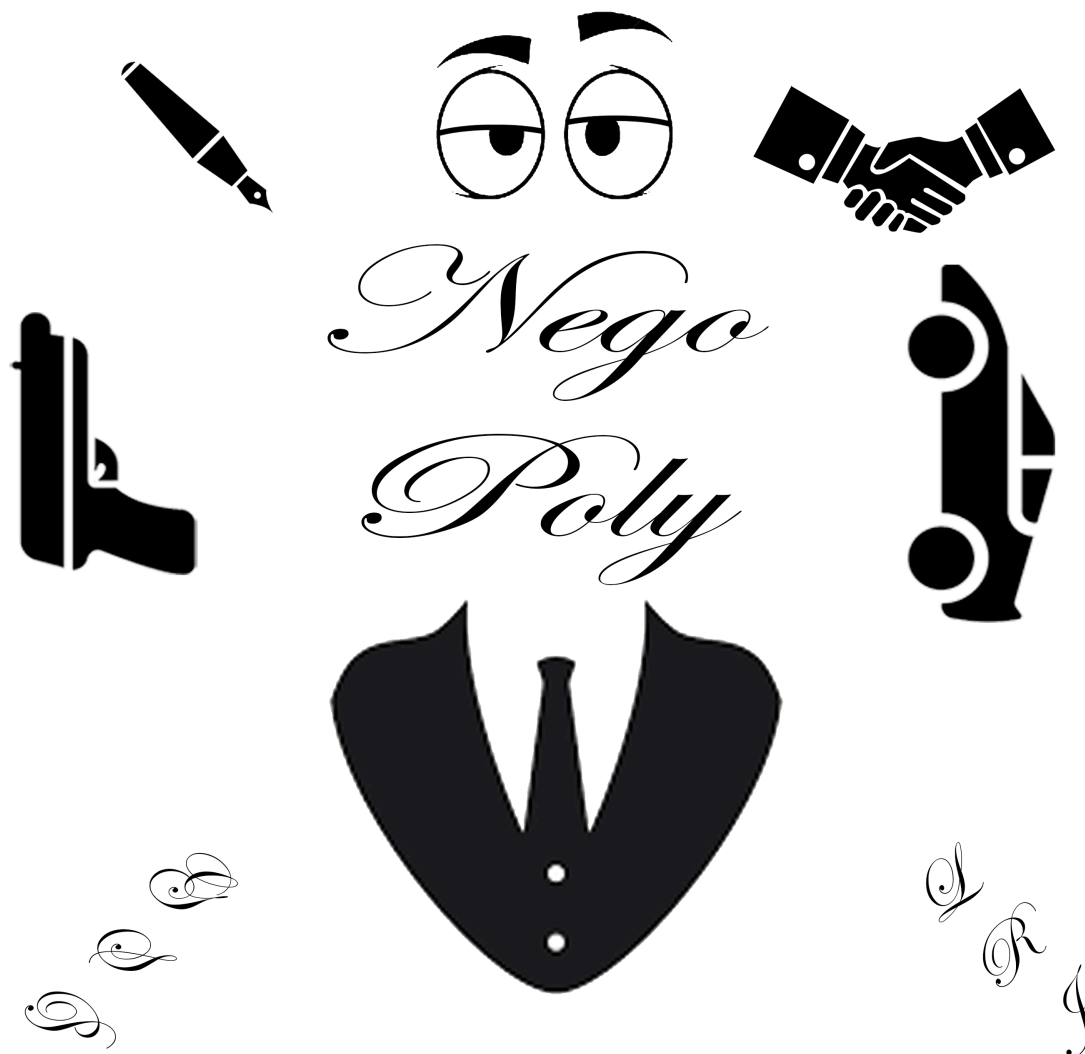


L.B.T.R.D.



Manuel Officiel du Participant

Édité par le Crédit MABLIGOP



Préambule institutionnel	3
I. Principes fondamentaux du jeu	4
I.A. Règles cardinales	4
I.B. Argent, dettes et propriété	4
I.C. Mensonge, information asymétrique et vérité bancaire	4
II. Déroulement général d'une partie	5
II.A. Kit de démarrage	5
II.B. Déroulement d'un tour de joueur	5
II.C. Limites de temps et gestion simultanée des discussions	6
II.D. Actions autorisées hors de son tour	6
II.E. Conditions de victoire	6
III. Déplacements et mobilité	7
III.A. Effets de modification de déplacement	7
III.B. Consommation de drogues et impact sur le mouvement	7
III.C. Téléportation et déplacements non conventionnels	7
IV. Communication, réunions et diplomatie	8
IV.A. Discussions pendant le tour des autres	8
IV.B. Réunions privées	8
IV.C. Interférences et perturbations	8
V. Immobilier, propriétés et hypothèques	9
V.A. Achat et possession de propriétés	9
V.B. Hypothèques : effets et conséquences	10
V.C. Maisons, destructions et réinitialisations	10
V.D. Interactions immobilières à distance	11
V.E. Quartier complet	11
VI. Cases spéciales et institutions locales	13
VI.A. Spawn (paye, licences, drogues, météo)	13
VI.B. Kamtar	13
VI.C. Hôpital	13
VI.D. Prison	13
VI.E. Comico	14
VI.F. Point de contrôle	14
VII. Économie parallèle : drogues, marchés et trafic	15
VII.A. Achat de drogues au Spawn	15
VII.B. Vente de drogues aux coins	15
VII.C. Vente entre joueurs	15
VIII. Véhicules, NC Custom et technologies de déplacement	16
VIII.A. Accès au concessionnaire	16
VIII.B. Catégories et niveaux de véhicules	16
VIII.C. Règles d'activation et limitations par tour	18
VIII.D. Livraison, délais et transport à distance	18
IX. Armes, mercenariat et violence contractuelle	20
IX.A. Bar à mercenaires : rôle et accès	20
IX.B. Actions mercenaires	20
IX.C. Arsenal disponible (tiers, effets et limites)	22
IX.D. Game Enders et armement stratégique	25
X. Contrats, primes et accords privés	26
X.A. Système de contrats	26
X.B. Primes sur actions	26
X.C. Prêts à la banque	26



