

# TASKIEM

Règles du jeu



IEM

## SYNOPSIS :

2027. Les GAFAs dominent le monde et ont déstabilisé le système politique mondial. Vous vous reveillé un matin dans une ville plongée dans le noir. Après quelques jours de chaos, la piste de Terroristes anti-gafas est vérifiée. Pourrez-vous les démasquer et déjouer leurs plans ? Explorez les différents quartiers de la ville où vous attendent des missions à réaliser seul ou à plusieurs.

## CONTIENT :

- 7 petits plateaux représentant le personnage du joueur et son avancée
- Un paquet de 56 cartes "CHOIX" (Nope/Solo/Groupe): 20 cartes Solo, 25 cartes Nopes et 11 cartes groupes.
- 7 pions
- 35 Carte missions

## BUT DU JEU :

L'objectif de chaque joueur est de gagner 6 missions afin de remplir son plateau et donc de faire remporter son clan.

## BUT DU JEU :

L'objectif de chaque joueur est de gagner 6 missions afin de remplir son plateau et donc de faire remporter son clan.

## LE RÉGLEMENT :

Chaque joueur prend un plateau de jeu et pioche au hasard : une carte clan et une carte Personnage. **VOUS NE DEVEZ LES MONTRER À PERSONNE !** Votre carte clan signifie avec qui vous jouez : terroriste ou population, il est important que les terroristes soient en infériorité numérique.



Votre carte Personnage vous donne accès à une spécificité utilisable : **VOUS NE POUVEZ REGARDER VOTRE CARTE PERSONNAGE QU'APRÈS LA FIN DE LA PREMIÈRE MISSION !**

Tout d'abord tous les joueurs vont fermer les yeux et les terroristes vont pouvoir s'identifier. La population ne sait donc pas qui sont ses alliés et ses ennemis.

Le joueur le plus jeune commence et tire une carte Mission représentant un lieu de la ville avec le nombre de personnes qu'il doit choisir avec lui.

Exemple : Si le lieu nécessite 3 personnes, il doit choisir 2 autres joueurs avec lui etc etc.

### LES MISSIONS :

Le résultat des missions est basé sur le choix des personnes présentes et se fait en fonction de la carte majoritaire. Il existe 3 cartes :

- La carte **solo** signifiant que l'on souhaite réussir la mission tout seul
- La carte **groupe** signifiant que l'on souhaite réussir la mission à plusieurs
- La carte **Nope** signifiant que l'on souhaite la non réussite de cette mission

### LE VOTE :

Chaque joueur invité pour la mission prend 3 cartes **CHOIX** au hasard, qu'il regarde sans les montrer. Parmi ces cartes :

- il décide d'en jeter une qu'il montre à tous les autres joueurs
- Il en jette une deuxième qu'il ne montre pas aux autres
- La carte qu'il aura décidé de garder est son choix

Chaque joueur montre donc la carte qu'il a choisi et voici les résultats :

- Majorité de carte **Solo** : La/les personnes qui n'ont pas choisi cette carte décide(nt) quelle personne aura sa mission validée, si tout le groupe a choisi la carte solo, il vote chacun pour un de leur collègue de mission (le joueur ne peut pas voter pour lui même)
- Majorité de carte **Groupe** : Les personnes qui ont choisi la carte groupe valident une mission
- Majorité de carte **Nope** : personne n'a de points.



### En cas d'égalité :

- Le Solo l'emporte sur le groupe
- Le groupe l'emporte sur le Nope
- Le Nope l'emporte sur le solo

Si lors d'une mission à 3 ou à 6, chaque carte choix est retrouvée un même nombre de fois (une carte de chaque à 3 ou deux cartes de chaque à 6), la mission est annulée et personne n'a de point.

Le ou les personnes ayant réussi la mission inscrivent un point sur leur plateau.

### CARTES PERSONNAGE :

Les cartes personnages sont utilisables et visible du joueur à partir de la deuxième mission et son nombre d'utilisation correspond à son niveau (niveau 3 = 3 utilisations)

**Policier** : Peut voir une des cartes utilisé (niveau 3) = utilisable seulement si le policier est dans la mission.

**Le sdf** : peut voler un point à un autre joueur (niveau 1) = Non utilisable pour le dernier point victorieux du joueur

**Maire** : 4 cartes et donc peut voter double (niveau 2) = utilisable par le joueur avant de recevoir ses cartes choix

**Medecin** : Annule l'utilisation d'un pouvoir (niveau 2) = Utilisable sur tous les pouvoirs sauf celui du sdf

**Serial Killer** : Mission annulé (niveau 2) = Utilisable après la fin d'une mission, même si le joueur ne participait pas à la mission

**Armée** : oblige la repioche des cartes (niveau 3) = utilisable après la distribution des 3 cartes choix.

**L'héroïne** : il peut s'obliger à participer à la mission (niveau 2) = utilisable après la pioche de la carte mission

Le premier joueur arrivant à 6 missions réussis gagnent la partie et fait gagner son clan.





