

VLAADA CHVÁTIL

CODE NAMES

Face à vous, 25 personnes.

L'espion de votre équipe connaît leurs identités.
Les agents, eux, ne voient que leurs NOMS DE CODE.
Retrouverez-vous tous les contacts de votre équipe ?



**DÉCOUVREZ
CODENAMES
EN VIDÉO !**

www.cge.as/cn-htp-fr



iello.fr



www.codenamesgame.com

MISE EN PLACE

FORMEZ 2 ÉQUIPES.

Répartissez-vous aussi équitablement que possible en 2 équipes (bleue et rouge) constituées au minimum de 2 joueurs chacune.

DÉSIGNEZ LES ESPIONS ET LES AGENTS.

Chaque équipe désigne son espion. Les autres joueurs de l'équipe seront les agents. Les espions rouge et bleu s'assoient du même côté de la table, en face des agents.

PLACEZ 25 CARTES MOT AU HASARD.

Mélangez les cartes Mot et placez-en 25 au hasard sur la table en formant une grille de 5x5.

ESPIONS : PIOCHEZ 1 CARTE CLÉ AU HASARD.

Les cartes Clé permettent aux espions de savoir quels mots appartiennent à leur équipe. Les configurations varient à chaque partie. Les espions mélangent les cartes Clé et piochent la 1^{re} carte du paquet, qu'ils insèrent dans son socle (dans n'importe quel sens) avant de la placer entre eux.

ESPIONS : PRENEZ LES TUILES.

L'espion rouge prend les 8 tuiles rouges et l'espion bleu les 8 tuiles bleues. Chaque espion place ses tuiles devant lui. Placez ensuite les 7 tuiles Passant et la tuile Assassin entre les deux espions.

DONNEZ LA TUILE DOUBLE-JEU À L'ÉQUIPE QUI COMMENCE.

Les 4 triangles sur les côtés de la carte Clé déterminent la couleur de l'équipe qui commence.

Cette équipe aura 1 mot supplémentaire à faire deviner. Son espion prend donc la tuile Double-jeu, la tourne du côté de sa couleur et l'ajoute à ses tuiles.

AGENTS ROUGES



25 cartes Mot
(piochées parmi
les 200 du jeu)

8 contacts rouges

7 passants



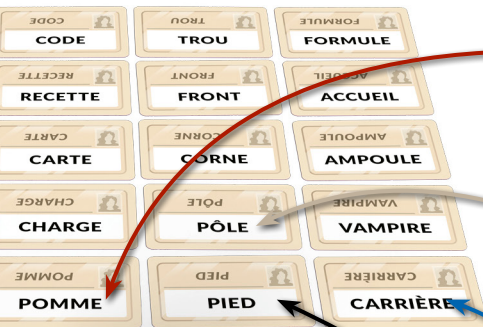
1 tuile Double-jeu
(avec un contact rouge/bleu)

ESPION ROUGE



Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le terme « joueur ». Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.

AGENTS BLEUS



1 carte Clé (piochée parmi les 40 du jeu)

1 assassin

8 contacts bleus



ESPION BLEU

TOP SECRET

SEULS LES ESPIONS

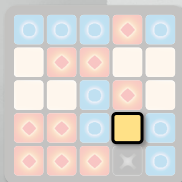
REGARDENT LA CARTE CLÉ !

La carte Clé indique les identités secrètes associées aux 25 mots de la grille.

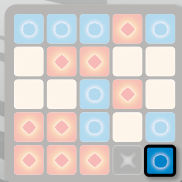
POMME est un contact rouge.



PÔLE est un passant.



CARRIÈRE est un contact bleu.

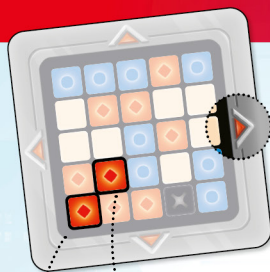


PIED est l'assassin.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les équipes jouent tour à tour, en commençant par celle déterminée par les triangles colorés de la carte Clé, jusqu'à ce qu'une des équipes gagne.



Dans cet exemple, c'est l'équipe rouge qui commence.

À VOTRE TOUR

L'ESPION DONNE UN INDICE.