Préambule Institutionnel

Circulaire d'accueil aux participants de l'Opération NEGOPOLY

MBG-NC^{b4} n°HCA17

Chers participants,

Le Crédit Mablignop vous souhaite la bienvenue à **NegoCity**, capitale économique officieuse du Webhebséit et terrain d'expérimentation de nos modèles de marché les plus ambitieux.

Negopoly est un **Chaos économique compétitif**. Un environnement volontairement instable, où la régulation est privatisée et la morale non subventionnée. Ici, tout est négociable, et ce qui ne l'est pas encore le deviendra dès qu'un accord financier satisfaisant sera trouvé.

En participant à cette opération, vous acceptez d'évoluer dans un cadre légal entropique qui fait la renommée du Webhebséit. Vos décisions auront des conséquences directes, parfois immédiates, souvent irréversibles. Le Crédit Mablignop n'intervient pas pour empêcher le chaos : il le finance, et le facture.

Certaines situations pourront nécessiter une interprétation officielle. Dans ces cas précis, le banquier mandaté par nos services est habilité à clarifier la réalité telle qu'elle doit être comprise. Toute contestation sera considérée comme une tentative de renégociation.

Nous rappelons qu'il vous sera avantageux de jouer de vos charmes, que les discussions peuvent avoir lieu à tout moment, et que manquer une opportunité par inattention relève d'une erreur de gestion. La victoire ne récompense ni l'équité ni la bonne foi, mais l'optimisation et la capacité à exploiter le système avant les autres.

Le Crédit Mablignop décline toute responsabilité en cas de ruine financière, d'incarcération, d'hospitalisation ou de trahison entre participants. Ces événements font partie intégrante de l'expérience.

Nous vous souhaitons une partie rentable (pour nous), mémorable (pour vous), et si possible catastrophique pour vos concurrents.

Alan WA CHAHABAB, Conseiller Bancaire au Crédit Mablignop



I. Principes Fondamentaux du Jeu

Le Présent Règlement Définit les Principes Fondamentaux Applicables à l'Ensemble de la Partie. Toute Règle Spécifique Détaillée Dans les Sections Suivantes s'Applique Dans le Respect de ces Principes. En Cas de Contradiction, les Principes Fondamentaux Prévalent, Sauf Décision Contraire du Crédit Mabligop.

I.A. Règles cardinales

Les règles suivantes s'appliquent en permanence :

I.A.1. Tout est négociable

Dans le cadre de Negopoly, toute action, transaction ou décision peut faire l'objet d'une négociation entre joueurs, y compris en dehors des mécanismes explicitement prévus par les règles. Une négociation est considérée comme valide dès lors que les parties concernées donnent leur accord, quelle qu'en soit la forme. Le Crédit Mabligop ne reconnaît aucune notion de prix équitable ; seul le prix accepté fait foi.

I.A.2. Rester dans son personnage

Il est important de rester impliqué dans le jeu pour une immersion totale dans les relations et les enjeux de la partie.

I.B. Argent, dettes et propriété

La monnaie officielle du jeu est le **NegoDollar (₪)**. Il n'existe ni plafond de richesse ni limite de dettes. Un joueur peut continuer à jouer même s'il ne possède plus d'argent, tant qu'aucune condition de victoire ou d'élimination ne l'exclut explicitement de la partie. Les échanges d'argent entre joueurs sont libres et ne sont soumis à aucune taxation automatique.

I.C. Mensonge, information asymétrique et vérité bancaire

Le mensonge est autorisé. Les accords entre joueurs n'engagent que les parties qui y consentent. Le Crédit Mabligop ne garantit ni l'exécution ni la sincérité des engagements privés. En cas de litige, la version reconnue par le banquier fait foi, indépendamment des accords antérieurs. Le banquier n'interviendra en revanche que si une des parties engagées le demande.



II. Déroulement Général d'une Partie

La partie se déroule en **rounds successifs**.

Un round correspond à un tour complet de table, durant lequel chaque joueur joue **exactement un tour**, dans l'ordre défini en début de partie.

L'ordre des joueurs reste fixe, sauf effet de carte ou décision exceptionnelle du banquier.

II.A.Kit de démarrage

Le Crédit Mablignop vous met à disposition des ressources de démarrage pour commencer la partie, afin de vous mettre dans les meilleures dispositions pour supprimer vos adversaires.

Pour cela, nous vous offrons **1500N** de solde sur votre compte MyMablignop Standard, ainsi qu'un des avantages en nature suivants, au choix:

- Un **RPG7**. (Voir Arsenal pour plus de détails)
- Une **Trottinette au sans-plomb 75**. (Voir Véhicules pour plus de détails)
- **3 doses de drogue**. (Voir Économie Parallèle pour plus de détails)
- **150N** de solde supplémentaire.

II.B.Déroulement d'un tour de joueur

Avant le lancé de dé

Au début de son tour, le joueur :

- vérifie les effets persistants qui s'appliquent à lui (recherche policière, météo, effets temporaires, etc.) ;
- peut effectuer toute action autorisée **avant le lancer de dés** (notamment la consommation de drogue, si applicable).

