

VLAADA CHVÁTIL  
& SCOT EATON

# CODE NAMES

DUO

Deux agents secrets sont en mission. Chacun connaît 9 contacts que l'autre agent doit trouver. Parviendront-ils à éviter les assassins et à remplir leur mission dans le délai imparti ?



DÉCOUVREZ  
CODENAMES  
EN VIDÉO !

[www.cge.as/cn2-decouvrir](http://www.cge.as/cn2-decouvrir)



[iello.fr](http://iello.fr)



[www.codenamesgame.com](http://www.codenamesgame.com)

# MISE EN PLACE

## ASSEYEZ-VOUS EN FACE DE VOTRE PARTENAIRE.

Vous faites partie tous les deux de la même équipe, mais vous devez vous asseoir l'un en face de l'autre pour que chacun puisse voir un côté différent de la carte Clé.

## PLACEZ 25 CARTES MOT AU HASARD.

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

## GARDEZ À PORTÉE DE MAIN LES 15 TUILES CONTACT...

Vous utiliserez tous les deux les tuiles vertes pour indiquer quels contacts ont été trouvés. Gardez donc ces tuiles entre vous deux.

**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.

## PIOCHEZ 1 CARTE CLÉ AU HASARD.

Tenez le paquet de cartes Clé à la verticale (pour n'en voir qu'un côté), prenez une carte au hasard vers le milieu du paquet, et insérez-la dans le socle comme illustré ci-dessous. (Les flèches doivent pointer vers le haut et le bas.)

Placez la carte Clé à côté de la grille. Chacun d'entre vous doit voir uniquement son propre côté de la carte Clé.

Votre partenaire s'installe en face de vous.

## VOUS VOYEZ CE QUE VOTRE PARTENAIRE DOIT DEVINER.

Votre côté de la carte Clé vous indique les mots que doit deviner votre partenaire.

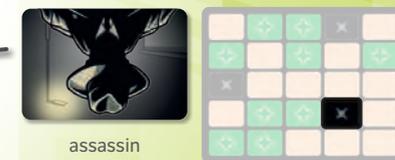
Vous voulez que votre partenaire devine CERISE.



Vous ne voulez pas que votre partenaire propose OURS.



Si votre partenaire propose MARATHON, vous perdez tous les deux la partie !



## VOTRE PARTENAIRE VOIT CE QUE VOUS DEVEZ DEVINER.

Votre partenaire voit l'autre côté de la carte Clé : celui-ci contient également une grille, mais les cases colorées sont placées différemment.

Lorsque c'est à votre tour de deviner, la couleur des mots que vous voyez sur votre côté de la carte Clé n'a pas d'importance. C'est votre partenaire qui vous dira si vous avez révélé un contact, un passant ou un assassin.



15 tuiles Contact

9 jetons Temps



1 tuile Assassin

## ... ET L'ASSASSIN.

Si vous devez utiliser cette tuile, c'est que vous avez perdu la partie. Laissez cette tuile à proximité des tuiles Contact.

## UTILISEZ 9 JETONS TEMPS.

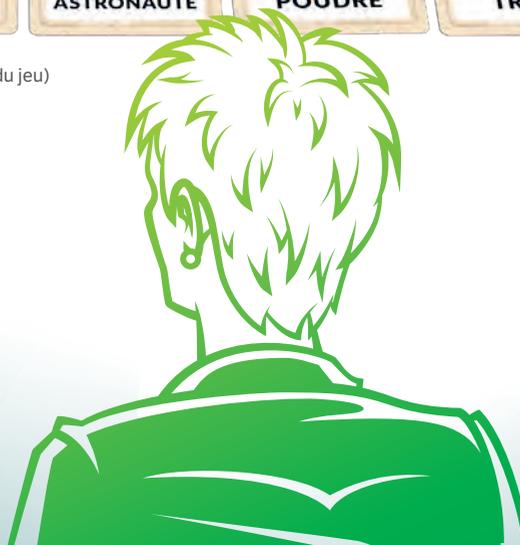
Les jetons Temps vous indiquent combien de tours il vous reste à jouer. Placez-les à côté de la grille.