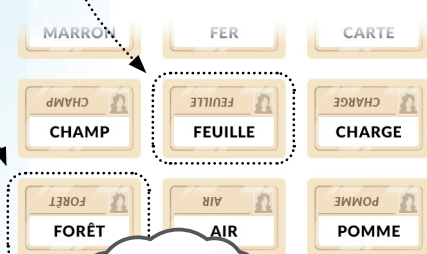
Si vous êtes l'espion de votre équipe, trouvez un indice pour faire deviner un ou plusieurs mots de votre couleur à vos agents. Plus vous réussissez à associer de mots, mieux c'est.

Votre indice doit être constitué d'**1 mot** et d'**1 chiffre** :

Le **mot** se rapporte aux différents mots de la grille que vous faites deviner.

Le **chiffre** indique à combien de mots de la grille cet indice fait référence.

Par exemple, si FEUILLE et FORÊT sont rouges, l'espion rouge peut tenter de les associer en donnant l'indice « Arbre : 2 ».



Hum... FEUILLE et FORÊT...

Arbre : 2



LES AGENTS PEUVENT PROPOSER PLUSIEURS MOTS CORRESPONDANT À L'INDICE.

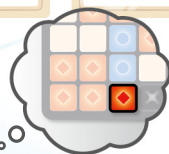
Les agents discutent de l'indice. (S'il n'y a qu'un agent, il peut réfléchir à voix haute.)

Ensuite, ils doivent **deviner un par un les mots correspondant à l'indice**. Ils commencent par toucher la carte Mot qui leur semble la plus probable.

L'espion recouvre alors la carte touchée d'une tuile colorée, en fonction de ce qu'indique la case correspondante sur la carte Clé.

Si vous avez deviné un mot de votre couleur, vous pouvez continuer à proposer d'autres mots (sans toutefois recevoir d'autres indices).

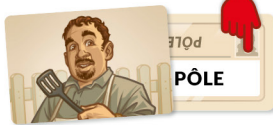
Dans notre exemple, les agents touchent d'abord le mot FORÊT. C'est un mot rouge, donc ils peuvent continuer. Ils touchent ensuite POMME au lieu de FEUILLE. Heureusement pour eux, la carte Clé indique que POMME est également un mot rouge. L'espion doit donc faire comme s'il s'agissait en effet du 2^e mot visé par son indice.



UNE ERREUR MET FIN À VOTRE TOUR.

Trois types d'erreurs peuvent se produire :

Vous touchez un mot d'un passant : **votre tour prend fin.**



Vous touchez un mot de l'équipe adverse : **votre tour prend fin et vous avez aidé vos adversaires !**



Vous touchez le mot de l'assassin : **votre équipe perd immédiatement la partie.**



LES AGENTS PEUVENT CONTINUER À DEVINER DES MOTS, TANT QU'ILS NE FONT PAS D'ERREUR ET JUSQU'À CE QU'ILS...

METTENT FIN À LEUR TOUR.

Si vous ne faites aucune erreur, vous pouvez décider de mettre fin volontairement à votre tour. Par exemple, si votre espion vous dit « *Froid* : 3 » et que vous trouvez les 3 mots liés à *Froid*, vous pouvez mettre fin à votre tour.

Autre cas de figure : vous trouvez 2 mots de votre équipe qui correspondent à *Froid*, mais le 3^e vous semble trop risqué. Vous pouvez alors choisir de mettre fin à votre tour sans toucher de 3^e mot. Rien ne vous oblige à toucher autant de mots que le chiffre annoncé par l'espion, mais vous devez toucher au moins 1 mot à chaque tour.

OU

APPLIQUENT LA RÈGLE DU « PLUS UN ».

Si les agents parviennent à deviner autant de mots que demandé par l'espion, ils peuvent tenter d'en deviner 1 de plus. Par exemple, avec l'indice « *Froid* : 3 », les agents pourraient tenter de deviner jusqu'à 4 cartes (à condition que les 3 premières cartes touchées soient correctes).

Cette règle n'est pas pertinente lors de votre premier tour, car votre proposition supplémentaire serait totalement aléatoire. Plus tard, toutefois, elle pourrait vous permettre de deviner un mot raté lors d'un tour précédent avec un autre indice.

