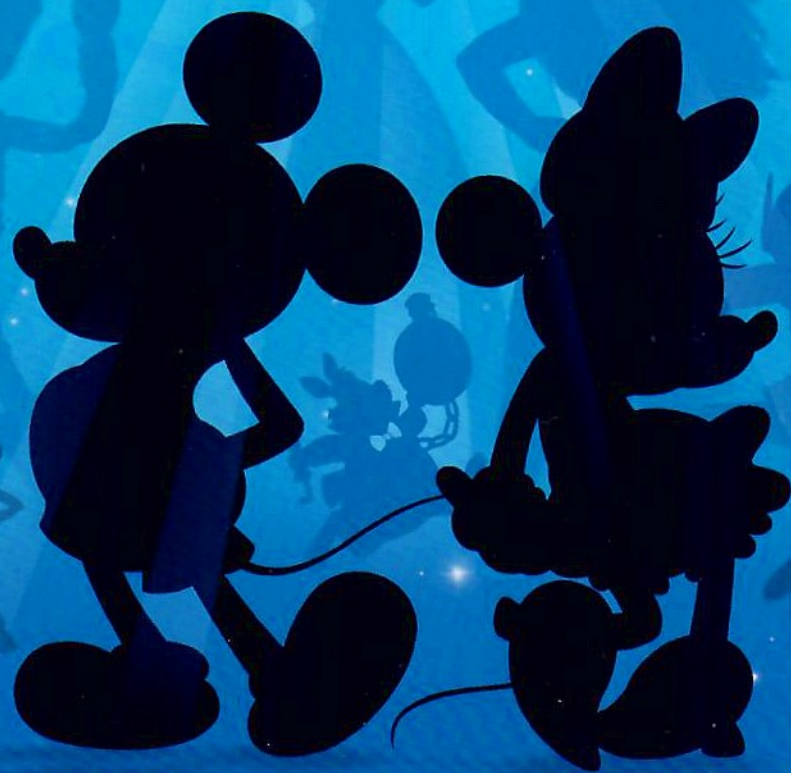


VLAADA CHVÁTIL

530

CODE NAMES!