Aucune action nécessitant un déplacement ne peut être effectuée avant le lancer de dés. L'activation de capacité affectant le déplacement doit être faite avant le lancer de dé, à l'exception des véhicules.

Lancé de dé

Le joueur lance les dés de déplacement conformément aux règles en vigueur.

Les effets modifiant le déplacement (drogues, véhicules, cartes, capacités) sont appliqués immédiatement selon leur ordre de priorité.

Le joueur se déplace ensuite sur le plateau et applique les effets des cases traversées ou atteintes, selon les règles propres à chaque case.

Pendant et après son déplacement, le joueur peut :

- appliquer les effets obligatoires des cases ;
- effectuer les actions autorisées par la case sur laquelle il s'arrête ;
- utiliser, si les règles le permettent, **une carte Chance ou Kamtar** ;
- utiliser une seule carte Arme et/ou Véhicule.



Toute action doit respecter les limitations par tour et les conditions d'activation propres à chaque objet ou carte.

Le tour du joueur prend fin lorsque :

- toutes les actions qu'il souhaite effectuer ont été réalisées, ou
- la limite de **5 minutes** est atteinte.

II.C.Limites de temps et gestion simultanée des discussions

Les discussions peuvent avoir lieu pendant le tour des autres joueurs.

Un joueur qui interrompt son propre tour pour négocier assume le risque de dépasser la limite de temps.

II.D.Actions autorisées hors de son tour

Pendant le tour d'un autre joueur, un joueur peut :

- négocier verbalement ;
- conclure ou rompre des accords ;
- utiliser des cartes ou effets explicitement indiqués comme utilisables « à tout moment » ;
- participer à des réunions payantes via les connexions prévues.

Aucune action impliquant un déplacement ou l'activation d'une case ne peut être effectuée hors de son tour, sauf mention explicite contraire.

II.E.Conditions de victoire

La victoire au Negopoly s'obtient lorsque l'une de ces conditions est remplie:

- Une arme Game Ender est utilisée par un joueur. (Voir Armes)
- Un joueur a bankrupt les autres joueurs.
- La partie est trop longue, au quel cas le gagnant sera le joueur avec le patrimoine personnel le plus élevé.

III. Déplacements et Mobilité

Le déplacement constitue l'action centrale d'un tour de jeu.

Par défaut, un joueur se déplace en lançant les dés de déplacement au début de son tour, puis en avançant du nombre de cases correspondant, modifié le cas échéant par des effets actifs.

Tout effet modifiant le déplacement doit respecter les règles de timing définies dans la présente section.

III.A.Effets de modification de déplacement

À l'exception des véhicules, toute capacité, carte ou effet ayant une influence sur le déplacement doit être activé avant le lancer de dés.

Cela inclut notamment :

- la consommation de drogues,
- les cartes affectant positivement ou négativement le mouvement,
- les capacités spéciales liées aux couleurs ou aux propriétés.

Une fois les dés lancés, aucun nouvel effet de déplacement ne peut être activé, sauf mention explicite contraire.

III.B.Consommation de drogues et impact sur le mouvement

Les drogues ne peuvent être consommées **qu'avant le lancer des dés de déplacement**.

Une fois les dés lancés, aucune drogue ne peut être consommée pour le tour en cours.

Lorsqu'un joueur consomme une drogue, il effectue immédiatement un **lancer de dé Drogue**, distinct des dés de déplacement. Les effets suivants s'appliquent pour le tour en cours :

- **Résultat 1** : le joueur tombe en overdose, son tour est immédiatement annulé et il est envoyé à l'Hôpital. Aucun déplacement n'est effectué.
- **Résultat 2, 3 ou 4** : le joueur effectue son déplacement normalement, puis **recule** d'un nombre de cases égal à la valeur obtenue avec les dés de déplacement initiaux.
- **Résultat 5 ou 6** : le joueur **avance** d'un nombre de cases égal à la somme des dés de déplacement initiaux **plus** la valeur du dé Drogue.

Les effets de la drogue sont obligatoires et s'appliquent intégralement.

Ils ne peuvent pas être annulés, réduits ou modifiés, sauf par un effet explicitement prévu par une carte, une capacité ou une règle spéciale.

III.C.Téléportation et déplacements non conventionnels

L'utilisation d'une téléportation, ou tout autre type de déplacement non conventionnel, entraîne l'annulation du lancer de dés, sauf indication contraire.

IV. Communication, Réunions et Diplomatie

La communication entre joueurs est libre et fait partie intégrante du jeu.

Les négociations, menaces, alliances et trahisons peuvent avoir lieu **à tout moment**, y compris pendant le tour d'un autre joueur.

Le jeu ne prévoit aucune pause automatique pour négocier.

IV.A. Discussions pendant le tour des autres

Les joueurs sont autorisés à discuter pendant le tour des autres joueurs, sans restriction de contenu.

Un joueur qui rate une opportunité de jeu, une action ou une information en raison d'une discussion en cours **ne peut pas demander de retour en arrière**.

Le temps de tour continue de s'écouler normalement, y compris pendant les discussions.

IV.B. Réunions privées

Un joueur peut, **pendant le tour d'un autre joueur**, utiliser ses connexions pour lancer une réunion privée.

Le coût d'une réunion est de **20 ₮ par minute**, pour une durée maximale de **5 minutes**. Le paiement est effectué immédiatement au lancement de la réunion.

La réunion privée est gratuite pendant son propre tour, mais la durée est décomptée des 5 minutes allouées pour le tour.

Une réunion privée se déroule dans une autre pièce.

