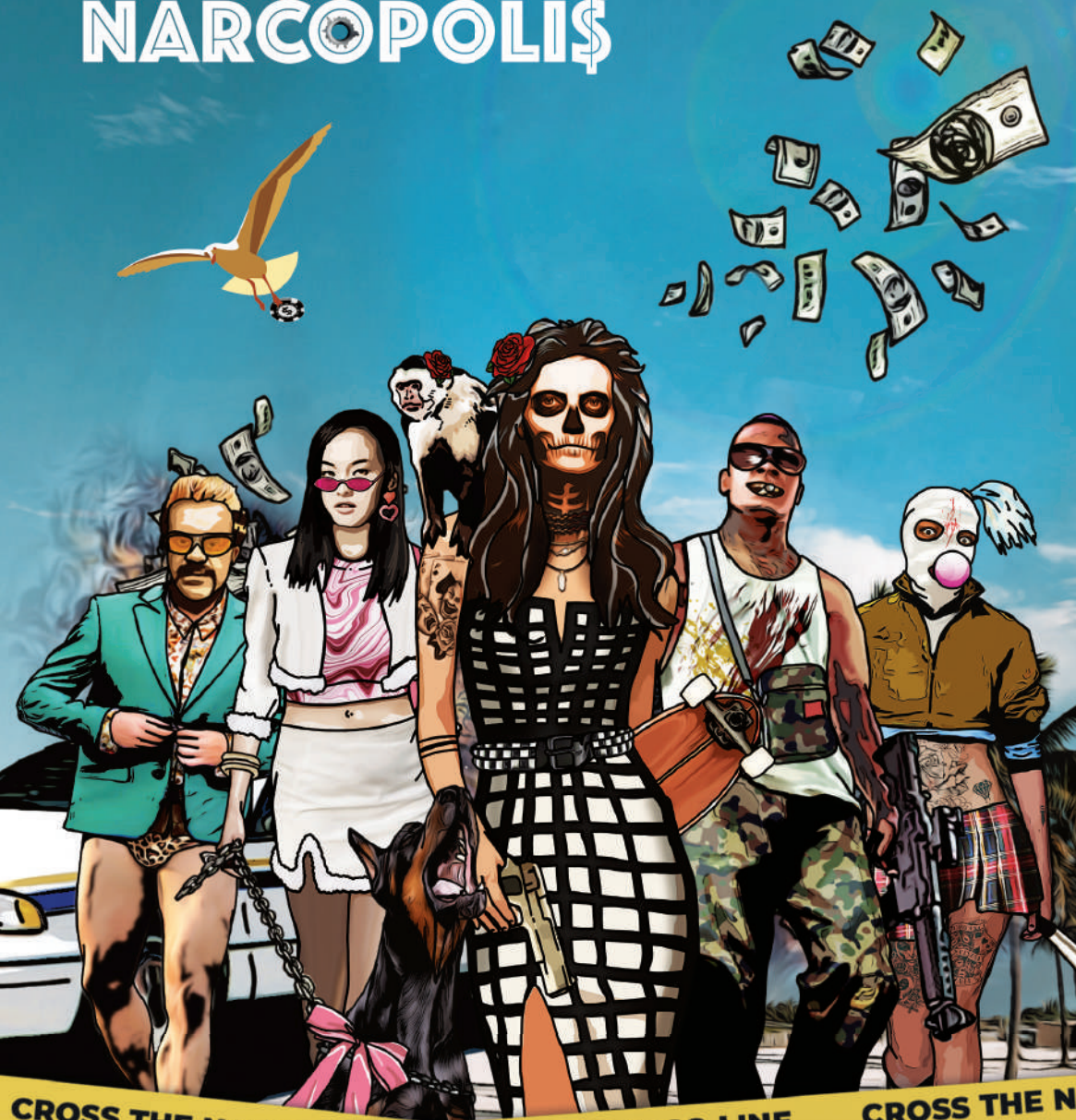




NARCOPOLI\$



LIVRET DE RÈGLES

CROSS THE NAR

SOMMAIRE

1. Introduction _____ p. 4
2. Les éléments du jeu p. 4-5
3. La mise en place _____ p. 6-7
4. Le jeu _____ p. 8-9
5. Jouer _____ p. 10
 1. Prendre ses recettes _____ p. 10
 2. Se déplacer _____ p. 10
 3. Prendre position _____ p. 11
 4. Gérer ses Business _____ p. 11
 5. Gérer son Influence _____ p. 12
 6. Gérer ses Jobs _____ p. 13
 7. Gérer sa Réputation _____ p. 14
 8. Les cartes Évènement _____ p. 14
 9. La prison _____ p. 15
 10. Les combats _____ p. 15-16
 11. Les échanges _____ p. 17
6. La fin du jeu _____ p. 17
7. Version 2 joueurs _____ p. 18-19
8. Version avancée _____ p. 20
 - Les cartes Armement _____ p. 21
 - Les cartes Rôle _____ p. 22
9. Quizz _____ p. 23