QUAND VOTRE TOUR PREND FIN, C'EST À L'AUTRE ÉQUIPE DE JOUER.

GAGNER LA PARTIE

Continuez à jouer tour à tour jusqu'à ce qu'une équipe gagne. Vous gagnez :

- **dès que tous les mots de votre équipe ont été devinés.** Cela arrive le plus souvent quand vous touchez le dernier mot de votre équipe, mais cela peut également se produire si vos adversaires se trompent et touchent le dernier mot de votre équipe lors de leur tour ;
- **si les agents de l'équipe adverse touchent le mot de l'assassin.**



VOUS CONNAISSEZ LES RÈGLES. À VOUS DE JOUER !

INDICES VALIDES

Si vous avez un doute sur la validité d'un indice en tant qu'espion, **discutez-en avec l'espion adverse** (discrètement, les agents ne doivent pas vous entendre). Un conseil : lisez la section suivante et mettez-vous d'accord sur ce que vous acceptez ou non avant de jouer.

L'ESPRIT DU JEU

Certains indices sont invalides, car ils ne respectent pas l'esprit du jeu.

- **Votre indice doit se baser sur le sens des mots (leur signification).** Vous ne pouvez pas utiliser un indice qui fait référence aux lettres ou à la position d'un mot dans la grille. Par exemple, vous ne pouvez pas associer COL, CLÉ et COQ avec l'indice « C : 3 » ni avec « Trois : 3 ». Cependant...
- **Les lettres et les numéros restent des indices valides s'ils se réfèrent au sens des mots.** Vous pouvez donc utiliser « X : 1 » pour faire deviner RAYON, et vous pouvez utiliser « Dix : 2 » pour faire deviner MAIN et PIED.
- **Vous devez jouer en français.** Vous pouvez utiliser un mot dans une autre langue, à condition que ce soit un mot employé fréquemment dans des phrases en français. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser *Bier* comme indice pour faire deviner BAR et ALLEMAGNE, mais vous pourriez utiliser *Bretzel* pour NCEUD et ALLEMAGNE.
- **Vous ne pouvez pas utiliser un mot de la même famille qu'une des cartes visibles dans la grille.** Par exemple, tant que VOLEUR est visible (non recouvert par une tuile), vous ne pouvez pas utiliser *voleuse*, *vol*, *voler*, *antivol*...
- **Vous ne pouvez pas donner comme indice un mot déjà visible sur la table.**
- **Vous ne pouvez pas fredonner des airs, faire des mimes ou imiter des accents pour faire deviner un mot.** S'il suffisait de prendre l'accent anglais pour faire deviner ANGLETERRE, ce serait beaucoup trop simple !

RIMES ET HOMOPHONES

- **À l'origine, dans le jeu de société *Codenames*, les indices basés sur des rimes ou des homophones ne sont valides que s'ils se basent aussi sur le sens des mots.** Utiliser *Abeille* pour faire deviner MIEL, c'est cohérent. Mais utiliser *Ciel* pour faire penser à MIEL ou *Place* pour faire deviner GLACE, non. En outre, *Boisson* ne fonctionne pas pour faire deviner ROME (qui sonne comme « rhum »), et *Breton* ne fonctionne pas pour faire deviner PALAIS (pour évoquer « palet breton »).
- **Toutefois, dans l'application « Codenames App », toutes les sonorités similaires sont autorisées.** Votre groupe peut donc décider de jouer de cette façon, en autorisant par exemple *Rhum* pour évoquer ROME.
- **Vous pouvez épeler votre indice** et vous devez le faire si quelqu'un vous le demande.
- **Si deux mots s'écrivent de la même manière, considérez-les comme un seul et même mot.** *Pièce* est donc un indice valide pour BUREAU et MILLIONNAIRE.

EXCEPTIONS À LA RÈGLE DU « MOT UNIQUE »

Vous pouvez décider d'accepter les abréviations connues (OVNI, ADN, CDI) pour les utiliser comme indices.