Disney

ÉDITION FAMILLE

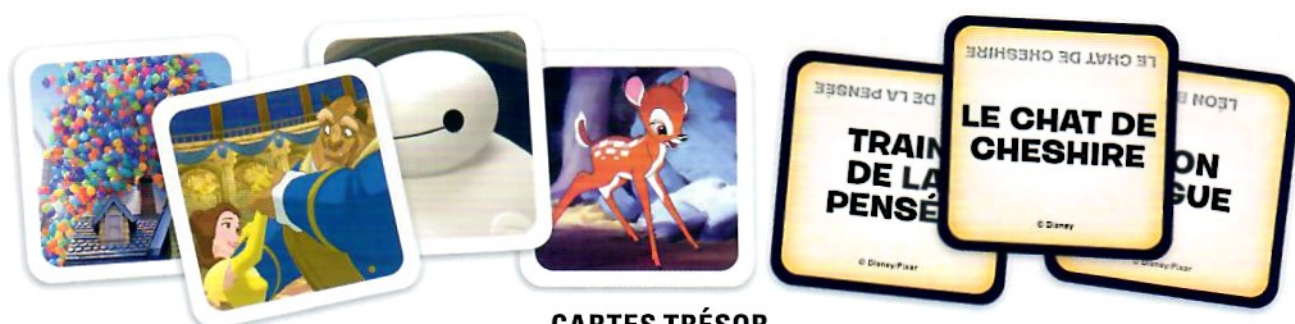
RÈGLES

SOMMAIRE

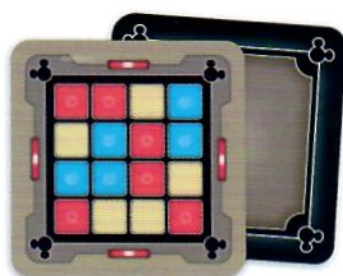
| | |
|---|----|
| MATÉRIEL..... | 2 |
| APERÇU ET BUT DU JEU / MISE EN PLACE..... | 3 |
| CARTE CLÉ / PREMIÈRE ÉQUIPE..... | 4 |
| TUILES CACHE / DÉROULEMENT DE LA PARTIE / VICTOIRE | 5 |
| DONNER UN INDICE / GARDER UNE ATTITUDE NEUTRE / DÉSIGNER UN OU PLUSIEURS TRÉSORS..... | 6 |
| NOMBRE DE PROPOSITIONS / INDICES VALIDES | 7 |
| EXEMPLE DE PARTIE | 8 |
| MODE DE JEU AVANCÉ / VARIANTES EXPERT..... | 10 |
| VARIANTE 2 JOUEURS / VARIANTE 3 JOUEURS..... | 11 |
| VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ À CODENAMES ? | 12 |

MATÉRIEL

200 cartes Trésor, 60 cartes Clé (20 Facile et 40 Avancé), 1 support de carte, 25 tuiles Cache (8 Bleu, 8 Rouge, 7 Neutre, 1 Extra et 1 Malédiction)



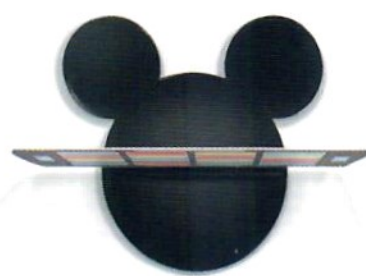
CARTES TRÉSOR
IMAGE D'UN CÔTÉ / TEXTE DE L'AUTRE



CARTES CLÉ FACILE
GRILLE 4 × 4



CARTES CLÉ AVANCÉ
GRILLE 5 × 5



SUPPORT DE CARTE
ICI AVEC UNE CARTE CLÉ



TUILES CACHE BLEUES, ROUGES, NEUTRES, EXTRA ET MALÉDICTION
LA TUILE EXTRA EST DIFFÉRENTE DE CHAQUE CÔTÉ

APERÇU ET BUT DU JEU

Deux équipes s'affrontent pour être la première à identifier toutes ses cartes Trésor, parmi les 16 cartes disponibles sur la grille de 4 sur 4. Chaque équipe comprend un Enchanteur (*qui connaît l'emplacement de chacune des cartes Trésor que son équipe doit retrouver*), et celui-ci doit donner à ses coéquipiers des indices sous la forme de codes afin qu'ils retrouvent leurs cartes. Mais soyez prudents ! Si vous déchiffrez mal le code, vous pourriez aider l'équipe adverse ! Le jeu est une course où il faudra identifier toutes les cartes de votre équipe en premier !

MISE EN PLACE

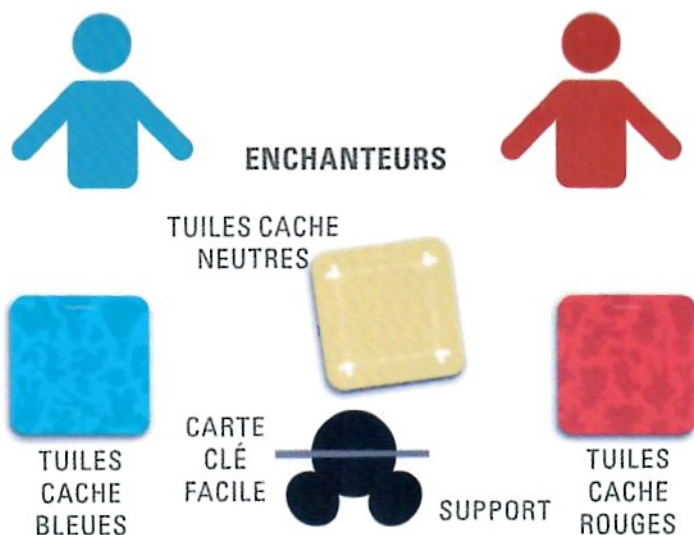
Répartissez-vous en deux équipes (rouge et bleue) équitables. Une partie standard se joue à au moins quatre joueurs. Vous trouverez les règles pour une variante à deux ou trois joueurs à la fin de ce livret de règles.

Désignez un joueur dans chaque équipe. Ceux-ci deviennent les Enchanteurs et se placent du même côté de la table. Les autres joueurs (*qui devinent*) s'installent en face de leur Enchanteur.

