



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 trouver les Noms de Code appartenant à votre équipe, écoutez bien les indices donnés par votre Espion et faites attention 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



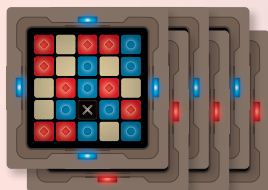
1 tuile Assassin



200 cartes Nom de Code



40 cartes Clé



1 support de carte Clé

ce 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 être rattaché à plusieurs Noms de Code sur la table. Les membres de leur équipe essaient alors de deviner ces Noms de Code et d'éviter ceux de l'autre équipe. Bien entendu, tout le monde veut échapper à 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 représente les cartes posées sur la table (cf. page 4) :

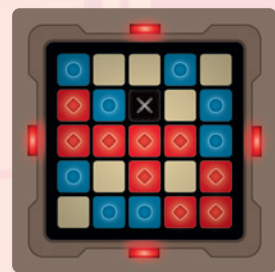
» **En bleu** : Les mots que l'Équipe Bleue doit trouver.

» **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, une tuile Identité indiquant à qui il appartient est placée sur cette carte.

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



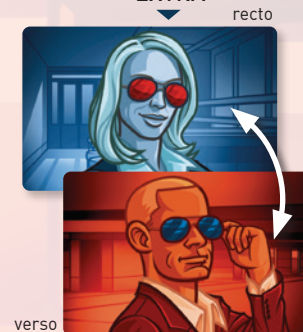
NEUTRES



ASSASSIN



EXTRA



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 que 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) égales.
- B** Désignez un joueur dans chaque équipe. Ces joueurs deviennent les **Espions** **1** et se placent du même côté de la table.
- C** Les autres membres de chaque équipe **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 par 5. Les mots mis en évidence doivent être placés dans le sens de lecture des Espions.
- F** Les Espions pigent 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 doit être décidé sans observer les mots à faire deviner. **Les joueurs qui devinent les Noms de Code ne doivent pas la voir.**
- G** L'équipe indiquée 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 brassage 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 leur tour, en commençant par l'équipe signalée par la carte Clé. Cette équipe doit faire deviner neuf mots, tandis que l'autre équipe ne doit en faire deviner que huit. **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 CABANE et TIRE. Ces deux termes appartiennent au thème du temps des sucres, vous pouvez donc donner comme indice "ÉRABLE : 2".

REMARQUE : Vous êtes autorisés 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-t-il un bel exploit.

Vous ne pouvez donner qu'un seul mot comme indice, et vous n'êtes pas autorisés 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 que les cartes sont recouvertes.



2. Désigner un ou plusieurs Noms de Code

Si vous n'êtes pas Espion, vous devez découvrir la ou les cartes Nom de Code rattachées à 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 CABANE et TIRE. Il vous donne l'indice "ÉRABLE : 2". Vous vous mettez d'accord et désignez le Nom de Code TIRE. Ce Nom de Code appartient à votre équipe, la carte TIRE 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 "ÉRABLE : 2" (voir ci-dessus), vous désignez le Nom de Code SOUCHE. Ce Nom de Code appartient à l'équipe adverse, la carte SOUCHE 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 ce Nom de Code avec une tuile Neutre. Votre tour s'arrête immédiatement.



EXEMPLE : En gardant l'indice "ÉRABLE : 2", vous désignez le Nom de Code BINE. Ce Nom de Code dissimule un Nom de Code Neutre, la carte BINE 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 "ÉRABLE : 2", vous désignez le Nom de Code CHICANE. Ce Nom de Code dissimule l'Assassin, la carte CHICANE est donc recouverte par la tuile Assassin. Votre tour s'arrête immédiatement, et l'Équipe Rouge est déclarée vainqueur.

CONSEIL POUR LES ESPIONS :

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 un Nom de Code pendant votre tour. Si vous devinez un Nom de Code appartenant à votre équipe, vous pouvez continuer à jouer ou décider d'arrêter et passer la main à l'équipe adverse. **Toute erreur met fin au tour immédiatement.**

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 appartenant à votre équipe.