Les noms propres en un mot sont toujours des indices valides. Vous pouvez même décider d'accepter les noms propres constitués de plusieurs mots (*Charles de Gaulle*, *New York*), voire des titres entiers (*Vingt mille lieues sous les mers*).

Les mots « composés » (avec un trait d'union), comme *cure-dent* ou *rond-point*, sont des indices valides. Les groupes de mots sans trait d'union (*faux sens*, *compte rendu*, *dé à coudre*, *chemin de fer*) sont généralement refusés, mais vous pouvez décider de les accepter. Dans ce cas, assurez-vous simplement en début de partie que tous les joueurs sont d'accord. En cas de doute, demandez son avis à l'espion adverse.

NE SOYEZ PAS TROP STRICTS

À partir du moment où l'espion adverse approuve votre indice, ce dernier devient valide.

VARIANTES EXPERT

INDICE ILLIMITÉ

Au lieu d'utiliser un chiffre précis, vous pouvez indiquer que votre indice est illimité.

Par exemple : « *Petit : illimité* » permet à vos agents de proposer autant de mots qu'ils le souhaitent, tant que leurs propositions sont correctes.

Les agents ne sauront pas réellement à combien de mots vous pensiez en utilisant l'indice illimité, mais ils peuvent le déduire : s'il vous reste 3 mots, un indice pour 2 ou 3 mots est nécessaire pour permettre à vos agents de tous pouvoir les toucher. Dans ce cas, un indice comme « *Petit : illimité* » peut signifier « Devinez 1 mot pour *Petit* et 2 mots liés à des indices précédents. »

Petit : ∞

INDICE ZÉRO

Un indice associé à 0 permet également aux agents de faire un nombre illimité de propositions (dans ce cas, ignorez la règle du « plus un »).

Cet indice signifie « Ne proposez pas le(s) mot(s) associé(s) à *plumes*. » Ainsi, si PINGOUIN est le seul oiseau de la grille, les agents savent que ce ne sera pas l'un de leurs mots.

Ensuite, les agents se demandent « Pourquoi cet indice ? ». S'il y a les mots NEIGE, GLACE et ANTARCTIQUE, peut-être que votre espion avait voulu utiliser « *Froid : 3* », mais que PINGOUIN le dérangeait. Avec « *Plumes : 0* », il se pourrait donc que NEIGE, GLACE et ANTARCTIQUE soient les mots que vous cherchiez.

Plumes : 0

PÉNALITÉS LIÉES AUX INDICES INVALIDES

Si un espion donne par mégarde un indice invalide, le tour de son équipe prend fin immédiatement : ses agents ne peuvent pas faire de propositions. De plus, l'espion adverse recouvre l'un des mots de sa couleur pour avantager son équipe avant d'entamer son tour.

Cependant, si l'équipe adverse estime que l'indice invalide n'a pas faussé le jeu, l'espion adverse peut le valider exceptionnellement. En outre, si un indice invalide avait été donné lors d'un précédent tour, mais que personne n'avait alors remis en question sa validité, il est considéré comme ayant été valide.

VARIANTES

Certaines personnes préfèrent utiliser un sablier pour que les parties restent dynamiques. Nous avons inclus un minuteur et des cartes Clé aléatoires dans l'application « Codenames Companion », disponible gratuitement sur téléphone (différente de « Codenames App » qui vous permet, elle, de jouer des parties de *Codenames* en ligne et en différé avec des espions aux quatre coins du monde).

Pour découvrir de nouvelles façons de jouer, rendez-vous sur codenamesgame.com.



Un jeu de
Vlaada Chvátil

Illustrations : Tomáš Kučerovský

Illustrations supplémentaires :
František Sedláček, David Jablonovský

Conception graphique : Michaela Zaoralová,
Radek « RBX » Boxan, Štěpán Drašák, Tibor Vizi

Rendus 3D : Roman Bednář

Mots et livret de règles : Jason A. Holt

Remerciements : Tomáš Uhlíř, Ondřej Kurka

Production : Vít Vodička

Gestion de projet : Lea Červeňanská

Supervision de projet : Petr Murmak

Merci à : nos familles, nos collègues, et nos amis pour leur soutien indéfectible et leur amour pour notre travail ; notre équipe numérique en charge de la fabuleuse application mobile Codenames App ; Lukáš Novotný pour l'implémentation de l'interface web ; et surtout, aux millions de joueurs à travers le monde qui ont apprécié et continuent d'apprécier *Codenames*, sur table, en ligne ou sur l'application, et ce depuis plus de dix ans.

