



CODE NAMES

(IELLO)



VOUS ÊTES UN MAÎTRE ESPION FACE À VOS AGENTS. TENTEZ DE FAIRE DEVINER SOUS QUEL NOM DE CODE SE CACHENT LES INFORMATEURS QUI TRAVAILLENT POUR VOUS. AIDEZ-VOUS DE LA CARTE CLEF POUR FAIRE DEVINER LES NOMS DE CODE À VOS AGENTS AVANT L'ÉQUIPE ADVERSE. MAIS ATTENTION CAR PARMI LES 25 TUILES IDENTITÉ PRÉSENTES SUR LA TABLE SE CACHE L'ASSASSIN QU'IL FAUDRA ABSOLUMENT ÉVITER.

1 / MISE EN PLACE



- Formez deux équipes équitables.
- Désignez 1 *Maitre-espion* dans chaque équipe, c'est lui qui fera deviner les mots. Les 2 *Maitre-espions* se placent sur un même côté de la table.
- Tous les autres joueurs sont les *Agents*. Ils doivent deviner les mots. Ils se placent en face du *Maitre-espion* de leur équipe.
- Choisissez aléatoirement 25 cartes *Nom de code*. Placez 5 lignes de 5 cartes les unes en dessous des autres. Les noms en gras sont placés côté *Maitre-espion*.
- Les *Maitres-espions* piochent 1 carte *Clef* au hasard et la dispose face à eux dans le sens de leur choix sur le socle prévu à cet effet. Elle n'est pas visible des *Agents*.
- Les 4 points lumineux qui entourent la carte *Clef* déterminent l'équipe qui débute le tour (rouge ou bleue).
- Placez le sablier près des cartes.

2 / TOUR DE JEU



Le *Maitre-espion* va tenter de faire deviner un ou plusieurs noms de code indiqués sur la carte *Clef*. Les couleurs indiquent la position des mots à faire deviner sur la table pour chaque équipe. La couleur beige indique les mots neutres qui n'appartiennent à aucune équipe. La couleur noire indique l'Assassin. Ce nom de code ne devra jamais être proposé par une équipe au risque de perdre immédiatement la partie. À tour de rôle, les équipes jouent 2 phases :

1) DONNER UN INDICE

- Le *Maitre-espion* ne peut dire qu'un seul mot ainsi qu'un chiffre pour indiquer combien de *Noms de code* il veut faire deviner avec ce mot.
- Il n'est pas autorisé :
 - De donner des informations complémentaires. Un mot, c'est tout !
 - De faire des gestes ou grimaces pour influencer vos équipiers. Vous devez rester neutre.
 - De dire un mot déjà présent parmi les 25 mots de code.
 - De donner une partie du *Nom de code* dans votre mot.
 - De donner un mot de la même famille.
 - De donner un mot trop proche phonétiquement du *Nom de code*.
 - De donner une traduction du *Nom de code* dans une langue étrangère.
 - De donner un nom qui se rapporte à la position du *Nom de code*.
 - De donner un chiffre se rapportant au nombre de lettres du *Nom de code*.



2) FAIRE UNE PROPOSITION

- Les *Agents* doivent discuter entre eux du ou des *Noms de code* à deviner, sans regarder le *Maitre-espion*.
- Quand un *Nom de code* est choisi par l'équipe, 4 possibilités :
 - Le *Nom de code* est correct : posez une tuile de votre couleur sur le *Nom de code*. Vous pouvez continuer en tentant de deviner un autre mot, toujours en rapport avec l'indice reçu.
 - Le *Nom de code* est incorrect et appartient à l'équipe adverse : posez une tuile de la couleur de vos adversaires sur le *Nom de code*. Votre tour s'arrête immédiatement.
 - Le *Nom de code* est incorrect mais neutre : posez une tuile de couleur beige sur le mot désigné. Votre tour s'arrête immédiatement.
 - Le *Nom de code* est incorrect et désigne l'Assassin : L'équipe qui a proposé ce mot perd immédiatement la partie.
- Les *Agents* peuvent s'arrêter à tout moment s'ils ont deviné au moins un mot.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin quand une équipe a retrouvé tous ses informateurs ou quand l'une des 2 équipes est tombé sur l'assassin.
- L'équipe qui tombe sur l'assassin perd immédiatement la partie.
- La première équipe à recouvrir tous ses noms de code avec les tuiles informateur de sa couleur, remporte la partie.