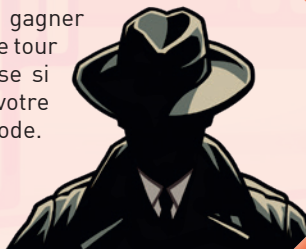


EXEMPLE : Votre équipe se met d'accord et désigne CABANE et TIRE. Ils peuvent, s'ils le veulent, tenter de trouver un troisième Nom de Code lié à un indice précédent.

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 leur Espion respectif. Retournez les 25 cartes Nom de Code, piquez une nouvelle

carte Clé, et vous êtes prêts à commencer une autre partie. N'hésitez pas à changer d'Espions, voire même d'équipes, pour cette nouvelle partie.

Précisions sur le jeu

■ Pénalité en cas d'indice invalide

Si un Espion donne un indice invalide et qu'un joueur le remarque, le tour de l'équipe de l'Espion 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 : BROCHE n'est pas un indice valide pour BROCHEUSE.

» Un mot de la même famille que le Nom de Code.

EXEMPLE : CROCHIR n'est pas un indice valide pour CROCHE.

» Un mot trop proche phonétiquement du Nom de Code.

EXEMPLE : ROUTINE n'est pas un indice valide pour POUTINE.

» Un homonyme du Nom de Code.

EXEMPLE : VERT n'est pas un indice valide pour VERRE.

» Un mot déjà visible sur la table.

EXEMPLE : PIED n'est pas un indice valide pour GOUGOUNE 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 ROBE.

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

L'Espion est autorisé à épeler son indice si quelqu'un le demande.



■ Soyez bons joueurs

Un indice est valide si l'Espion adverse l'autorise. En tant qu'Espion, si vous n'êtes pas certain de la validité de votre indice,

demandez donc à l'Espion de l'équipe adverse avant de le donner à votre équipe.

■ Gardez une attitude neutre

En tant qu'Espion, vous devez rester neutre pendant que les équipes discutent des Noms de Code à trouver, pour être certain de ne leur donner aucune indication supplémentaire.

EXEMPLE : *Lorsqu'un joueur touche une carte de la bonne couleur, mais que ce n'est pas le Nom de Code visé par l'Espion, celui-ci doit néanmoins le recouvrir avec une tuile Identité de sa couleur et agir exactement comme si c'était le Nom de Code qu'il fallait trouver.*

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.

Règles flexibles

Si vous n'avez pas envie d'être contraints 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 : *MAMMIFÈRE MUSICAL n'est pas un indice valide pour PHOQUE et TOUNE.*

■ Noms propres

Les noms propres sont toujours un indice valide si l'Espion ne donne qu'un seul mot. CHARLES est un indice valide selon les règles de base. Cependant, vous aurez peut-être envie de préciser de quel CHARLES 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 : *CHARLES PATINOIRE n'est pas un indice valide pour GALAXIE et HOCKEY.*

■ 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 rimés. Cependant, si vous décidez de jouer ainsi, vous ne pouvez pas indiquer aux joueurs que vous donnez un indice rimé. Les membres de votre équipe devront le découvrir par eux-mêmes. La règle qui dit que l'Espion ne peut donner aucune autre information que son indice et un chiffre s'applique.

Variantes Expert

■ Zéro

Vous êtes autorisés à utiliser 0 comme chiffre de vos indices.

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

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 certains 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 "BOUFFE : 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) mais avec un seul Espion et un seul joueur qui devine. Placez toutes les tuiles Identité à proximité de l'Espion. Votre équipe commence à jouer, veillez donc à 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 Nom de Code de son choix avec une tuile Identité de la couleur adverse.

Si votre équipe tombe sur l'Assassin ou si tous les Noms de Code adverses sont recouverts, vous perdez la partie. Vous n'obtenez aucun score.

Si votre équipe trouve tous ses 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 accomplie !
- 6 Impressionnant !
- 5 La CIA 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 devine 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 chacun des Espions, en alternant. Le vainqueur est déterminé normalement, comme expliqué dans le chapitre Fin de la partie (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 québécoise : Marc-Antoine Doyon
- » 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, Herní víkend, Severeské hraní, Stahleck, UK Games Expo et autres événements ludiques. Les indices intelligents que vous avez trouvés ont vraiment été inspirants.

© 2015 Czech Games Edition
© 2016-2022 IELLO pour la version française

