

# 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.

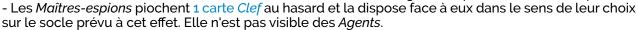


# 1 / MISE EN PLACE





- Formez deux équipes équitables.
- Désignez 1 *Maître-espion* dans chaque équipe, c'est lui qui fera deviner les mots. Les 2 *Maître-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 *Maître-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 *Maître-espion*.



- 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 *Maître-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 *Maître-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 Maître-espion.
- Quand un Nom de code est choisit 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'équwwxipe 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 à 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.