Grâce à vous tous, notre travail prend tout son sens !

IELLO pour la version française

Gestion de projet et traduction : Marie-Laure Faurite

Relecture : Robin Leplumey

Recherche des mots français : Timothée Simonot, Virginie Gilson

Localisation Codenames App : Guillaume Dejonghe,
Maëva Debieu Rosas, Robin Leplumey

Conception du logo : Stéphane Gantiez

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Hellecourt, France

Contactez le S.A.V. :

sav@iello.fr

IELLO, Parc logistique Sud Lorraine, 1 Rue de l'Europe
54840 FONTENOY-SUR-MOSELLE



www.czechgames.com



iello.fr

RAPPELS ET CONSEILS

Découvrez-en plus sur
www.codenamesgame.com

- **Faites preuve de patience.** Le rôle d'espion est complexe. Trouver le premier indice de la partie peut prendre quelques minutes. Ensuite, le jeu devient généralement plus fluide.
- **Vous pouvez donner un indice pour faire deviner 1 seul mot**, mais c'est toujours plus drôle de tenter d'associer plusieurs mots avec un même indice.
- **Ne donnez pas d'informations supplémentaires après avoir donné un indice.** Par exemple, ne dites pas « Bon, c'est un peu tiré par les cheveux... » Vous jouez à *Codenames*, c'est forcément tiré par les cheveux !
- **Les agents peuvent discuter entre eux avant de proposer rapidement leurs mots.** Si vous êtes le seul agent de votre équipe, vous pouvez réfléchir à voix haute. Si vous êtes plusieurs, assurez-vous que tout le monde puisse donner son avis, mais évitez quand même de vous lancer dans des débats interminables.
- **Les espions ne doivent rien laisser transparaître.** Quand vos agents discutent entre eux, ne réagissez pas s'ils interprètent mal votre indice. Ne prenez aucune tuile en main tant qu'ils n'ont pas touché de carte Mot dans la grille. S'ils trouvent un mot correct par accident, faites comme si de rien n'était et ne les laissez pas entrevoir que ce n'était pas votre idée.
- **Les agents ne doivent pas chercher à analyser les réactions des espions.** Focalisez-vous plutôt sur les cartes et évitez le contact visuel avec votre espion.
- **Les agents peuvent deviner des mots donnés par un indice d'un tour précédent**, et ce même s'il s'agit de leur 1^{re} proposition du tour. Ils peuvent aussi proposer des choses au hasard... mais cette stratégie est hasardeuse.
- **L'espion ne doit pas indiquer aux agents s'il leur manque des mots d'un indice précédent.** Vous ne pouvez pas non plus rappeler les indices précédents, sauf si on vous demande de les répéter.
- **Les agents peuvent mettre fin à leur tour plus tôt que prévu**, sans faire le nombre de propositions indiqué par l'indice. Toutefois, ils doivent toujours toucher au moins 1 carte Mot par tour.
- **À la fin de la partie, retournez simplement les 25 cartes et changez de carte Clé.** Et voilà, vous pouvez rejouer !



CODENAMES DUO

2+ joueurs, coopératif
400 mots différents
(compatibles avec *Codenames*)



CODENAMES IMAGES

4 - 8 joueurs
jouez avec des images
au lieu des mots



VLAADA
Créateur de *Codenames*

« Ah, il reste un peu de place sur cette page. J'en profite pour recommander notre application **Codenames App**. J'ai passé quelques années à travailler dessus avec notre équipe, à y ajouter du contenu, des twists, de nouvelles façons de jouer (et je suis particulièrement fier du système de défis quotidiens), ainsi que de nombreuses choses aussi inédites qu'intéressantes. Laissez-vous surprendre ! »

Je pense sincèrement que vous allez l'adorer. **Alors, allez-y, faites-vous plaisir et essayez-la !** »

Découvrez l'histoire de la conception du jeu par Vlaada sur cge.as/cn-story