IV.C. Interférences et perturbations

Certaines actions ou effets peuvent perturber la communication, notamment :

- la Bombe IEM,
- certains événements,
- des décisions du banquier.

Lorsqu'une perturbation est active, ses effets s'appliquent immédiatement et à tous les joueurs concernés.

V. Immobilier, Propriétés et Hypothèques

Propriété	Prix	Cout par maison	Loyer	1 Maison	2 Maisons	3 Maisons	4 Maisons	5 Maisons	Hypothèque
Négotown	60	50	2	10	30	90	160	250	30
Black Arretxea	60	50	4	20	60	180	320	450	30
17 rue des patates	100	50	6	30	90	270	400	550	50
69 rue des patates	100	50	6	30	90	270	400	550	50
420 rue des patates	120	50	8	40	100	300	450	600	60
Nuketown	140	100	10	50	150	450	625	750	70
Hijacked	140	100	10	50	150	450	625	750	70
Bassland	160	100	12	60	180	500	700	900	80
Numera Fight Club	180	100	14	70	200	550	750	950	90
Snoopy's ID	180	100	14	70	200	550	750	950	90
Jahland Dispensory	200	100	16	80	220	600	800	1 000	100
Pink Hoodie Studio	220	150	18	90	250	700	875	1 050	110
MP7 Studio	220	150	18	90	250	700	875	1 050	110
PCT Studio	240	150	20	100	300	750	925	1 100	120
l'Elysée	260	150	22	110	330	800	975	1 150	130
Bar Freak Show	260	150	22	110	330	800	975	1 150	130
Garage de Benoir	280	150	24	120	360	850	1 025	1 200	140
Rue vendredi des no	300	200	26	130	390	900	1 100	1 275	150
Domaine de M. P	300	200	26	130	390	900	1 100	1 275	150
Villa du RJ	320	200	28	150	450	1 000	1 200	1 400	160
Négoplaza	350	200	35	175	500	1 100	1 300	1 500	175
LBTRD Tower	400	200	50	200	600	1 400	1 700	2 000	200

V.A.Achat et possession de propriétés

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une propriété non possédée, il peut l'acheter à la banque pour le prix indiqué dans le tableau des propriétés.

Si le joueur refuse ou ne peut pas acheter la propriété, celle-ci reste propriété de la banque et peut être achetée ultérieurement par n'importe quel joueur s'y arrêtant.

Une propriété achetée est placée devant son propriétaire et lui appartient jusqu'à :

- sa revente forcée,
- son rachat par un autre joueur,
- ou sa réinitialisation par un effet spécifique.

Un joueur peut posséder un nombre illimité de propriétés.

Lorsqu'un joueur **s'arrête sur une propriété appartenant à un autre joueur**, il doit immédiatement payer le **loyer correspondant** au nombre de maisons présentes sur la propriété, conformément au tableau des propriétés.

Si la propriété ne possède aucune maison, le loyer de base s'applique.

Aucun loyer n'est payé si la propriété est :

- hypothéquée,



- squattée,
- ou réinitialisée à la banque.

V.B.Hypothèques : effets et conséquences

Lorsqu'une propriété est hypothéquée :

- elle ne génère plus de loyer ;
- toutes ses fonctionnalités sont désactivées ;
- aucune maison ne peut y être construite.

L'hypothèque peut résulter :

- d'une action mercenaire,
- d'une attaque,
- d'un effet d'arme,
- ou d'un événement spécifique.

La **déshypothèque** d'une propriété ne peut être effectuée **qu'en passant sur la propriété**, sauf effet contraire. La déshypothèque peut être **déléguée à un autre joueur** par le propriétaire.

Lorsqu'un joueur adverse **passe sur une propriété hypothéquée**, il peut la **racheter de force à la banque** pour un montant égal à **deux fois le prix d'achat** de la propriété.

Dans ce cas, la propriété change immédiatement de propriétaire et reste non hypothéquée.

Certaines armes ou effets peuvent **réinitialiser une propriété**.

Une propriété réinitialisée :

- revient à la banque,
- perd toutes ses maisons,
- perd toute hypothèque ou protection,
- peut être achetée à nouveau normalement.

V.C.Maisons, destructions et réinitialisations

Les maisons peuvent être construites uniquement par le propriétaire d'une propriété, au coût par maison indiqué dans le tableau.

Sauf effet contraire :

- une propriété peut accueillir **jusqu'à 5 maisons** ;
- les maisons doivent être construites dans l'ordre (une par une).

La construction peut être effectuée uniquement pendant le tour du propriétaire.

Les maisons peuvent être détruites par :

- des armes,
- des explosifs,
- des actions mercenaires,
- ou des effets de cartes.

Chaque destruction retire **une maison** de la propriété ciblée, sauf mention contraire.

Si une propriété ne possède plus de maisons et subit un effet de destruction supplémentaire, elle peut :

- être hypothéquée, ou
- être **réinitialisée**, selon l'effet utilisé.

V.D.Interactions immobilières à distance

En l'absence d'une capacité permettant les interactions immobilières à distance, seules sont autorisées les suivantes:

- Hypothéquer sa propriété
- Vendre sa propriété
- Construire une maison
- Détruire une maison

V.E.Quartier complet

L'obtention d'un quartier complet (une couleur) permet de débloquent la capacité spéciale associée à ce quartier.

La capacité est active tant que le joueur conserve l'intégralité des propriétés de la couleur concernée.

Si une propriété du quartier est vendue, rachetée, hypothéquée ou réinitialisée, la capacité est immédiatement perdue.

Sauf mention contraire, les capacités sont **passives** et ne nécessitent aucune activation.