Busta s'est fait virer des paramilitaires après avoir agressé trois de ses supérieurs. Grand fanatique des armes à feu, il perd rapidement son sang froid une mitrailleuse à la main, et la provocation, face à sa susceptibilité, ne vous rapportera qu'une balle entre les deux yeux. Il a, aujourd'hui, amplement fait ses preuves en travaillant pour la garde rapprochée du Boss.



Booki a grandi dans des squats et s'est fait, petit à petit, sa place dans le milieu grâce aux jeux d'argent. En petit génie des mathématiques, il est très vite devenu le roi des casinos. Toujours dans les magouilles, persuasif et insistant, il sait renifler les bons plans. Le plus souvent guidé par son impulsivité, il peut tout perdre sur un mauvais pari ou tout gagner sur un bon !



Furi est la petite dernière dans la fratrie des Wiseguys. Elle est polyvalente et n'a pas de spécialité dans son Business. Imprévisible, indépendante et impulsive, elle n'a aucune limite et ne réalise pas toujours les conséquences de ses actes. Depuis son internement en hôpital psychiatrique pour avoir, en pleine rue, tranché le bras d'un homme aux mains trop baladeuses, elle est crainte de tous.



Miss T est la doyenne des Wiseguys. Elle s'est fait sa place dans le Cartel comme tenancière des Bordels de Narcopolis. Elle est très appréciée dans le milieu car très discrète, diplomate et sachant recevoir. Lorsqu'elle est contrariée en revanche, elle n'hésite pas à lâcher les chiens... Longtemps amante et protégée du Boss, elle détient aujourd'hui des dossiers sur tout le monde ici.



Killah a été élevée par des Chamans dans un village reculé d'Amazonie et n'a presque aucun souvenir de son enfance. Elle règne sur la came à Narcopolis et s'est fait sa place en créant une nouvelle drogue de synthèse. Solitaire dans la vie, elle reste très bien entourée et demeure l'un des ciments du Cartel. Son travail est toujours parfaitement exécuté, et ne laisse jamais aucune trace.

1. NARCOPOLIS, VILLE DE TOUS LES VICES

Deal de Business, Fight Clubs, financements occultes de politiciens, assassinats, corruption.

Depuis le 3 février 1995 Narcopolis est orpheline, la tête du Cartel Gho\$face est tombée lors d'une descente de flics : plus de Boss, plus de lieutenant. Il ne reste que les hommes et femmes de terrain : les Wiseguys.

Tu as toujours rêvé d'être un gangster et de ne plus avoir de limite ? Narcopolis est ton nouveau terrain de jeu !

Que ton style soit coup bas, coup dans le dos ou coup de boule, cette ville est faite pour toi.

Maintenant il faut te poser la vraie question : veux-tu faire partie de ceux qui creusent, ceux qui tiennent les flingues ou ceux qui ramassent tout à la fin ?

Sauras-tu gravir les échelons et prendre le dessus sur les anciens de ton Gang ?

Auras-tu les épaules pour devenir le nouveau Boss de Narcopolis ou resteras-tu dans l'ombre de ceux qui pèsent vraiment dans le Game ?

Tu penses en être capable ? Plonge dans le grand bain, sois malin, diplomate, fourbe et sans pitié. Et n'oublie jamais : Sky and guns are the limits.

Le plateau

Piste des scores



Points de départ des joueurs



5 Zones (1 zone = 7 quartiers de la même couleur)

Prison

Quartiers (7 par zone)

2. ÉLÉMENTS DU JEU



5 pions personnage



5 pions Réputation



75 Billets de banque
(25x1M\$, 25x5M\$, 25x10M\$)



58 cartes Job
(dont 10 version avancée)



45 cartes Influence
(10 différentes)



30 cartes Évènement
(dont 10 version 2 joueurs)



5 plateaux joueur



6 cartes Rôle



8 cartes Armement



8 jetons
« Corruption Police »



10 jetons
« Quartier Bloqué »



2 jetons
« Corruption Mairie »



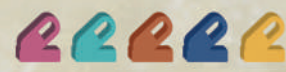
30 jetons Business
« Armes » (6 par couleur)



30 jetons Business
« Bordels » (6 par couleur)



30 jetons Business
« Casinos » (6 par couleur)



30 jetons Business
« Drogues » (6 par couleur)

NARCOPOLIS\$

Jeton 1er joueur



3 dés et 1 gobelet

3. MISE EN PLACE

Il est nécessaire de se préparer avant de lancer les hostilités et mettre Narcopolis à feu et à sang !