Deux jetons Temps supplémentaires (de couleur bleue) sont inclus pour les joueurs qui veulent jouer en 10 ou 11 tours au lieu de 9. Pour une partie standard, vous pouvez laisser ces jetons supplémentaires dans la boîte.



25 cartes Mot (piochées parmi les 200 du jeu)

Carte Clé



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous et votre partenaire jouez tour à tour, en tenant soit le rôle de l'espion, soit le rôle de l'agent. À chaque tour, 1 jeton Temps est utilisé. Si vous trouvez les 15 contacts avant que tous les jetons Temps soient épuisés, vous gagnez tous les deux.

## N'IMPORTE LEQUEL DES DEUX JOUEURS PEUT JOUER L'ESPION AU PREMIER TOUR.

Le rôle de l'espion est de faire deviner des mots. Regardez la carte Clé et essayez de trouver si possible au moins deux mots verts pouvant être associés avec un seul indice. Le premier joueur estimant avoir trouvé un bon indice sera le premier espion et commencera la partie en donnant cet indice. Supposons que vous soyez le premier espion.

### L'ESPION DONNE UN INDICE.

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.

Planète : 2

Hum...  
TÉLESCOPE  
et MERCURE...

Par exemple,  
si TÉLESCOPE et MERCURE  
sont pour vous des mots  
verts, vous pourriez donner  
l'indice « Planète : 2 ».

Hum...  
« Planète »

### L'AGENT PEUT ENSUITE PROPOSER PLUSIEURS MOTS CORRESPONDANT À L'INDICE.

Une fois que vous avez donné votre indice, votre partenaire va regarder les mots de la grille et essayer de comprendre à quels mots il fait référence. Votre partenaire peut réfléchir à voix haute. Ne réagissez pas à ce qu'il dit. Attendez patiemment qu'il donne sa proposition en touchant la carte Mot qui lui semble la plus appropriée.

**Si votre partenaire devine un mot vert, il peut continuer à proposer d'autres mots.** Recouvrez la carte touchée avec une tuile Contact pour montrer que le contact a été trouvé. (Orientez le contact dans le sens de votre partenaire.)

**Si votre partenaire désigne un passant, votre tour s'arrête.** Prenez un jeton Temps et placez-le sur la carte, dans le sens de votre partenaire. (Laissez le mot visible : il peut s'agir d'un contact que votre partenaire doit vous faire deviner.)



**Votre partenaire peut également mettre volontairement fin au tour en prenant un jeton Temps** et en le plaçant face cachée de son côté de la table.

Idéalement, il doit tenter de deviner tous les mots associés à votre indice avant de prendre un jeton Temps. Néanmoins, il n'est pas obligé de deviner tous les mots que vous cherchez à lui faire découvrir : il peut mettre fin au tour dès qu'il a fait au moins une proposition.

Dans tous les cas, **vous utilisez exactement 1 jeton Temps à chaque tour** : soit l'espion place un jeton Temps sur un passant désigné par l'agent, soit l'agent prend le jeton pour mettre fin au tour lui-même.

## AU PROCHAIN TOUR, LES RÔLES SONT INVERSÉS.

Si vous avez donné le premier indice, votre partenaire donnera le deuxième, et ainsi de suite.

Votre partenaire ne voit pas la même chose que vous sur son côté de la carte Clé. Pour cette raison, il essaiera sûrement de vous faire deviner des mots qui, de votre point de vue, ne sont pas verts. Des mots beiges ou noirs sur votre côté de la carte Clé peuvent ainsi être des mots verts pour votre partenaire.

Pour vous, en tant qu'espion, ASTRONAUTE est un passant. Mais en tant qu'agent, si vous proposez ce mot, votre partenaire peut tout à fait indiquer qu'il s'agit soit d'un contact, soit d'un passant, soit d'un assassin !



Fusée : 3



Si vous proposez un assassin, vous perdez immédiatement la partie !

## CONTINUEZ D'ALTERNER LES RÔLES ENTRE ESPION ET AGENT.

Après que l'agent a mis fin au tour, que ce soit volontairement ou en désignant un passant, il devient l'espion pour le prochain tour.

