



Nos autres jeux ici !

2 joueurs et + / 25 minutes / 8 ans et +

L'HISTOIRE

2084. Le peuple a faim et se meurt. Même au sein de la résistance, des signes de faiblesse se font sentir. Mais pas vous. Vous faites partie d'une brigade spéciale, formée pour débusquer et éliminer les opposants à la Résistance. Et vous venez d'apprendre qu'un groupe d'ennemis de la cause veut assassiner la cheffe de la Résistance. Ils se sont éparpillés dans la foule. Et vous n'avez plus que 25 minutes pour les trouver, les neutraliser, et empêcher la mort du dernier espoir du peuple !

"25" est un jeu coopératif de communication qui va vous permettre d'entrer dans la tête de vos ami(e)s.

BUT DU JEU

Retrouver les ennemis de la Résistance en les reconnaissant dans la foule, et les éliminer.

AVANT DE DEMARRER

Avant votre première partie, vous devrez découper un angle de la carte **WARNING!**. Ne vous inquiétez pas, ça va bien se passer.



COMMENT JOUER

1. Choisissez librement le JOUEUR ACTIF du premier tour. Ce joueur change à chaque tour.
2. Munissez-vous d'un chrono qui peut être mis en pause et redémarré à volonté, et réglez-le sur 25 minutes.

Si vous n'avez pas de chrono ou détestez la technologie, vous pouvez jouer sans. Ça marche quand même.

MISE EN PLACE

1. Le JOUEUR ACTIF prend le paquet de cartes PORTRAITS, les mélange (il peut aussi en retourner certaines) et regarde secrètement la carte du bas u paquet **et son nombre**.



2. Il retrouve alors, secrètement toujours, le nombre correspondant figurant dans un des angles des cartes de règles, la place sur le dessus du paquet de règles, la recouvre avec la carte **WARNING!**, puis place ce paquet dans la boîte, à l'abri des regards.



3. il prend les 25 premières cartes du bas du paquet PORTRAITS (dont la carte de l'ENNEMI), et les mélange, avant de les placer sur la table, en constituant une grille de 5x5 cartes au centre de la table.



4. Il forme une pioche avec le reste des cartes, qu'il pose à proximité.



5. Puis il place les 4 jetons COMPLICE devant lui.

TOUR DE JEU

Le JOUEUR ACTIF tente de faire deviner l'identité de l'ENNEMI aux autres joueurs, en ayant pour seul moyen de communication les jetons COMPLICE. Il peut en poser de 0 à 4, sur des personnages partageant des traits physiques ou cosmétiques avec l'ENNEMI (1 seul par Complice).
Ex. Des lunettes, une barbe et un tuyau.



- Tous les joueurs peuvent discuter entre eux (sauf le JOUEUR ACTIF).
- Ils peuvent retirer des cartes de la grille, ou les déplacer, si cela les aide à la lisibilité.
- Une fois que les joueurs se sont mis d'accord, ils désignent celle/celui qu'ils pensent être l'ENNEMI.

Le chrono est alors mis en pause. Le JOUEUR ACTIF ressort le paquet de cartes règles et la carte **WARNING!** et révèle si les joueurs ont trouvé ou non le bon ENNEMI.

• S'ils ont réussi, placez L'ENNEMI tête en haut dans une pile ENNEMIS, à gauche de la réserve de PORTRAITS, et retirez ses complices du jeu, ces cartes ne seront plus utilisées.

• S'ils ont échoué, placez la carte tête en bas dans une pile INNOCENTS, à droite de la Réserve de PORTRAITS, et placez ses complices, penchés sur le côté, dans une pioche appelée MALUS.



Pile ENNEMIS neutralisés

Réserve

Pile INNOCENTS neutralisés

MALUS

• S'il reste du temps au chrono, le JOUEUR ACTIF donne les jetons au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau JOUEUR ACTIF.

• Réintégrez les cartes n'étant ni des complices ni l'ennemi pointé du doigt à la réserve.

• Un nouveau tour débute, en reprenant la même mise en place.

FIN DE PARTIE

La fin de partie survient dans l'un des cas suivants :

.....3 INNOCENTS ont été neutralisés

.....Il n'y a plus assez de cartes dans la Réserve pour réaliser une grille de 5x5

.....Les 25 minutes sont écoulées

.....Vous avez correctement neutralisé 5 ENNEMIS

Comptez combien de cartes se trouvent dans les deux piles (ENNEMIS et INNOCENTS) et référez-vous aux Fins Alternatives pour découvrir celle que vous avez obtenu.

FINS ALTERNATIVES

Comme souvent dans les films d'anticipation, il existe plusieurs fins alternatives dans 25.

Quelle que soit l'issue de votre partie, elle s'inscrit dans une des 6 fins possibles.

Ces dernières sont graduées de 1 à 6, 1 étant la pire fin et 6 la meilleure.

Parviendrez-vous à obtenir la meilleure fin ?

FIN #1 - RECONVERSION

3 INNOCENTS neutralisés, et 10 (ou +) victimes dans le paquet MALUS.

Après avoir éliminé autant de membres de la Résistance, vous êtes recrutés par le Pouvoir en Place pour rejoindre sa milice privée. Bravo pour cette promotion ! Bande de traîtres !

FIN #2 - HAUTE TRAHISON

3 INNOCENTS neutralisés, et 5 à 9 victimes dans le paquet MALUS.

Pour cet acte de trahison abject et impardonnable envers la Résistance, toute votre équipe est abattue. Et vous n'avez même pas le temps de pointer du doigt les responsables. Il fallait mieux vous entourer.

FIN #3 - LA FIN DE LA RESISTANCE

1 ou 2 INNOCENTS neutralisés.

1 ou 2 ENNEMIS neutralisés.

On a comme l'impression que vous n'avez pas bien saisi le concept de Brigade Spéciale de la Résistance. Vous êtes si peu efficaces que la cheffe de la Résistance est découverte, arrêtée, et abattue à la télévision, en direct. Et tout ça grâce à vous.

FIN #4 - TEAM JEAN MOULIN

3 ou 4 ENNEMIS neutralisés.

Personne ou presque ne peut passer à travers les mailles du filet tendu par votre équipe.

Continuez comme ça et vous pourrez peut-être manger autre chose que du pain sec pour les fêtes de Noël.

FIN #5 - L'ELITE DE LA RESISTANCE

5 ou 6 ENNEMIS neutralisés.

Wow. La vivacité avec laquelle vous les repérez et la brutalité dont vous faites preuve envers les ennemis de la cause, sont devenues légendaires. La simple évocation du nom de votre brigade fait trembler l'ennemi.

C'est classe, mais c'est encore la guerre.

Mais c'est classe quand même.

Mais c'est encore la guerre.

FIN #6 - UNE NOUVELLE ERE

7 (ou +) ENNEMIS neutralisés.

Vous avez découvert que le bras droit de la cheffe de la Résistance complotait contre elle, et vous l'avez éliminé. Ce coup dur pour vos ennemis a généré un effet boule de neige qui a renversé le Pouvoir en place en seulement trois mois.

Pour la première fois, l'espoir d'un renouveau est réel. Tangible.

L'avenir est entre vos mains.

© Cosmo Duck 2022. Tous droits réservés.

Reproduction interdite.

www.CosmoDuck.com