Narcopolis est une ville composée de 5 zones (Notorious Beach, Elliott Island, Nate Village, Cypress Park, Matic Hill) comprenant 7 quartiers chacune.

INSTALLATION INDIVIDUELLE :

Au démarrage, tu choisis un des 5 personnages et reçois :

- 1 plateau joueur,
- 2 cartes Influence,
- 6M\$,
- 2 cartes Job,
- 1 avantage de départ*



1 avantage de départ (cf plateau joueur)

6 Sur ton plateau joueur, tu poses tes futurs Business potentiels (Jetons Armes, Bordels, Drogues, Casinos) dans les encarts, recouvrant ainsi les gains potentiels.

7 Tu poses ton pion Personnage sur ton quartier de départ.
8 Tu installes ensuite un jeton de chaque Business sur un ou plusieurs quartiers de ta zone de départ.

9 Tu poses ton pion Réputation sur le chiffre 5 de la piste des scores.

Chaque personnage est unique. Il a son histoire, son emplacement de départ, un avantage de base et un tableau des gains qui lui est propre.

* Chaque joueur prend son avantage de départ (Booki : 1 carte Job, Busta : 2 cartes Influence dont une bombe, Furi : 2 Business, Killah : 8M\$, Miss T : 1 point de Réputation)



Personnage | Tour de jeu

Tableau des gains

Avantage de départ

Zone de départ

Personnage Miss T

TOUR DE JEU

HISTOIRE

RECETTES

BORDELS	4
CASINOS	2
ARMES	2
DROGUES	2

Prison

Tes 4 premiers Business sont placés sur un ou plusieurs quartiers de ta zone de départ 8

Jetons Business (Armes, Bordels, Drogues, Casinos)

INSTALLATION COLLECTIVE :

10 Dans la version classique du jeu, il est conseillé d'utiliser uniquement les 10 cartes Évènement du scénario 1 (voir p.14) et de retirer les cartes Job de type « Baron ».

11 Tu poses ensuite les paquets de cartes Influence, Job et Évènement (sur le plateau 10) faces cachées ainsi que les billets qui formeront la banque.

12 Dans la version 2 joueurs, les jetons « Quartier Bloqué » fermeront 2 quartiers par zone (cf p.18-19)



Le premier joueur à avoir 2 bonnes réponses au quizz (voir fin du livret) démarre. Si vous avez tous déjà joué et que vous avez les règles en tête, c'est le plus fourbe qui démarre !

Si tu es débutant, la Fiche Aide fournie avec le jeu facilitera ton entrée dans la partie.

4. LE JEU

Narcopolis a une version classique et une version avancée (avec plusieurs modules, p.20). Nous te conseillons de jouer ta première partie avec la version classique.

Pour gagner et devenir le nouveau Boss de Narcopolis, tu dois avoir le plus de points de Réputation à la fin de la partie.



Il y a 3 manières de gagner des points de Réputation :

Effectuer des Jobs (cartes)

Exercer de l'Influence (cartes)

Faire du Mécénat (acheter des points de Réputation)



Chaque point remporté te fait avancer sur la piste des scores. Durant la partie, tu peux gagner et perdre des points de Réputation.

Tu ne peux sortir du jeu. Si tu es à 1 point de Réputation tu gagnes une rente de 10M\$ par tour, payée par la banque.



Pour te développer dans Narcopolis, tu as besoin d'argent. L'unité de base est le million de Dollars.

Il y a 3 manières de gagner de l'argent :

Développer des Business (Armes, Bordels, Casinos, Drogues)

Exercer de l'Influence (cartes)

L'Humiliation (vendre des points de Réputation)



Chaque joueur joue son tour l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au début de chaque tour de table, le premier joueur dévoile une carte Évènement qui fera évoluer une norme du jeu. Son effet impacte tous les joueurs et dure jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Évènement soit dévoilée.

À chaque tour de jeu, tu commences par prendre tes recettes ! Le reste des actions est facultatif et peut être effectué dans n'importe quel ordre.

À chaque tour tu ne peux effectuer qu'une seule action par catégorie (GÉRER SES BUSINESS, GÉRER SON INFLUENCE...), excepté celles où un symbole chiffré les accompagne*.
Exemple : PRENDRE POSITION = Attaquer OU Implanter.