Quartier Marron

Le propriétaire du quartier Marron perçoit **150 ₮ d'allocations** pour les pauvres à chaque tour de terrain, en plus du passage au Spawn.



Quartier Cyan (rue des patates)

Le prix d'achat des drogues est fixé à **40 ₮**, quel que soit le contexte.

De plus, lorsqu'un joueur tombe sur une propriété de la rue des patates, il reçoit automatiquement une dose de drogue gratuite.



Quartier Rose

Le propriétaire du quartier Rose devient **propriétaire du Kamtar**.

Il perçoit 50 % de tous les paiements effectués au Kamtar, l'autre moitié revenant à la banque. Cela inclus ses propres paiements au Kamtar.



Quartier Vert

Le propriétaire du quartier Vert peut **acheter des véhicules à distance**, sans avoir besoin de s'arrêter sur la case NC Custom.

Les règles de stock, de prix et de livraison s'appliquent normalement.



Quartier Rouge

Lorsque le propriétaire du quartier Rouge tombe sur une **case Chance**, il pioche **trois cartes**, en choisit **une seule** à appliquer, et défausse les deux autres.

Il peut également choisir d'attribuer la carte sélectionnée à **un autre joueur** à sa place.



Quartier Jaune

Le propriétaire du quartier Jaune bénéficie d'une **réduction de 25 % sur toutes les armes**, à l'exception des game enders.

Il peut également **acheter des armes en passant par-dessus** un bar à mercenaires, sans avoir besoin de s'y arrêter.



Quartier Orange

Le propriétaire du quartier Orange bénéficie d'une **immunité totale à la police**.

Tout objet confisqué par la police revient automatiquement au propriétaire du quartier Orange.

Les joueurs tombant sur ce quartier sont **automatiquement contrôlés**.

Le propriétaire peut également acheter les **capacités actives du Comico** en tombant sur une propriété Orange, et a la possibilité de demander aux forces de l'ordre de ne pas contrôler ou ne pas arrêter un individu spécifique.



Quartier Bleu foncé

Le propriétaire du quartier Bleu foncé peut effectuer des **interactions immobilières à distance**, incluant notamment l'achat, la déshypothèque et le rachat forcé de propriétés.

De plus, si le propriétaire commence son tour sur une propriété Bleu foncé, il peut remplacer son lancer de dés par une téléportation gratuite vers n'importe quelle case du plateau.

VI. Cases Spéciales et Institutions Locales

VI.A.Spawn (paye, licences, drogues, météo)

Le Spawn constitue le point central administratif et logistique du plateau.

Lorsqu'un joueur passe par le Spawn, il perçoit une paye de 250 ₣.

Cette paye est soumise à des frais administratifs de 10 ₣ par propriété immobilière possédée au moment du passage.

En passant par le Spawn, un joueur peut également :

- acheter des drogues selon les règles définies en Section Économie Parallèle ;
- acheter ou renouveler une **licence d'armes à feu** pour **70 ₣**. La licence est valable **jusqu'au prochain passage par le Spawn** et permet de transporter légalement des armes.

À chaque passage d'un joueur par le Spawn, une **carte Météo** est piochée et appliquée immédiatement.

Jusqu'à **six cartes Météo** peuvent être actives simultanément. Lorsqu'une septième carte est piochée, la plus ancienne est défaussée.

VI.B.Kamtar

Le Kamtar est une case permettant l'achat des services d'une professionnelle du plaisir, ce qui permet l'obtention de cartes spécifiques.

Lorsqu'un joueur **passé par-dessus** la case Kamtar, il peut acheter **une carte Kamtar** pour **70 ₣**.

S'il achète une carte, il **s'arrête immédiatement** sur la case et met fin à son déplacement.

Lorsque la pioche est vide, la défausse est mélangée pour reformer une nouvelle pioche.

Certaines capacités de quartier ou effets spéciaux peuvent modifier les revenus générés par le Kamtar.

VI.C.Hôpital

L'Hôpital est une institution où les joueurs peuvent être envoyés suite à certains effets, notamment :

- overdose,
- échec violent,
- conséquences d'armes ou d'explosifs.

Lorsqu'un joueur **passé par l'Hôpital**, il peut vendre des drogues au personnel hospitalier, selon les règles en vigueur.

Lorsqu'un joueur **s'arrête sur l'Hôpital**, il peut acheter une **ordonnance trafiquée** pour **140 ₣**.

Cette ordonnance permet de se téléporter sur la case Hôpital **à n'importe quel moment**. L'objet est consommé après utilisation.

VI.D.Prison

La Prison est l'institution dans laquelle sont envoyés les joueurs arrêtés.



Lorsqu'un joueur **passé par la Prison**, il peut vendre des drogues aux gardiens.
Lorsqu'un joueur **s'arrête sur la Prison**, il peut payer **100 ₣** à un prisonnier afin qu'il **rackette 150 ₣** au prochain joueur envoyé en Prison.
Cet effet est à usage unique.

VI.E.Comico

Le Comico représente le centre de coordination policière.
Lorsqu'un joueur **passé par le Comico**, il peut vendre des objets ou des drogues aux forces de l'ordre.
Lorsqu'un joueur **s'arrête sur le Comico**, il peut payer **170 ₣** pour soudoyer le dresseur K9.
Pendant le round suivant, **tous les joueurs passant par-dessus un contrôle de police** sont contrôlés, et pas uniquement ceux qui s'y arrêtent.