En plus de proposer des mots liés à l'indice actuel, l'agent peut également faire des propositions en lien avec un indice précédent, pour trouver des mots qui lui auraient échappé.

**Tant qu'un passant ou un assassin n'est pas désigné, il n'y a pas de limite au nombre de propositions.**

Je vois ce que c'est, maintenant !



# FIN DE LA PARTIE

## LORSQUE VOS 9 MOTS VERTS ONT ÉTÉ TROUVÉS, DITES-LE.

Vous voyez 9 mots verts sur votre carte Clé. Lorsque tous ces mots sont recouverts par une tuile Contact, dites-le. Vous n'avez plus de mots à faire deviner, votre partenaire sera donc l'espion jusqu'à la fin de la partie.

(Certains mots étant verts pour les deux joueurs, vous aurez peut-être deviné vous-même certains des mots à faire deviner à votre partenaire.)



## LA PARTIE PEUT SE TERMINER DE TROIS MANIÈRES DIFFÉRENTES :

### SI VOUS TROUVEZ LES 15 CONTACTS, VOUS GAGNEZ.

Dès que tous les mots verts des deux côtés de la carte Clé ont été devinés, les deux joueurs remportent la partie !

Il y a 15 mots à deviner et 15 tuiles Contact. Vous gagnez donc lorsque la dernière tuile Contact est placée.



### SI VOUS DÉSIGNEZ L'ASSASSIN, VOUS PERDEZ.

Si l'un des deux joueurs propose un mot que son partenaire voit comme étant noir, votre équipe est repérée par l'assassin, et vous perdez tous les deux la partie.



### SI VOUS TOMBEZ À COURT DE JETONS TEMPS, VOUS JOUEZ LA MORT SUBITE.

Si vous avez utilisé votre dernier jeton Temps et qu'il reste des mots à deviner, vous entamez alors une phase de mort subite.

**Aucun joueur ne peut plus donner d'indice.** La mort subite vous permet uniquement d'utiliser les indices précédemment donnés pour une dernière chance de victoire.

**Faites vos propositions l'une après l'autre, en indiquant le résultat comme d'habitude.** Vous et votre partenaire pouvez faire vos propositions dans n'importe quel ordre, sans nécessairement devoir jouer à tour de rôle. Vous ne pouvez pas discuter d'une quelconque stratégie, si ce n'est pour dire « *J'y vais* » ou « *Vas-y* ». Tant qu'il lui reste des mots à deviner, ne dites pas à votre partenaire combien de mots il lui reste à trouver. À l'inverse, lorsque votre partenaire a trouvé tous ses mots, dites-le-lui.

**Une mauvaise proposition durant la phase de mort subite met fin à la partie.** Les deux joueurs perdent immédiatement, même si la proposition a simplement révélé un passant.

Si vous trouvez tous vos contacts, vous gagnez tous les deux la partie !



**VOUS CONNAISSEZ À PRÉSENT LES RÈGLES. À VOUS DE JOUER !**

# BILAN DE LA MISSION

## COMMENT LA MISSION S'EST-ELLE DÉROULÉE ?

### VOUS N'AVEZ PAS TROUVÉ TOUS VOS CONTACTS.

Avez-vous rencontré un assassin ? Cela arrive souvent, même aux joueurs expérimentés. Avec 3 assassins dans la grille, il peut être compliqué de trouver un indice en les évitant tous.

Êtes-vous tombés à court de jetons Temps, même en essayant de donner des indices associés à deux ou trois mots ? Malheureusement, parfois... tout ne se passe pas comme prévu.

La plupart des gens perdent leur première partie. N'abandonnez pas. Retournez simplement les cartes Mot de la grille, changez de carte Clé et faites une nouvelle partie !

Gagner demande un peu d'entraînement. Et même si vous devenez très bons, vous ne gagnerez pas à tous les coups.

Si vous tombez systématiquement à court de jetons Temps, envisagez d'ajouter un jeton supplémentaire, voire deux. La boîte en contient 11 au total. Peut-être avez-vous simplement besoin de vous entraîner sur une mission un peu plus facile avant de vous confronter à un défi plus corsé !