1ÈRE PHASE

PRENDRE SES RECETTES



2ÈME PHASE

SE DÉPLACER

PRENDRE POSITION
Attaquer : 3M\$ par Business
Implanter : 5M\$ par Business

GÉRER SES BUSINESS
Développer des Business dans des quartiers déjà exploités : 3M\$ par Business
Démanteler un quartier : 10M\$

GÉRER SON INFLUENCE
Jouer une Influence : 3M\$ - 25M\$
Acheter une Influence : 3M\$

GÉRER SES JOBS
Effectuer des Jobs : 0M\$
Échanger un Job : 10M\$

GÉRER SA RÉPUTATION
Mécénat (+1): 20M\$
Humiliation (+10M\$) : 1

*
2 peut être effectuée 2 fois
3 peut être effectuée 3 fois
∞ peut être effectuée à volonté

5. JOUER

	4	8	12	16	20	24
RECETTES						
ARMES	2	4	6	10	14	18
CASINOS	2	4	6	8	10	14
BORDELS	2	4	6	8	10	14

1. PRENDRE SES RECETTES

(1^{ère} action du tour de jeu)

Sur ton plateau joueur, tu as un tableau des gains qui te permet de calculer tes recettes.

Chaque Business que tu développes te rapporte de l'argent à chaque tour, sauf indication contraire (Corruption mairie, carte Événement). Cet argent représente tes recettes.

Les Business se construisent de gauche à droite sur ton tableau des gains. Lorsque tu en construis un nouveau, tu sors un pion Business de ton tableau des gains et le pose sur le quartier que tu exploites, un nouveau chiffre est alors dévoilé. C'est le nouveau montant de ta recette pour ce Business.

Seul le nombre le plus élevé de chaque ligne de Business est pris en compte dans le calcul des recettes.

Recette de ce Business à chaque tour

	4	8				
ARMES	2	8				
BORDELS	2	4				
CASINOS	2					
DROGUES	2					

La recette d'un tour est la somme des recettes les plus élevées des Business (ici $8+4+2+2 = 16M\$$)

2. SE DÉPLACER

Dans Narcopolis, les déplacements sont libres sur la Map. Tu peux aller sur n'importe quel quartier de ton choix à condition qu'il ne soit pas occupé par le pion personnage d'un adversaire.

3. PRENDRE POSITION

Il y a quatre types de Business dans Narcopolis, les Armes, les Bordels, les Casinos et les Drogues.



Les 35 quartiers de la ville peuvent être exploités.

- Attaquer un quartier adverse (cf p.15 - les combats) :**
Déplace ton pion personnage sur un quartier déjà exploité par un adversaire et paie **3M\$** par Business dessus pour l'attaquer.
- Planter un Business dans un nouveau quartier :**
Déplace ton pion personnage sur un quartier qui n'est pas exploité par un adversaire et paie **5M\$** pour développer un nouveau Business.

4. GÉRER SES BUSINESS

- Développer un Business dans un quartier déjà exploité (jusqu'à 2max/tour) :**
Le développement d'un nouveau Business dans un quartier que tu exploites déjà coûte **3M\$**. Ton pion personnage peut être placé sur le quartier en question ou sur un autre quartier.
- Démanteler un quartier :**
Pour **10M\$** tu peux démanteler tous les Business de l'un des quartiers que tu exploites. Tu reprends à ce moment les jetons Business et tu les reposes sur ton tableau des gains.

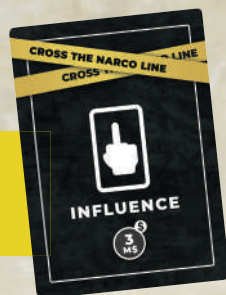
Lorsque tu développes un nouveau Business dans un quartier, tu le prends sur ton tableau des gains et tu le places sur le plateau.

Le nouveau chiffre de ton tableau des gains qui est dévoilé représente ta nouvelle recette pour ce Business (cf page précédente).

Dans un quartier, un type de Business ne peut être exploité qu'une fois.
Exemple : tu ne peux pas avoir deux pions Casinos sur un même quartier.
Un quartier ne peut être exploité que par un seul joueur.
La prison ne peut pas être exploitée.

5. GÉRER SON INFLUENCE

Les cartes Influence sont des actions dans la ville et/ou contre des adversaires (corrompre, assassiner, participer à des Fight Clubs...).



Chaque carte Influence est composée de la même manière comme indiqué ci-dessous. Le descriptif explique comment utiliser la carte.



Les cartes Influence peuvent impliquer d'autres joueurs ou même être utilisées contre soi-même. Certaines peuvent rapporter de l'argent et/ou des points de Réputation.

