parfois décisif en fin de partie.

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 quatre lumières de la carte Clé en jeu.

Jouez ensuite votre tour normalement, toujours en évitant de désigner les Noms de Code adverses ou l'Assassin. 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 tombe sur l'Assassin ou si tous les Noms de Code ennemis sont recouverts, vous perdez la partie. Vous n'obtenez aucun score.

Si votre équipe trouve tous vos Noms de Code avant l'équipe adverse, votre score est égal au nombre de tuiles Identité non jouées qu'il reste à 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 Noms de Code.

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). Celui qui devine gagne la partie avec l'Espion qui est déclaré vainqueur, ou perd s'il tombe sur l'Assassin.

Crédits

- **Un jeu de Vlaada Chvátil**
- Illustrations : **Tomáš Kučerovský**
- Design couverture : **Stéphane Gantiez**
- Conception graphique : **Filip Murmak**
- Traduction française : **Virginie Gilson**
- Recherche des mots français : **Timothée Simonot, Virginie Gilson**
- Édition française, adaptation et relecture : **IELLO**

www.iello.com

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
© 2016-2018 IELLO pour la version française