Piochez une carte Clé Facile et placez-la sur le support. Mélangez les cartes Trésor et prenez-en aléatoirement 16, puis placez-les sur la table de façon à obtenir une grille de 4 sur 4. La grille correspond à la carte Clé Facile, qui permet aux Enchanteurs d'identifier les cartes associées à leur équipe (*voir page 4*). Il est recommandé de n'utiliser que le côté image ou que le côté texte de toutes les cartes.

Les images doivent être tournées dans le sens de lecture des joueurs qui devinent. Idem pour les mots en gros caractères en utilisant le côté texte.

REMARQUE : Consultez la page 10 pour la mise en place et les règles du mode de jeu Avancé, qui s'adresse à des joueurs plus expérimentés.



Si vous connaissez déjà les règles de CODENAMES, allez directement à la page 12.

CARTE CLÉ

La carte Clé indique à quelle équipe appartient chaque Trésor pour cette partie. Les Enchanteurs piochent une carte Clé Facile 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. Les joueurs qui devinent NE DOIVENT PAS la voir.

La Clé correspond à la grille de cartes posée sur la table. En rouge : les cartes Trésor que l'Équipe Rouge doit trouver. En bleu : les cartes Trésor que l'Équipe Bleue doit trouver. En beige : des cartes Trésor neutres qui n'appartiennent à aucune des deux équipes.

CARTES ÉQUIPE ROUGE



CARTES ÉQUIPE BLEUE



CARTES NEUTRES



CET EXEMPLE EST MONTRÉ DU POINT DE VUE DES ENCHANTEURS, QUI VOIENT LA CARTE CLÉ CI-CONTRE.

AINSI, LES CARTES TRÉSOR CI-DESSUS SONT ORIENTÉES DANS LE SENS DE LECTURE DES JOUEURS QUI DEVINENT.



CARTE CLÉ

PREMIÈRE ÉQUIPE

La couleur des quatre lumières sur les bords de la carte Clé indique quelle équipe commence la partie (*l'exemple entouré ci-dessus indique que ce sera à l'Équipe Rouge de commencer*). **L'équipe qui commence doit faire deviner 6 cartes Trésor, tandis que l'autre équipe ne doit en faire deviner que 5.**

La première équipe donne le premier indice du jeu. (*La façon de donner des indices est expliquée plus loin.*)

Les Enchanteurs prennent devant eux 5 tuiles Cache de la couleur de leur équipe. L'équipe qui commence reçoit la tuile Extra, du côté de la couleur de son équipe, qui sera sa 6^e tuile Cache (*voir page suivante*).

TUILES CACHE

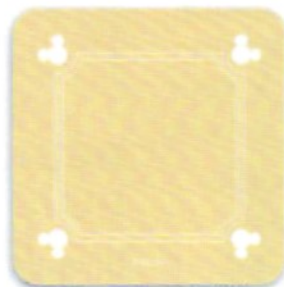
Les tuiles bleues sont placées devant l'Enchanteur de l'Équipe Bleue, et les tuiles rouges sont placées devant l'Enchanteur de l'Équipe Rouge. Les tuiles Cache neutres sont placées à proximité des deux Enchanteurs (voir l'illustration en page 3).

REMARQUE : Le mode de jeu Facile utilise 5 tuiles Cache Équipe Bleue et 5 tuiles Cache Équipe Rouge. Laissez le reste dans la boîte.

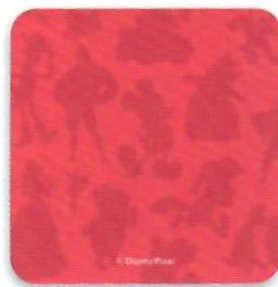
La tuile Extra est donnée à l'équipe commençant la partie, qui l'ajoute aux tuiles Cache de sa couleur.