Jouer une influence
À chaque tour, tu peux jouer une carte Influence en payant le coût indiqué sur celle-ci (3M\$ - 25M\$). Elle impactera directement ta situation ou celle d'un adversaire.

Acheter une influence
Sinon, tu peux acheter une carte Influence en payant 3M\$ à la banque. Tu tireras alors la première de la pile.

6. GÉRER SES JOBS

Dans Narcopolis les Jobs sont des missions qui te permettent de gagner des points de Réputation. Il y en a 58, tous uniques.

48 pour la version classique et 10 de plus (cartes « Baron ») pour la version avancée (voir p.20).



Effectuer des Jobs (jusqu'à 3max/tour) :

Quand tu finis un Job, tu avances ton pion Réputation du nombre de points que tu viens de gagner sur la piste des scores, puis tu replaces la carte Job sous la pioche et en tires une nouvelle au-dessus.

Lorsqu'un Job est terminé, les points sont acquis, même si plus tard dans la partie tu ne remplis plus les conditions.

Lorsque tu tires une carte et que les conditions sont déjà remplies tu peux directement prendre les points de Réputation associés et en tirer une nouvelle.

Échanger un Job :

À ton tour de jeu, au lieu d'effectuer des Jobs, tu peux défausser un ou plusieurs Jobs d'un coup, et en tirer de nouveaux pour 10M\$ chacun à payer à la banque.

Tu peux poser une ou plusieurs cartes Job (max 3) uniquement lors de TON tour, même si les conditions sont remplies lors du tour d'un adversaire (exemple : gagner un combat dans une zone alors que c'est un de tes adversaires qui avait enclenché le combat à son tour de jeu (voir page 15). Quand ça sera ton tour, tu pourras poser la carte Job correspondante.)

7. GÉRER SA RÉPUTATION



Mécénat

À chaque tour, tu peux amadouer les futurs élus locaux et faire du Mécénat en finançant leurs campagnes électorales en contrepartie d'autant de points de Réputation que tu le souhaites. Le mécénat coûte **20M\$** par point, à payer à la banque.



Humiliation (jusqu'à 2max/tour)

À chaque tour, tu peux gagner plus d'argent en vendant 1 ou 2 points de Réputation à la banque pour **10M\$** chacun.

Tu ne peux plus faire de Mécénat lorsque tu as 16 points de Réputation ou plus.

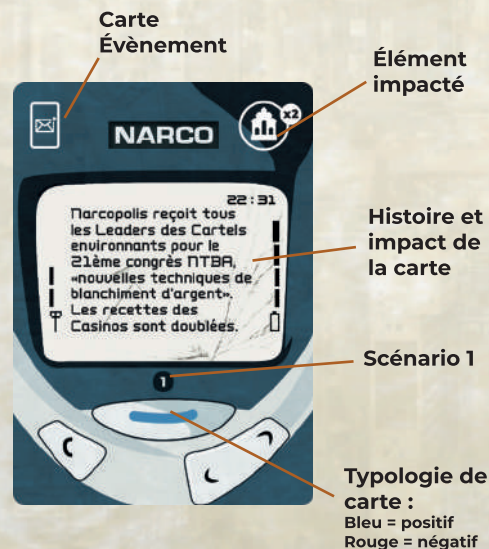


LES CARTES ÉVÈNEMENT



À chaque début de tour le 1er joueur, avant de démarrer, dévoile une nouvelle carte Évènement. Cette carte va faire évoluer une règle de la partie pendant un tour, jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit dévoilée. Son effet impacte tous les joueurs.

En début de partie, on choisit 10 cartes Évènement au hasard OU celles du Scénario 1 (recommandé pour le niveau classique, voir ci-contre).



LA PRISON



Lorsqu'un adversaire te balance (carte Influence « Balance »), tu déplaces ton pion personnage en prison pendant 1 tour de jeu. Quoi qu'il advienne, tu pourras jouer normalement le tour suivant.

Lorsque tu es en prison :

La seule action affectée est le Déplacement.

Tu ne pourras pas te déplacer, et donc tu ne pourras pas attaquer ou t'implanter dans un nouveau quartier.

Par contre :

Tu peux toucher tes recettes et faire toutes les autres actions non liées au déplacement.

Si tu joues une carte « Corruption Juge », tu pourras te déplacer et effectuer ton tour normalement.

La carte « Corruption Juge » permet de ne pas être affecté par la prison.

LES COMBATS



Les combats servent à prendre possession des Business qu'un adversaire exploite sur un quartier.

