

## CODE NAMES

Intro:

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.

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.