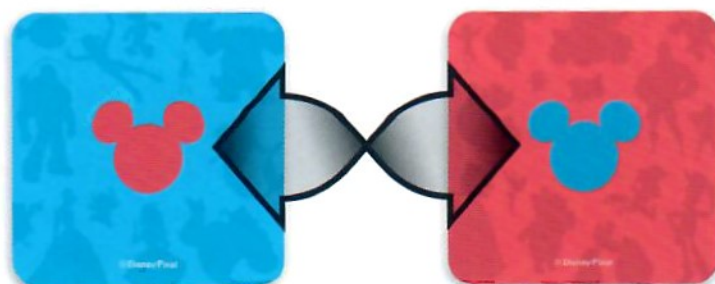
TUILES CACHE
ÉQUIPE BLEUE



TUILES CACHE
NEUTRES



TUILES CACHE
ÉQUIPE ROUGE



TUILE EXTRA (BLEUE D'UN CÔTÉ, ROUGE DE L'AUTRE)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les équipes jouent chacune à leur tour, en commençant par l'équipe désignée par la carte Clé. À son tour, l'Enchanteur donne **un seul indice**, et ses coéquipiers doivent faire **une ou plusieurs propositions** (voir pages 6 et 7 pour plus de détails). L'indice donné par l'Enchanteur doit être lié à une ou plusieurs cartes Trésor présentes sur la table.

Une fois que l'Enchanteur a donné un indice, ses coéquipiers essaient de deviner à quelle(s) carte(s) il fait allusion. Dès qu'un coéquipier touche une carte Trésor, l'Enchanteur indique si cette carte appartient à son équipe, à l'équipe adverse, ou s'il s'agit d'une carte neutre. Il recouvre ensuite cette carte avec la tuile Cache appropriée.

Le tour se termine si les coéquipiers se sont trompés, ont décidé d'arrêter (après au moins une proposition), ou s'ils ont donné le nombre maximum de propositions autorisées, qui est égal au chiffre donné par l'Enchanteur plus un (voir **NOMBRE DE PROPOSITIONS** en page 7 pour plus de détails).

VICTOIRE

L'équipe qui a trouvé toutes ses cartes Trésor en premier est déclarée vainqueur !

Il est possible de gagner la partie pendant le tour de l'équipe adverse si celle-ci désigne votre dernière carte Trésor.

DONNER UN INDICE

En tant qu'Enchanteur, votre objectif est de faire deviner à votre équipe toutes les cartes Trésor de votre couleur. Pour cela, vous n'avez droit qu'à **un seul mot accompagné d'un chiffre**. Ce dernier indique à votre équipe le nombre de cartes Trésor en rapport avec cet indice. Il est intéressant de chercher un indice pouvant se rapporter à plusieurs cartes Trésor afin d'en faire deviner un maximum au même tour.

Exemple :

Un bon indice pour ces deux cartes pourrait être **NEIGE : 2**.



Vous êtes autorisé à donner un indice pour faire deviner une seule carte Trésor, mais en faire deviner plusieurs vous rapproche plus vite de la victoire. **Faire deviner plusieurs cartes avec un seul indice constitue un bel exploit !** (Voir **NOMBRE DE PROPOSITIONS** en page 7.)

GARDER UNE ATTITUDE NEUTRE

Vous ne pouvez donner qu'un seul mot et un seul chiffre comme indice, et vous n'êtes pas autorisé à donner des indications supplémentaires. Par exemple, vous ne pouvez pas dire : « Il faut bien connaître les vieux films, mais je dis... ».

En tant qu'Enchanteur, vous devez rester neutre pendant que votre équipe discute des cartes Trésor à trouver, pour être certain de ne leur donner aucune indication supplémentaire.

Si vous devez deviner les cartes Trésor, focalisez-vous sur celles-ci et ne regardez pas les Enchanteurs pour éviter d'obtenir des indices non verbaux qui fausseraient le jeu.

Lorsqu'un joueur touche une carte de la bonne couleur, mais que ce n'est pas la carte que vous visiez, vous devez la recouvrir avec une tuile Cache de votre couleur et agir exactement comme si c'était la carte qu'il fallait trouver.

DÉSIGNER UN OU PLUSIEURS TRÉSORS

Si vous n'êtes pas Enchanteur, vous devez découvrir la ou les cartes Trésor désignées par l'indice de votre Enchanteur. Vous pouvez débattre entre vous, mais vous ne pouvez pas regarder les Enchanteurs, qui doivent obligatoirement rester neutres pendant cette phase. Mettez-vous ensuite d'accord sur une carte Trésor, et une personne de votre équipe touche, avec son index, la carte correspondante sur la table.