### VOUS AVEZ GAGNÉ AVEC 10 OU 11 JETONS.

Bravo ! Certes, vous avez utilisé des jetons supplémentaires, mais vous avez trouvé tous vos contacts en évitant les assassins. Mission accomplie !

Avez-vous envie d'essayer une partie avec 9 jetons ?

### VOUS AVEZ GAGNÉ AVEC 9 JETONS.

Excellent travail ! Vous êtes parfaitement opérationnels.

Si vous le souhaitez, vous pouvez comptabiliser votre score, calculé selon la manière dont vous avez utilisé vos jetons Temps :

Placé sur un passant :	0 point chacun
Pris pour mettre fin au tour :	1 point chacun
Non utilisé :	3 points chacun
Si vous avez eu besoin d'une phase de mort subite :	-1 point

Un score de 5 points est un bon score. Et il est très amusant d'essayer d'atteindre un score de 10 ou plus. Si vous aimez les nouveaux défis, essayez la carte de missions disponible dans l'application « Codenames Gadget ».

## CARTE DE MISSIONS

« **Codenames Gadget** », à télécharger gratuitement dans votre boutique d'applications, inclut une carte de missions pour *Codenames Duo*.

La carte de missions propose de nouveaux défis pour les joueurs maîtrisant les parties classiques à 9 jetons Temps. Certaines missions vous encouragent à donner des indices associés à 3 ou 4 contacts. D'autres ne peuvent être gagnées qu'en faisant preuve de prudence et de précision. Les missions pour les débutants permettent de déverrouiller des missions plus corsées : ainsi, chacun y trouvera le défi qui lui convient le mieux.





# INDICES VALIDES

## 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. Vous ne pouvez pas associer CAVE, CIRE et CLOU avec l'indice « C : 3 » ni avec « Quatre : 3 ». Cependant...

**Les lettres et les numéros restent des indices valides s'ils se réfèrent au sens des mots.** Vous pouvez donc utiliser « Deux : 3 » pour faire deviner CHAUSSETTE, MARACAS et COUPLE, et vous pouvez utiliser « B : 2 » pour faire deviner SANG et SÉRIE.

**Vous ne pouvez pas utiliser un mot de la même famille qu'une des cartes visibles dans la grille.** Par exemple, tant que CHANTEUR est visible (non recouvert par une tuile), vous ne pouvez pas utiliser chanteuse, chant, chanter, inchantable... (Mais chantage est autorisé, s'il se rapporte au sens d'un mot de la grille.)

**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.** Ne dites pas *Monnaie* avec un accent américain pour faire deviner DOLLAR et SAN FRANCISCO.

## PÉNALITÉS LIÉES AUX INDICES INVALIDES

Si quelqu'un donne accidentellement un indice invalide, défaussez un des jetons Temps, puis poursuivez la partie comme si un indice valide avait été donné.

## RIMES, HOMOPHONES ET JEUX DE MOTS

À l'origine, dans le jeu de société *Codenames*, les indices sont basés uniquement sur le sens des mots. Toutefois, dans l'application « Codenames App », les indices basés sur les sonorités sont également tolérés.

*Codenames Duo* étant un jeu coopératif, c'est à votre groupe de joueurs de décider dans quelle mesure vous voulez appliquer cette règle. Par exemple, si vous devez faire deviner RHUM et ITALIE, vous devez décider si vous autorisez des indices tels que « Venise : 2 » (Venise n'a aucun rapport avec RHUM, mais a un lien avec la ville de Rome, qui sonne comme le mot RHUM), ou même carrément « Rome : 2 ».

**Vous pouvez épeler votre indice** et vous devez le faire si quelqu'un vous le demande.

## 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 (*Léonard de Vinci*, *Los Angeles*), voire des titres entiers (*Le Seigneur des anneaux*).

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.



**Mot visible.** N'utilisez pas des indices tels que *astral*, *astronomie* ou *astrolabe*.



**Mot recouvert.** Ces mots (quels qu'ils soient) ne peuvent plus être proposés en réponse à un indice. Ils peuvent donc à présent servir d'indices.