VI.F.Point de contrôle

Les points de contrôle entraînent un contrôle de police sur le joueur qui tombe dessus, ou sur le joueur qui passe par dessus si le **dresseur K9** est actif.
Lors d'un contrôle, si le joueur possède des doses de drogues ou des armes à feu sans licence, les objets illicites seront confisqués et le joueur sera envoyé en prison.

Certaines actions, cartes ou effets peuvent générer un **mandat d'arrêt** (recherché) contre un joueur.
Si un joueur possède un **mandat d'arrêt**, tout contrôle policier entraîne automatiquement une arrestation, même en l'absence d'infraction.
Un mandat d'arrêt est levé après un passage par le **Spawn**.



VII. Économie Parallèle : Drogues, Marchés et Trafic

La drogue constitue une ressource économique centrale du jeu. Elle peut être achetée, vendue, échangée, consommée ou confisquée. Elle est stockée dans l'inventaire du joueur sous forme de doses.

Un joueur peut posséder un nombre illimité de doses, sauf effet contraire.

VII.A.Achat de drogues au Spawn

L'achat de drogues est possible uniquement **en passant par la case Spawn**.

Le prix d'une dose est de **50 ₣**.

Si le joueur possède déjà au moins une dose dans son inventaire, chaque dose supplémentaire coûte **70 ₣**.

L'achat est immédiat et ne nécessite pas de lancer de dés.

VII.B.Vente de drogues aux coins

La vente de drogues est possible uniquement **en passant par certaines cases Coins**.

Lors d'une tentative de vente, le joueur choisit le coin concerné, annonce la vente et lance un dé.

Les conditions de réussite et la valeur de la vente dépendent du coin choisi :

- **Prison (risque faible)** : la vente réussit sur un résultat de **1, 2, 3 ou 4**. La valeur de vente est de **100 ₣** par dose.
- **Hôpital (risque moyen)** : la vente réussit sur un résultat de **1, 2 ou 3**. La valeur de vente est de **150 ₣** par dose.
- **Comico (risque élevé)** : la vente réussit sur un résultat de **1, 2 ou 3**. La valeur de vente est de **250 ₣** par dose.

Le joueur peut tenter de **vendre plusieurs doses** lors d'un même passage, **chaque dose nécessitant un jet de dé distinct**.

En cas d'échec lors d'une tentative de vente :

- sur les Coins 1 et 2, la dose concernée est simplement rendue au joueur.
- sur le Coin 3, la dose est **confisquée par la police**.

Sur le Coin 3, chaque jet de dé raté entraîne la perte d'une dose.

Un joueur qui n'a plus de doses ne peut pas continuer à vendre.

Certains effets, cartes ou capacités peuvent modifier les conséquences d'un échec ou permettre d'y échapper.

VII.C.Vente entre joueurs

Les drogues peuvent être vendues, échangées ou offertes librement entre joueurs, comme toute autre marchandise, sous réserve de l'accord des parties concernées.

Le Crédit Mablignop n'intervient pas dans ces transactions et ne garantit ni leur sincérité ni leur exécution.

VIII.Véhicules, NC Custom et Technologies de Déplacement

Les véhicules sont des objets permettant de modifier le déplacement d'un joueur ou d'altérer les effets liés aux cases traversées ou atteintes. Ils constituent une exception aux règles générales de timing des effets de déplacement.

Un joueur ne peut utiliser qu'un seul véhicule par tour.

Les véhicules sont conservés dans l'inventaire du joueur jusqu'à leur utilisation, sauf mention contraire.

VIII.A.Accès au concessionnaire

Les véhicules et objets de mobilité avancée sont accessibles uniquement **en s'arrêtant sur une case NC Custom / Concessionnaire**.

Il n'est pas possible d'acheter un véhicule en passant par-dessus la case.

Chaque niveau de véhicule dispose d'un stock limité : **deux exemplaires par niveau**.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul exemplaire d'un véhicule donné en stock, son prix est augmenté de **25 %**.

VIII.B.Catégories et niveaux de véhicules

Les véhicules suivants sont disponibles au NC Custom, avec les effets décrits ci-dessous.

Tier 0 – Trottinette au sans-plomb 75



Prix : **150 ₺**

Le joueur lance un dé :

- **1** ou **2** : panne, aucun effet.
- **3, 4** ou **5** : avance d'une case.
- **6** : l'engin explose, le joueur recule de **deux cases**.

Tier 0 – Exosquelette à méga backflips



Prix : **150 ₣**

Le joueur lance un dé :

- **1** ou **2** : panne, aucun effet.
- **3, 4** ou **5** : recule d'une case.
- **6** : l'engin explose, le joueur avance de **deux cases**.

Tier 1 – Automobile



Prix : **250 ₣**

Le joueur avance d'**une case supplémentaire** après l'application du déplacement normal.

Tier 2 – Hélicoptère



Prix : **400 ₣**

Le joueur peut choisir d'**avancer** ou **reculer** d'**une, deux ou trois cases supplémentaires** après son déplacement normal.

Tier 3 – Tank



Prix : **450 ₣**

Le joueur avance de **deux ou trois cases supplémentaires**.

Le Tank protège le joueur de **toute retombée négative liée à la case d'arrivée et à la case passée par-dessus**.

Si le joueur termine son déplacement sur une case occupée par un autre joueur, ce dernier est immédiatement envoyé à l'Hôpital.

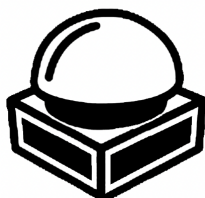
Tier 4 – Avion de chasse



Prix : **600 ₺**

Le joueur peut choisir d'**avancer** de **1 à 6 cases** au choix après le déplacement normal.

