



CODE D'HONNEUR

Règles du jeu

Objectif de la Quête

Remonter aux origines de l'Ordre des Maistres de Quête et gagner la guerre des gangs.

Pour gagner

1. Trouver le lieu d'arrivée le plus rapidement possible
2. Gagner un maximum de points de réputation (réussir des missions, faire preuve de dévouement, de cohésion de gang...)
3. Posséder un maximum de \$ Gold Maistres (la monnaie du jeu)



www.lagrandequete.com



Déroulement

Chaque gang démarre le jeu à pied avec une liasse de 1000 \$ Gold Maistres, une carte « Joker » et un accès au site web www.lagrandequête.com comprenant une carte interactive de la zone de jeu et un Décodex. Pour atteindre les objectifs, il faut effectuer des missions dans la ville. Selon leur nature, ces missions permettent de :

- découvrir des pans de l'histoire des Maistres
- collecter des indices pour la résolution de l'énigme finale (lieu d'arrivée).
- gagner des \$ Gold Maistres
- gagner des points de réputation

Les missions principales (missions Story) permettent d'avancer dans le jeu en collectant des morceaux de code à déchiffrer grâce au Décodex pour découvrir le lieu d'arrivée. Des défis et missions secondaires (missions Mafia et missions Selfie) permettent de gagner des points de réputation et des \$ Gold Maistres.

Chaque gang mène son petit business et détermine sa stratégie dans un monde ouvert. La rapidité, l'argent et la réputation comptent pour part égale dans le résultat final. Les gangs peuvent choisir de privilégier l'un plutôt que l'autre. Et il est possible de faire l'impasse sur l'une ou l'autre des missions en négociant avec les Maistres ou avec d'autres gangs.

Zone de jeu

Le jeu s'étend autour de la Seyne-sur-Mer, dans un périmètre incluant le Port de Toulon et Six-Fours-les-Plages. Sur la carte interactive, les lieux importants sont déjà indiqués :



Le **BAR** : point central du jeu. Tenu par les Maistres, c'est là qu'on peut acheter des indices, des fiches de mission, des armes, etc.



Le **CASINO** : on peut jouer à des jeux d'argent pour se refaire en \$ Gold Maistres. Attention : on peut gagner gros mais on peut aussi perdre des thunes !



Les **MISSIONS « STORY »** : ce sont les missions principales. Elles vous permettent d'avancer dans le jeu. Les fiches de mission s'achètent au bar.



Les **MISSIONS « SELFIE »** : pas besoin de feuille de mission, les points « selfie » sont indiqués sur la carte. Ce sont des étapes facultatives qui permettent de gagner des \$ Gold Maistres.



Les **PORTS** : ils vous permettent d'embarquer sur un ferry pour vous déplacer par la mer. Les tickets s'achètent au bar.

Déplacements

Modes de déplacements possibles :

- à **pied** ou en **stop** (gratuit)
- en **bateau** (achat de tickets auprès des Maistres) – 100 \$GM
- en **voiture** (rachat de ses propres clés auprès des Maistres) – 3000 \$GM
- en **taxi** (un Maître conduit une équipe ou une partie de l'équipe directement sur le lieu exact de la mission) – 20 000 \$GM



Types de missions

- Les **7 MISSIONS STORY** permettent de **gagner des \$ Gold Maistres** et de **collecter les indices** pour découvrir le lieu d'arrivée. Ce sont les missions principales. Elles conduisent les gangs sur les traces des Maistres. Les gangs connaissent la liste des missions « story » ainsi que leur localisation sur la carte dès le début du jeu. Mais ces missions sont payantes : les feuilles de route s'achètent au **BAR**.



Le symbole Maistral

Chaque mission « story » permet de collecter un morceau du code à entrer dans le Décodex à la fin du jeu. Pour cela, les gangs doivent suivre les indications de leur fiche de mission et chercher le symbole de l'Ordre des Maistres.



Les Gang points

Un autre graff est caché dans les environs de chaque mission « story ». Ce sont les traces laissées par un ancien gang. Pour ceux-ci, il n'y a pas d'indication sur la fiche. Il faut faire preuve d'observation. Chaque « gang point » possède un code à entrer dans le Décodex pour obtenir une information ou une récompense.

- Les **MISSIONS MAFIA** permettent de **gagner des points de réputation**. Ce sont des défis secondaires et facultatifs. Ils ne sont pas indiqués sur la carte. Les gangs disposent d'une liste des différentes missions « mafia » à effectuer à n'importe quel moment du jeu.
- Les **MISSIONS SELFIE** permettent de **gagner des \$ Gold Maistres**. Les points « selfie » sont indiqués sur la carte.

Achat d'armes et braquages de gangs

Les Maistres tiennent une armurerie au bar. Avec leur thune, les gangs peuvent se payer des armes pour attaquer ou se protéger des autres gangs.

Pour braquer un gang, il faut être dans le même lieu, être en possession d'au moins une carte « arme » et manifester clairement son intention. Le gang qui a le plus de points d'attaque remporte la fusillade.

Le gang battu doit verser à ses assaillants la somme de **300 \$ GM**

En cas de défaut de paiement, contacter les Maistres pour enregistrer une dette.

Il n'est pas possible d'attaquer deux fois le même gang dans une même heure.

Lorsqu'il est attaqué, un gang dispose de 5 minutes pour réunir ses cartes « armes » et les montrer au gang adverse.



Carte Joker

Tu peux utiliser ta carte Joker à tout moment du jeu pour échapper à une attaque. La carte revient alors au gang adverse. Tu peux aussi t'en servir de monnaie d'échange auprès des Maîtres ou des autres gangs.

Alliances et business entre gangs

Par stratégie ou si t'as pas assez d'argent, tu peux décider de t'allier temporairement ou définitivement avec un autre gang pour mettre en commun la thune et les armes. Tu peux aussi acheter ou vendre des armes ou des indices directement auprès des autres gangs.

Spéculation financière

La cours du \$ Maître peut varier pendant la journée. Donc les tarifs des choses peuvent subitement augmenter ou diminuer. Les équipes sont prévenues par SMS des évolutions du marché. Ça t'incite à acheter plus de choses quand les tarifs sont bas, pour éventuellement faire une plus-value sur la vente.

Banqueroute

Si ton gang est en faillite, tu peux revendre aux Maîtres ou à d'autres équipes, tes armes, tes fiches de mission... Les Maîtres peuvent aussi accorder un prêt, à taux exorbitant, qui affectera la réputation du gang.

Triche

Il est formellement interdit de porter atteinte aux éléments de jeu installés par les Maîtres de Quête. Les sanctions en cas de manquement à cette règle peuvent être gravement pénalisantes, voire entubatoires. Toute autre forme de triche est autorisée tant que les Maîtres de Quête n'en ont pas connaissance. Attention, la triche est à double tranchant : si elle est réalisée avec finesse et panache, c'est une force. Mais elle peut aussi porter atteinte à la réputation du gang.