## UNE NOUVELLE MANIÈRE DE JOUER



### CODENAMES APP

Vous pouvez désormais jouer à *Codenames* sur votre téléphone grâce à l'application mobile « Codenames App ». Vous pouvez défier des joueurs partout à travers le monde, et jouer avec vos amis où que vous soyez !

Cette application vous apporte de nombreuses nouvelles manières de jouer, avec des défis solo, des mots thématiques et des modes de jeu spéciaux qui viennent révolutionner les règles classiques du jeu.

Et de futures nouveautés sont prévues ! L'extension Duo sera bientôt disponible dans l'application pour renforcer l'expérience coopérative à deux joueurs, avec de nouvelles missions, plus de modes de jeux, et des défis en duo qui mettront à l'épreuve votre talent d'agent secret !



Jouez avec des gens partout dans le monde.



Relevez les défis solo.



Essayez de nouveaux modes de jeu et l'extension Duo !



Un jeu de  
Vlaada Chvátil  
et Scot Eaton

Illustrations : Tomáš Kučerovský

Illustrations supplémentaires :  
Štěpán Drašťák, Dávid Jablonovský

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

Rendus 3D : Roman Bednář

Mots et livrets de règles : Jason A. Holt

Remerciements : Tomáš Uhlř, 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 :  
Guillaume Dejonghe  
Relecture : Marie-Laure Faurite, 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 Heillecourt, France



iello.fr



www.czechgames.com

© 2017-2025 Czech Games Edition s. r. o.

© 2017-2025 IELLO SAS pour la version française

# RAPPELS ET CONSEILS

## DIFFÉRENCES PAR RAPPORT À CODENAMES

Dans *Codenames Duo*, il n'y a qu'une seule équipe. Soit les deux joueurs gagnent ensemble, soit ils perdent ensemble.

Les deux joueurs vont tenir le rôle d'espion. Vous et votre partenaire donnerez tour à tour des indices l'un à l'autre.

La règle du « plus un » ne s'applique pas. Lorsque c'est votre tour de deviner, vous pouvez continuer de proposer des mots tant que vous ne commettez pas d'erreur. Pour cette raison, il n'existe pas non plus d'indice illimité.

La carte Clé ne vous montre pas tous les contacts que votre équipe doit trouver. Elle vous montre seulement les 9 contacts que votre partenaire peut trouver. Certains mots qui pour vous sont des passants ou des assassins sont des contacts que votre équipe doit trouver.

Si votre partenaire désigne un passant, ce mot reste disponible pour vos propositions potentielles. Il s'agit peut-être de l'un des contacts que vous devez trouver !

*Codenames Duo* est plus difficile que *Codenames*. La grille contient en effet un plus grand nombre d'assassins, et puisqu'il n'y a pas d'autre équipe, vous ne pouvez pas profiter des erreurs de vos adversaires pour progresser ou faire des déductions. Bonne chance !

## LES SECRETS DE LA CARTE CLÉ

Un de vos mots noirs est un mot que VOUS devez deviner. (Mais un de vos mots noirs est également un mot noir pour votre partenaire.)

Trois mots sont verts des deux côtés de la carte. Chacun de ces mots n'a besoin d'être deviné que par un seul joueur.



**CODENAMES**  
4-8+ joueurs  
400 mots différents  
(compatibles avec  
*Codenames Duo*)



**CODENAMES**  
**IMAGES**  
4-8+ joueurs  
Jouez avec des images  
au lieu des mots



## CODENAMES GADGET

Améliorez vos parties physiques.

- Inclut des missions stimulantes pour *Codenames Duo*.
- Génère des cartes Clé aléatoires pour une mise en place facile.
- Propose un minuteur de tours facultatif pour aider à garder le rythme.
- À télécharger gratuitement.



## CODENAMES APP

Jouez à un nouveau jeu à part entière sur téléphone.

- Jouez avec vos amis et de nouveaux adversaires.
- Découvrez des twists et des modes de jeu inédits.
- Résolvez des défis quotidiens en mode solo.
- Collectionnez des mots thématiques.
- Débloquez des centaines d'améliorations et de succès.