Tier 5 – Téléporteur de poche



Prix : **800 ₺**

Le joueur se rend instantanément sur **n'importe quelle case du plateau**, sans tenir compte du résultat des dés ni des cases intermédiaires.

VIII.C.Règles d'activation et limitations par tour

Contrairement aux autres capacités et cartes affectant le déplacement, **les véhicules peuvent être activés après le lancer des dés.**

Un joueur peut également choisir d'activer un véhicule avant de lancer les dés, mais ce n'est jamais obligatoire.

Les effets du véhicule s'appliquent après le calcul du déplacement de base, sauf indication contraire.

VIII.D.Livraison, délais et transport à distance

Le transfert d'un objet, d'une carte ou d'un équipement entre les inventaires de deux joueurs constitue une **livraison**.

Toute livraison ne peut être initiée **que pendant le tour du joueur expéditeur**. Il est impossible d'envoyer un objet hors de son propre tour, quel que soit le moyen utilisé. Par défaut, toute livraison implique un **délai d'un round complet**.



Lorsqu'un joueur A envoie un ou plusieurs objets à un joueur B durant son tour, les objets sont immédiatement retirés de l'inventaire du joueur A, mais **n'apparaissent dans l'inventaire du joueur B qu'au début du prochain tour du joueur A.**

Un joueur peut envoyer **un seul type d'objet par livraison**, en quantité illimitée.
Il est possible de payer une **livraison express** pour un montant de **50 ₮**, permettant au destinataire de recevoir les objets **sans délai**, immédiatement après l'envoi.

Lorsqu'un joueur achète un objet pour un autre joueur directement depuis un magasin ou un point de vente, la livraison est considérée comme immédiate et ne compte pas comme une livraison différée.

Les effets de livraison ne peuvent pas être bloqués, interceptés ou annulés, sauf par un effet explicitement prévu par une carte ou une règle spéciale.

IX. Armes, Mercenariat et Violence Contractuelle

La vie est moins drôle si elle n'est pas armée, c'est pourquoi vous trouverez à NegoCity des armes toujours plus intéressantes pour pimenter votre visite.

IX.A.Bar à mercenaires : rôle et accès

Le bar à mercenaires est une institution permettant l'achat d'armes, de services violents et d'actions de sabotage.

L'accès au bar à mercenaires est possible **uniquement en s'arrêtant sur la case correspondante, ou sur une des cases adjacentes.**

Aucune action mercenaire ni aucun achat ne peut être effectué en passant par-dessus la case.

Sauf mention contraire, un joueur ne peut effectuer **qu'une seule action mercenaire par passage** au bar.

IX.B.Actions mercenaires

Les actions mercenaires sont des actions payantes ayant un impact direct sur les propriétés ou les joueurs.

Attaque de propriété



Attaquer une propriété permet de **supprimer immédiatement une maison** ou de **l'hypothéquer** si aucune maison n'est présente.

Le coût de l'attaque est égal à **trois fois le prix de l'hypothèque** de la propriété ciblée. Une propriété déjà hypothéquée ne peut pas être attaquée.

Défense de propriété



La défense d'une propriété empêche **la prochaine attaque** visant cette propriété.

Le coût de la défense est égal au **prix de l'hypothèque** de la propriété concernée.

Une défense protège contre **une seule attaque**, puis est consommée.

Squat



Le squat consiste à envoyer des squatteurs sur une propriété.

Tant que la propriété est squattée, **toutes ses fonctionnalités sont désactivées.**

Le squat prend fin lorsqu'un joueur passe sur la propriété et décide de les faire fuir ou lorsqu'un effet spécial le supprime.

Le coût du squat est égal à la moitié du prix de l'hypothèque de la propriété.

Hack / vol d'identité



Le hack permet de voler l'identité d'un autre joueur.

Lors de la **prochaine arrestation** du joueur ayant utilisé le hack, c'est le joueur ciblé qui est arrêté à sa place.

Le hack est à **usage unique.**

Coût : **150 ₺.**

Kidnapping



Le kidnapping permet de déplacer immédiatement un joueur ciblé vers :

- le prochain bar à mercenaires, ou
- le dernier bar à mercenaires passé,

au choix du joueur qui utilise l'effet.

Cette action peut être utilisée **à tout moment.**

Coût : **70 ₺.**

Équipe de sécurité



Une équipe de sécurité protège son propriétaire contre **une attaque directe ou indirecte** (arme, attaque de propriété, action violente ciblée).

L'équipe est consommée après une utilisation. Utilisation au choix.

Coût : **200 ₺.**

IX.C.Arsenal disponible (tiers, effets et limites)

Les armes sont classées par **tiers**.

Un joueur ne peut utiliser **qu'une seule arme par tour**.

Chaque niveau d'armement à l'exception du Tier 0 dispose d'un stock limité : **deux exemplaires par niveau**.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul exemplaire d'une arme donné en stock, son prix est augmenté de **25 %**.

Tier 0 – RPG-7



Prix : **150 ₺**

Stock : **illimité** au bar à mercenaires.

Effet : détruit **une maison** sur la propriété où se trouve le joueur ou sur une **case adjacente**.

Le joueur peut effectuer **jusqu'à 2 tirs dans le même tour** (exception à "1 arme par tour", mais uniquement pour le RPG-7).

À chaque tir, lancer un dé :

- **1, 2, 3 ou 4** : tir réussi (la maison est détruite).
- **5** : tir raté (aucun effet).
- **6** : l'arme explose, le joueur est envoyé à l'**Hôpital** (le tir est annulé).

Cas particulier : si la cible est une **propriété hypothéquée**, un tir réussi **réinitialise** la propriété (elle redevient propriété de la banque).

