

Memo Regles.com - Codenames

Règles de Codenames : maîtres-espions, mots, indices chiffrés, agents, assassin et victoire.

Joueurs	2 à 8 joueurs et +
Age	10 ans et +
Duree	15 à 30 min
Materiel	Cartes mots, cartes agents, clé, sablier
Objectif	Faire deviner à son équipe tous ses mots agents avant l'équipe adverse.

Regle rapide

Codenames: Faire deviner à son équipe tous ses mots agents avant l'équipe adverse. Placez une grille de mots et donnez la carte clé aux maîtres-espions. Le maître-espion donne un indice et un nombre ; l'équipe désigne les mots liés. La première équipe qui révèle tous ses agents gagne, sauf si elle touche l'assassin.

Points clés

- Un indice doit relier un ou plusieurs mots.
- Le nombre indique combien de mots sont visés.
- Toucher un agent adverse l'aide.
- Toucher un innocent arrête le tour.
- Toucher l'assassin fait perdre immédiatement.

Point a clarifier

Insistez sur la validité des indices et l'interdiction de donner des informations hors indice.

Source: Czech Games Edition - Codenames - <https://czechgames.com/en/codenames/>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.