Pour attaquer un adversaire tu dois te rendre sur un quartier qu'il exploite et payer à la banque 3M\$ par Business exploité dessus. Exemple : si ton adversaire a un pion Casinos et un pion Drogues, tu devras payer 6M\$ à la banque.

a. Enjeux

Si l'attaquant sort vainqueur du combat, il remplace, à l'identique, les Business du perdant par les siens.

Concrètement, le défenseur repose les pions Business du quartier sur son tableau des gains et l'attaquant fait exactement l'inverse : il prend les mêmes Business de son tableau des gains pour les mettre sur le quartier.



Si l'attaquant sort vaincu du combat il n'y a aucun mouvement de Business.

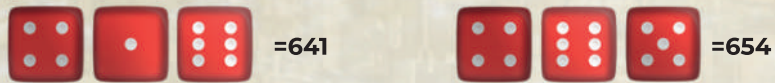
S'il sort vainqueur mais qu'il n'a pas assez d'un ou plusieurs Business pour remplacer à l'identique, il ne peut pas les substituer avec un autre Business.

b. Comment combattre

Le combat se joue avec 3 dés à 6 faces classiques. Il s'arrête quand l'un des joueurs annonce que son adversaire bluffe et vérifie le résultat.

Un bluff est lorsqu'un score est différent de celui annoncé.

Lorsque les dés sont lancés le chiffre le plus élevé représente les centaines, le deuxième les dizaines et le troisième les unités (par exemple 4, 1 et 6 valent 641). 111 est le score le plus petit et 666 le plus élevé.



Quand tu attaques, tu places les 3 dés dans le gobelet, tu remues et regardes seul le résultat affiché par les dés au fond du gobelet. Puis tu annonces un résultat (le vrai, ou un autre), toujours sans montrer les dés à ton adversaire. Deux cas se présentent alors :

Ton adversaire ne te croit pas : il doit annoncer « tu bluffes ». Tends lui le gobelet pour qu'il vérifie. Si tu as bluffé, tu perds, sinon, tu gagnes.



Ton adversaire te croit et veut continuer le combat : il te prend le gobelet, remue les dés à son tour, et t'annonce un résultat au-dessus de ce que tu avais précédemment annoncé. Tu peux décider également de le croire ou non, et le combat continue jusqu'à ce que l'un de vous annonce « tu bluffes » pour vérifier le gagnant.

Exemple

Booki attaque Killah. Il lance les 3 dés sans montrer son résultat à son adversaire. Il a fait 421 mais annonce 531 (il bluffe ce coquin !). Killah est joueuse, elle prend, relance les dés sans montrer le résultat à Booki. Elle a fait 544 et annonce 544 (elle n'est pas très cavalière). Booki prend, relance les dés sans montrer le résultat à Killah. Il fait 541 mais annonce 621 (il n'a pas le choix de bluffer, son chiffre étant en dessous du dernier score annoncé par Killah). Killah lui dit qu'il bluffe, Booki dévoile le score des dés. Il avait bien bluffé, il a donc perdu.

LES ÉCHANGES



Dans Narcopolis, le Ca\$h et les influences circulent ! Le troc, les négociations et associations sont fortement recommandés. Entre les joueurs, l'argent peut être prêté, négocié, donné, rendu avec intérêts. Les cartes Influence peuvent être vendues, échangées, léguées. À toi de voir en qui tu crois pouvoir avoir confiance.

Il est interdit d'échanger des points de Réputation, des Jobs et des Business !

6. FIN DE JEU



Le dernier tour de jeu est enclenché lorsqu'un joueur atteint au moins 20 points de Réputation **OU** que la 10^{ème} carte Évènement est dévoilée.

Si tu atteins 20 points de Réputation la partie doit se finir de telle sorte que vous ayez tous joué le même nombre de tours.

Lorsque tu as atteint au moins 20 points tu ne peux plus en perdre, même si tes adversaires doivent encore jouer. Ils peuvent tout de même t'affronter lors de combats, te prendre des Business ou jouer une carte Influence contre toi.

Il est possible de dépasser les 20 points de Réputation. Le gagnant sera celui qui a le plus de points de Réputation à la fin de la partie.

En cas d'égalité de points, c'est le joueur qui finit avec le plus de Business développés qui l'emporte.

S'il y a encore égalité, la partie se jouera autour d'un combat final.



FURI EST LA NOUVELLE BOSS DE NARCOPOLIS ET VOUS ÊTES SES SBIRE...

VOTRE OBJECTIF EST DE PRENDRE SA PLACE !



Les règles et mécaniques de jeu pour la version 2 joueurs sont les mêmes que pour la version décrite précédemment. Nous vous recommandons donc de les avoir consultées au préalable !



