

Codenames

Mise en place

Utiliser le sablier si besoin

- Former 2 équipes, les **bleus** et les **rouges**.
Les 2 chefs d'équipe sont côte à côte, face aux autres joueurs.
Jeu coopératif (à 2 joueurs et +) : Les joueurs forment une seule équipe. L'autre équipe est neutre.
Un même joueur joue les 2 chefs d'équipe.
Jeu un contre un (à 3 joueurs) : Il y a 2 chefs d'équipe. Le 3^e joueur joue pour les 2 équipes.
- Former une grille de 5 × 5 **NOMS DE CODE**.
- Les 8 tuiles  agent bleu → près du chef d'équipe **bleu**.
Les 8 tuiles  agent rouge → près du chef d'équipe **rouge**.
Les 7 tuiles  passant et la tuile  assassin → entre les 2 chefs.
- Glisser une carte  sur le support, et la poser face visible vers les 2 chefs d'équipe.
Jeu coopératif : Choisir une  dont le bord est à la couleur des joueurs.
La  donne la position des agents, des passants et de l'assassin.
Le bord de la  donne la couleur de la 1^{ère} équipe à jouer.
La 1^{ère} équipe prend la tuile  /  agent double et la tourne face à sa couleur.

Tour d'une équipe

- 1 Le chef d'équipe donne un indice et un nombre N.
Jeu coopératif : Le chef d'équipe recouvre un agent neutre par la tuile appropriée, puis fin du tour.

	Règle	Règle stricte	Règle souple
Indice	L'indice désigne des NOMS DE CODE . Il est différent des NOMS DE CODE visibles. L'indice est un mot simple, une lettre ou un chiffre. Il peut être épilé.	L'indice ne joue que sur le sens. Il ignore les lettres, les syllabes, la prononciation, et la position sur la table. L'indice ne dérive pas des NOMS DE CODE visibles, ni de leur décomposition.	L'indice peut jouer sur la prononciation et les rimes. L'indice peut être un mot composé, un nom propre, un titre, une abréviation, un sigle ou un acronyme.
N	N donne le nombre de NOMS DE CODE désignés par l'indice. N ≥ 1. <i>Expert : N peut être nul ou illimité.</i>	N n'est pas un indice.	

- 2 De minimum 1 à maximum [N + 1] fois (*pas de limite max, si N nul ou illimité*) :
Les joueurs de l'équipe désignent un **NOM DE CODE**.
Puis le chef d'équipe recouvre ce **NOM DE CODE** par la tuile appropriée.
Si tuile agent adverse ou tuile  passant ⇨ Fin du tour.
Si tuile  assassin ⇨ **Fin du jeu**. L'équipe adverse gagne.
Si tous les agents d'une équipe sont connus ⇨ **Fin du jeu**. Cette équipe gagne.
Jeu coopératif : Si les joueurs ont gagné, compter le nombre d'agents neutres encore incognito.
Plus le chiffre est élevé, meilleur est le score.