- Si la carte touchée est un **Trésor appartenant à votre équipe**, votre Enchanteur recouvre le Trésor avec une tuile Cache de votre couleur. Votre tour continue, et vous pouvez tenter de deviner une autre carte, toujours en rapport avec l'indice reçu. (Voir **NOMBRE DE PROPOSITIONS** en page suivante.)
- Si la carte touchée est un **Trésor appartenant à l'équipe adverse**, votre Enchanteur recouvre le Trésor avec une tuile Cache de la couleur adverse. Votre tour s'arrête immédiatement.
- Si la carte touchée est un Trésor neutre, votre Enchanteur recouvre le Trésor avec une tuile neutre. Votre tour s'arrête immédiatement.

NOMBRE DE PROPOSITIONS

Vous devez toujours désigner une carte Trésor pendant votre tour. Si vous devinez une carte 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 toutes les cartes liées à l'indice donné, vous pouvez désigner une carte Trésor supplémentaire par rapport au chiffre donné par votre Enchanteur.

Deviner une carte Trésor supplémentaire est risqué, mais peut constituer un bon coup si vous pensez avoir trouvé un Trésor 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 une carte Trésor de votre équipe.

INDICES VALIDES

L'indice doit être composé d'un seul mot, sans trait d'union, sans espace. Si vous n'êtes pas certain de la validité de votre indice, demandez donc à votre adversaire avant de le donner à votre équipe.

L'indice peut être un jeu de mot, comme un homonyme. Vous pouvez dire « Souris » pour orienter vos coéquipiers vers une image avec une souris, ou vers une image avec un personnage qui sourit.

L'indice peut être épelé si l'Enchanteur le désire. Il doit être épelé si quelqu'un le demande.

L'indice ne peut pas être un mot qui se rapporte à l'emplacement de la carte sur la table, ou aux lettres présentes sur la carte. Voici deux exemples d'indices *invalides* :

- ✗ Proche : 2 – pour faire deviner les deux cartes les plus proches de vos coéquipiers ;
- ✗ S : 3 – pour faire deviner trois cartes qui commencent par la lettre « S ».

L'indice ne peut pas être énoncé avec un accent, ou en chantant, ou dans une langue étrangère.

Les titres de films et les noms de personnages sont autorisés, du moment que l'indice respecte les autres règles. Par exemple, « Cars » est un indice valide, car il est composé d'un seul mot, tandis que « La Petite Sirène » n'est pas autorisé.

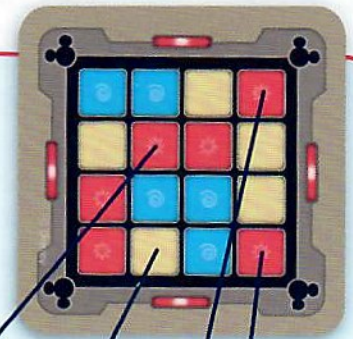
De manière générale, il est possible de donner un indice très terre à terre, comme nommer un objet présent sur une carte. Néanmoins, un minimum de créativité est toujours le bienvenu, comme dire « Cancaner » ou « Marin » au lieu de « Canard » pour orienter votre équipe vers l'image de *Donald Duck**.

* En utilisant le côté texte des cartes, vous ne pouvez pas donner comme indice un mot visible sur la table.

EXEMPLE DE PARTIE

PREMIER TOUR

L'Équipe Rouge commence, comme l'indique la carte Clé représentée ci-contre. Les cartes Trésor sont placées aléatoirement au centre de la table.



L'Enchanteur Rouge veut donner un indice pour trois cartes. L'indice donné est **GALAXIE : 3**.

Les coéquipiers rouges analysent la grille et voient plusieurs possibilités, dont : Axiom, Étoile, Zurg et Aliens.

Ils pensent tous que ce sont de bonnes propositions, mais décident de toucher la carte Zurg en premier. Il s'agit d'une carte neutre (comme le montre la carte Clé), et elle est donc recouverte par une tuile Cache neutre. Le tour s'arrête immédiatement, et l'Équipe Rouge n'a pas droit à une autre proposition. C'est désormais au tour de l'Équipe Bleue.