MISE EN PLACE :

- 1 Avant de commencer, chacun des 2 joueurs choisit son personnage parmi : Booki, Busta, Miss T et Killah.
- Attention : Aucun des deux joueurs ne pourra choisir Furi.**
- 2 Furi démarre sur sa zone ordinaire de départ de **Cypress Park**.
- 3 Furi obtient 5 cartes Influence (Bombe, Balance, Racket, Hitman et Corruption mairie)
- 4 Furi démarre avec 10 points de Réputation alors que vous ne démarrez toujours qu'avec 5.
- 5 Dès le début de la partie, Furi possède 2 quartiers par zone (au choix), sur lesquels sont répartis ses 4 types de Business. Elle démarre donc avec 20 Business en jeu, soit les 5 premières colonnes de sa table des gains.
- 6 Chaque joueur prend alors 5 jetons « Quartier Bloqué » et les place sur le plateau de sorte à bloquer **DEUX** quartiers **PAR** zone (Soit 10 quartiers au total).
- 7 Chacun prend le plateau joueur de son personnage et fait sa mise en place comme dans une partie classique (p.6).
- 8 Sélectionnez uniquement les cartes Évènement « 2 joueurs » (voir ci-contre) et posez-les sur le plateau, face cachée, comme dans la version classique.



LA PARTIE S'ARRÊTE QUAND UN JOUEUR A DÉPASSÉ FURI.

À chaque tour de jeu, lorsqu'on dévoile une carte Évènement « 2 joueurs », Furi prend 1 point de Réputation et effectue l'action indiquée sur la carte (combat, carte Influence, implantation).

Carte Évènement « 2 joueurs »

Élément impacté pour les joueurs

Action de Furi

- Furi attaque un quartier adverse
- Furi s'implante dans un nouveau quartier
- Furi joue une carte influence
- Furi ne fait rien

Pour déterminer le joueur qui va effectuer l'action pour Furi, le joueur qui a démarré le tour lance un dé. Si c'est un nombre impair c'est le joueur 1 qui la contrôle, si c'est un nombre pair c'est le joueur 2 qui la contrôle.

Le joueur qui démarre le tour de jeu change à chaque tour. De sorte que chaque joueur joue deux fois de suite (SAUF au premier tour).

À chaque début de tour (au moment de tourner la carte Évènement), Furi avance d'un point de réputation sur la piste des scores. Furi ne prend jamais ses recettes. Furi ne paie jamais ses actions et n'a pas le droit d'attaquer 2 fois de suite le même quartier. Lorsque Furi gagne un combat, elle détruit les Business du quartier attaqué. Les pions Business retournent alors sur le tableau des gains du joueur concerné.

Le jeu se termine si :

- Furi arrive à 20 points de réputation. Elle gagne et tous les joueurs perdent.
- Un joueur dépasse Furi. Si le tour est fini, il est déclaré vainqueur.
- Si le tour n'est pas fini, le dernier joueur effectue son tour final et le vainqueur est celui des deux qui aura dépassé Furi avec le plus de points.

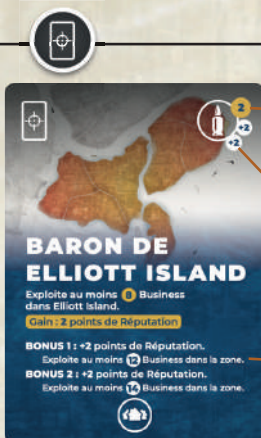
NIVEAU AVANCÉ

Le niveau avancé est conseillé pour des joueurs qui ont au moins joué une fois à la version classique. Un ou plusieurs points peuvent être alors, à loisir, introduits dans les règles.

1

Introduire les cartes « Baron » dans les cartes Job.

Les cartes « Baron » proposent des extensions de Jobs pour remporter des Bonus. Elles sont donc conseillées pour un niveau plus avancé.



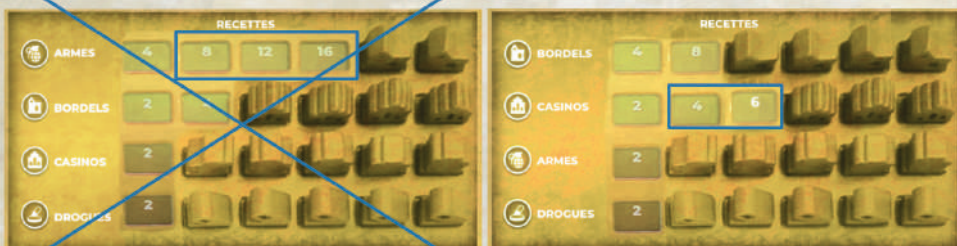
Nombre de points de Réputation remportés

Points de Réputation des bonus potentiels

Bonus facultatifs à effectuer

2

Tu ne peux pas développer un Business si cela crée un écart de plus de deux niveaux entre le Business le plus développé et le moins (sauf si cet écart se fait suite à une interaction avec un joueur : carte Influence ou combat). Exemple ci-dessous.