Tier 0 – C4 (charges)



Prix : **40 ₺** pour la première charge dans l'inventaire, puis **x2** pour la deuxième, **x3** pour la troisième, etc. (multiplicateur basé sur le nombre de charges déjà en possession du joueur au moment de l'achat).

Nombre de charges en circulation : **illimité**.

Nombre de charges posables en une seule fois sur une même propriété : **illimité**.

Pose : une charge peut être posée sur une maison **en passant par-dessus** la propriété (sans s'arrêter), ou en s'arrêtant dessus. La charge est associée au joueur poseur.

Retrait (désamorçage / récupération) : toute charge peut être retirée en passant sur la propriété par **n'importe quel joueur**. Le joueur qui retire la charge la récupère dans son inventaire.

Déclenchement : à partir de **deux rounds du poseur** après la pose, si la charge n'a pas été retirée, le poseur peut choisir de la faire exploser (si rien ne l'interdit).

Explosion :

- détruit **une maison** (la cible visée par la charge),
- si un joueur est sur la case de la propriété lors de l'explosion : il est envoyé à l'**Hôpital**,
- si un joueur est sur une case adjacente lors de l'explosion : il est considéré comme **terroriste** et est envoyé en **Prison**.

Interaction : la **Bombe IEM** désactive toutes les charges de C4 sur le plateau pendant sa durée d'effet (elles ne peuvent pas exploser tant que l'IEM est active).

Tier 1 – **Glock 26**



Prix : **200 ₺**

Permet de racketter un joueur situé sur la **même case** ou une **case adjacente** pour **300 ₺**.

Si la cible possède également une Glock 26, l'attaquant lance un dé :

- **4, 5 ou 6** : l'attaquant gagne ;
- **1, 2 ou 3** : l'attaquant perd.

Le perdant est racketté et envoyé à l'Hôpital.

Tier 2 – **AR15**



Prix : **400 ₺**

Permet d'annuler l'effet de n'importe quelle case sur laquelle le joueur se trouve.

Tier 3 – **Mortier**



Prix : **400 ₺**

Dispose de **3 tirs**.

Chaque tir permet :

- de détruire une maison sur une case adjacente ;
- s'il n'y a pas de maison, la propriété est hypothéquée.

Sur une propriété déjà hypothéquée, le mortier la **réinitialise** (elle revient à la banque).

Tier 4 – **Bombe IEM**

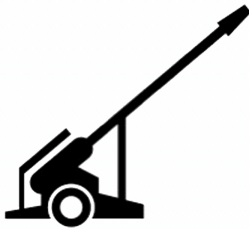


Prix : **400 ₣**

Pendant un tour :

- Toutes les cases du plateau sont désactivées
- Toute action à distance est désactivée ;
- Les communications privées sont interdites, sauf entre joueurs sur la même case ;
- Toutes les charges de C4 présentes sur le plateau sont désactivées.

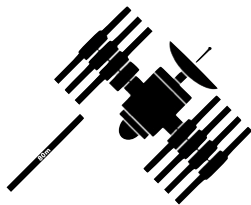
Tier 5 – **Pièce d'artillerie**



Prix : **600 ₣**

Permet de supprimer **toutes les maisons** d'une propriété appartenant à un joueur.

Tier 6 – **Rods From Gods**



Prix : **1 500 ₣**

Permet de raser **une couleur entière**, supprime toutes les maisons et **réinitialise** les propriétés (retour à la banque).

IX.D.Game Enders et armement stratégique

Satan2



Prix : **5 000 ₣**

Détruit l'intégralité de la surface de NegoCity et **octroie automatiquement la victoire** au joueur qui l'utilise.

La Peste Nègre (sélection naturelle)



Prix : **7 000 ₣**

Élimine tous les joueurs **sauf deux**.

Les deux survivants remportent automatiquement la partie.

X. Contrats, Primes et Accords Privés

Les contrats et accords privés permettent aux joueurs de formaliser des engagements financiers ou stratégiques entre eux, en dehors des mécanismes standards du plateau. Ils constituent des outils facultatifs, mais opposables aux joueurs qui y consentent.

X.A.Système de contrats

Un **contrat** est un accord formalisé entre un ou plusieurs joueurs, enregistré auprès de la banque.

La création d'un contrat nécessite :

- l'accord explicite de toutes les parties concernées ;
- le paiement d'un coût fixe à la banque.

Le coût d'un contrat est de **30 ₣ par round de validité**. Le choix du joueur qui règle la somme est à la discrétion des parties prenantes.

La durée du contrat est définie au moment de sa création.

Un contrat peut porter sur :

- une action à réaliser ou à ne pas réaliser ;
- un paiement conditionnel ou différé ;
- une protection temporaire ;
- toute autre clause acceptée par les parties.

Le non respect du contrat peut être constaté par le banquier en charge de votre contrat, et les sanctions adéquates sont décidées par celui-ci.

X.B.Primes sur actions

Un joueur peut placer une **prime** sur la réalisation d'une action spécifique.

La prime consiste en une somme d'argent déposée auprès de la banque.

Elle est versée au **premier joueur** remplissant les conditions définies.

Les conditions d'obtention de la prime doivent être :

- claires,
- vérifiables,
- et acceptées par la banque.

Une prime non réclamée reste détenue par la banque jusqu'à sa résolution.

X.C.Prêts à la banque

Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, contracter un prêt à la banque à tout moment. Le prêt peut atteindre **500 ₣**. Il doit être remboursé au maximum dans 2 tours de terrain (2ème passage au Spawn après emprunt).