DEUXIÈME TOUR

L'Enchanteur Bleu donne l'indice **MÉCANIQUE : 2**. L'Équipe Bleue a deviné avec succès deux cartes (EVE et Flash McQueen) grâce à l'indice donné, et son tour prend fin.

La grille apparaît désormais comme sur l'illustration ci-contre, et c'est de nouveau au tour de l'Équipe Rouge.



TROISIÈME TOUR

L'Enchanteur Rouge donne l'indice **VOYAGEUR : 3**. Ses coéquipiers analysent de nouveau la grille et voient plusieurs possibilités.

En se rappelant du précédent indice **GALAXIE : 3**, ils pensent que Aliens et Axiom sont les meilleures options, et Russell fonctionne également avec l'indice *Voyageur*.

Ils sont d'accord que Aliens est sans doute juste, et touchent donc la carte. L'Enchanteur la recouvre alors avec une tuile Cache Rouge, et ses coéquipiers peuvent alors faire une deuxième proposition. Ils devinent correctement Axiom, qui est alors recouvert par une tuile Cache Rouge, les autorisant à faire une troisième proposition. Ils choisissent judicieusement Russell, qui est également recouvert par une tuile Cache Rouge.

L'Équipe Rouge a donc fait trois propositions correctes, qui est le chiffre indiqué par l'indice **VOYAGEUR : 3**. Les membres de l'équipe ont donc le droit de faire une proposition supplémentaire.

Ils peuvent essayer d'identifier une autre carte d'après le premier indice. Ils touchent la carte Étoile pour leur dernière proposition, qui est alors recouverte par une tuile Cache Rouge. C'est désormais au tour de l'Équipe Bleue, car l'Équipe Rouge ne peut plus faire d'autres propositions.

Après ces trois tours de jeu, la grille apparaît comme ci-contre.



MODE DE JEU AVANCÉ

Les règles du mode de jeu Avancé sont quasiment identiques à celles du jeu de base. Au lieu d'utiliser les cartes Clé Facile, utilisez les cartes Clé Avancé, identifiables grâce aux oreilles de Mickey sur leur dos et comportant une grille de 5 sur 5. Chaque grille possède également une case noire Malédiction pour des parties plus tendues.

Installez le jeu comme indiqué dans le chapitre Mise en place, avec les modifications suivantes :

- Les Enchanteurs piochent une carte Clé Avancé au hasard, qu'ils fixent sur le support et placent devant eux.
- Mélangez les cartes Trésor et prenez-en aléatoirement 25, puis placez-les sur la table de façon à obtenir une grille de 5 sur 5.
- Les Enchanteurs prennent devant eux les 8 tuiles Cache de la couleur de leur équipe. L'équipe qui commence reçoit la tuile Extra, du côté de la couleur de son équipe, qui sera sa 9^e tuile Cache.



Le jeu se déroule exactement de la même manière, à l'exception de la case noire Malédiction. Si la carte touchée est la Malédiction, votre Enchanteur recouvre la carte Trésor avec la tuile Malédiction. C'est la fin du jeu, vous avez perdu !

VARIANTES EXPERT

Les joueurs plus avancés peuvent vouloir profiter des modes de jeu alternatifs décrits ci-dessous.

ZÉRO

Vous êtes autorisé à utiliser le 0 comme chiffre de votre indice. Cela permet de dire à vos coéquipiers qu'aucune carte de votre équipe n'est liée à cet indice. Par exemple, *PLUMES : 0* signifie « Aucune de nos cartes n'est liée à des plumes ».

Si vous utilisez le 0, la règle sur le nombre de propositions pouvant être données ne s'applique plus. Votre équipe peut désigner autant de cartes qu'elle le souhaite (*tant qu'elle devine correctement, bien entendu*). Cependant, elle doit toujours en désigner au moins une.

ILLIMITÉ

Parfois, vous pouvez avoir à deviner plusieurs cartes Trésor liées à de précédents indices. Si vous souhaitez permettre à votre équipe de deviner plus d'une de ces cartes, vous pouvez dire ILLIMITÉ à la place d'un chiffre. Par exemple, vous pouvez dire *FOURRURE : ILLIMITÉ*.