3

Lors d'un combat, si un joueur «sous-annonce» un score, ce n'est pas considéré comme un bluff (par exemple, si tu obtiens 632 mais annonces 621, ce n'est pas un bluff). En effet, cette variante offre des possibilités de stratégies et de fourberies conseillées pour une version plus avancée du jeu.

4

Tu peux dorénavant, si l'envie ou la fièvre du challenge te prend, miser 10M\$ ou 1 point de Réputation lors d'un combat contre un adversaire pour pimenter l'enjeu. À condition que ton adversaire soit joueur lui aussi.

5

Dans la version classique, il est conseillé de jouer avec les cartes Évènement du scénario 1 (voir p. 14). En revanche, pour pimenter le jeu au niveau avancé, mélange toutes les cartes Évènement à la pioche pour construire un scénario aléatoire avec plus d'impacts !

6

Introduire les cartes Armement dans la partie.

Les cartes Armement pimenter les combats en procurant un avantage à celui qui les pose.

Au début de chaque combat, les deux adversaires piochent chacun 2 cartes Armement au hasard dans le paquet et les regardent. Ils en gardent une et reposent la 2^{ème} dans la pioche. Lors du combat ils ne peuvent l'utiliser qu'une fois.

Carte Armement



Arme

FUSIL À POMPE

Exceptionnellement, tu peux annoncer un nombre inférieur à celui de ton adversaire. Le combat repart de ce dernier nombre annoncé.

Effet de la carte

7

Introduire les cartes Rôle dans la partie.

Les cartes Rôle changent ton objectif de jeu (ou pas) et permettent d'ajouter de la stratégie et de la fourberie au jeu.

Au début de la partie, chaque joueur tire une carte Rôle.



Selon que tu sois Gangsta ou Infiltré, tu devras jouer la partie normalement ou la saboter entièrement pour empêcher quiconque de gagner...



CROSS THE NARCO LINE

CROSS THE NARCO LINE

CROSS THE NARCO LINE

QUIZZ

Pour déterminer qui commence la partie !

CROSS THE NARCO LINE

A / COMBIEN DE BUSINESS PEUT-ON DÉVELOPPER AU MAXIMUM EN UN TOUR ?

B / QUELLE EST LA SEULE CONTRAINTE DE DÉPLACEMENT ?

C / COMBIEN Y-A-T'IL DE MANIÈRES DE GAGNER DE L'ARGENT ?

D / COMBIEN Y-A-T'IL DE MANIÈRES DE GAGNER DES POINTS DE RÉPUTATION ?

E / COMBIEN Y-A-T'IL DE QUARTIERS DANS UNE ZONE ?

F / COMBIEN D' ACTIONS PEUT-ON FAIRE AU MAXIMUM DANS UN TOUR ?

G / COMBIEN COÛTE L'HUMILIATION ?

Réponses : A : 3 - B : On ne peut se déplacer sur un quartier occupé par le pion Personnage d'un adversaire - C : 3 - D : 3 - E : 7 - F : 7 - G : 1 point de Réputation contre 10M\$.

DÉVELOPPE TES BUSINESS

AFFRONTÉ TES ADVERSAIRES

GÈRE TA RÉPUTATION

Deals de business, fights clubs, financements occultes de politiciens, assassinats et corruptions sont parmi les nombreuses actions possibles à Narcopolis.

Dans ce jeu de stratégie, de bluff, et de développement de ressources, tout est permis pour régler ses comptes avec ses amis.

Tu as toujours rêvé d'être un gangster et de ne plus avoir de limite ?
Narcopolis est ton nouveau terrain de jeu !

Plonge dans le grand bain, sois malin, diplomate, fourbe, sans pitié, et deviens le nouveau Boss de la ville.
N'oublie jamais : **SKY AND GUNS ARE THE LIMITS.**



14+



2-5



20
min/pers

Auteur :

Amaury Montmoreau

Illustrateur :

Hadrien de Visme

© OpenWorld Éditions.

Tous droits réservés

34 rue de Lancry - 75010 - Paris. FRANCE

openworldeditions.com

**Open
World**
• Éditions •

www.narcopolis.com

game@narcopolis.com

[f @narcopolis.game](https://www.facebook.com/narcopolis.game)



Accompagné par

**SYNERGY
GAMES**