L'inconvénient reste que votre équipe ne sait pas combien de cartes sont liées à votre nouvel indice. L'avantage est qu'elle peut désigner autant de cartes qu'elle le souhaite, ce qui peut parfois être 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, avec un Enchanteur et un joueur qui devine. Placez toutes les tuiles Cache à proximité de l'Enchanteur. Votre équipe commence à jouer, faites donc attention à prendre les tuiles Cache de la couleur indiquée par les lumières de la carte Clé en jeu.

Jouez ensuite votre tour normalement, toujours en évitant de désigner les cartes neutres et la carte Malédiction. Chaque fois que c'est au tour de l'adversaire imaginaire de jouer, l'Enchanteur recouvre une carte de son choix de la couleur adverse.

Si votre équipe tombe sur la Malédiction ou si toutes les cartes adverses sont recouvertes, vous perdez la partie.

Si votre équipe trouve toutes ses cartes Trésor avant l'équipe adverse, vous gagnez la partie !

Si vous souhaitez noter votre score, comptez le nombre de tuiles Cache non jouées de l'équipe adverse, lorsque vous gagnez, et consultez le tableau ci-contre.

Cette variante fonctionne aussi avec un plus grand groupe si vous préférez jouer en mode coopératif plutôt qu'en mode compétitif.

VARIANTE 3 JOUEURS

À trois joueurs, 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'Enchanteur, tandis que le troisième devinera les cartes Trésor des deux équipes.

Installez le jeu comme indiqué dans le chapitre Mise en place, sauf que le joueur qui devine collabore avec les deux Enchanteurs. Le vainqueur est déterminé normalement. Le joueur qui devine gagne la partie avec l'Enchanteur qui est déclaré vainqueur, ou perd s'il tombe sur la Malédiction.

| NIVEAU FACILE | |
|---------------|----------------|
| 5 | SENSATIONNEL |
| 4 | IMPRESSIONNANT |
| 3 | INCROYABLE |
| 2 | SUPER |
| 1 | PAS MAL |

| NIVEAU AVANCÉ | |
|---------------|----------------------|
| 8 | PHÉNOMÉNAL |
| 7 | IMPRESSIONNANT |
| 6 | EXTRAORDINAIRE |
| 5 | INCROYABLE |
| 4 | EXCELLENT |
| 3 | SUPER |
| 2 | PAS MAL |
| 1 | C'EST MIEUX QUE RIEN |


VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ À CODENAMES ?

Si vous connaissez les règles de Codenames ou Codenames Images, vous pouvez immédiatement jouer avec la version que vous avez entre les mains. Gardez à l'esprit que :

- Les cartes Clé présentent une grille de 4 sur 4 pour le niveau Facile, et une grille de 5 sur 5 pour le niveau Avancé. Choisissez le niveau que vous souhaitez avant la mise en place de la partie. Les règles du mode de jeu Avancé se trouvent en page 10.
- Il est recommandé de lire le rappel des règles sur la manière de donner des indices, le nombre de propositions et les indices autorisés (*voir pages 6 et 7*).
- L'important est de s'amuser !

Vous possédez le jeu original Codenames ou Codenames Images ? Vous pouvez combiner les deux jeux de multiples façons. Utilisez la taille de grille que vous souhaitez. Choisissez d'utiliser soit le côté image, soit le côté texte, ou bien les deux !



TheOP.Games 

Un jeu de Vlaada Chvátíl

The Op et USAOPOLY sont des marques déposées de USAopoly, Inc. © 2017 USAopoly

© Czech Games Edition

© IELLO pour la version française

© Disney

© Disney/Pixar


© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A. A. Milne and E. H. Shepard.

© Disney/Pixar, Plymouth Superbird™, Petty™

Développé par USAopoly, Inc.
5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010
FABRIQUÉ EN RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Traduction française : Robin Houpier
Relecture française : Pierre-François Llorente, Alain Wernert
Édition française : IELLO

IELLO
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

usaopoly.com 

11732450 / NOB 201034

