



### Règles du GIG DQUW2012

**GIG<sup>(1)</sup>** : terme générique signifiant « jeu dans le jeu » (Game In Game) et permettant d'ajouter une approche ludique complémentaire à la composante principale d'un jeu.

Dans un Grandeur Nature, la composante principale se nomme « le jeu de rôle » et pour le DQUW2010, nous avons décidé de proposer un GIG permettant la gestion des ranchs et des bâtiments en ville de manière relativement simple et ludique, tout en garantissant une certaine interactivité avec le GN et son scénario.

Des décisions importantes devront être prises pour assurer l'avenir de la région, aussi, la notion de **conseil de ville**, pour les deux communautés (Paso del Loco et LaHood) prend-t-elle tout son sens.

Comment faire partie du Conseil de Comté

Pour être membre du conseil de la ville, et donc participer au vote, il faut être propriétaire de terrains et/ou de bâtiments qui procurent un certain nombre de voix comptant pour le vote.

Si on souhaite porter un projet au conseil, il faut rassembler autour de son projet le plus de voix possibles ce qui peut se faire en faisant l'acquisition de bâtiments ou en ralliant à sa cause un autre citoyen (ancien ou récent... du moment qu'il est propriétaire).

## Monopoly édition La Hood / Paso Del Loco

### Bâtiments et titre de propriété

La possession de bâtiments a une grande importance car il permet à son possesseur d'avoir une (1) voix aux votes lors du conseil de la ville, mais il permet également d'obtenir un revenu journalier (\$).

Le montant des revenus est remis tous les matins à **10.00h** par enveloppe dans le bureau du télégraphiste.

La propriété d'un bâtiment est formalisée par un titre de propriété. Ce titre peut être nominatif ou pas. L'intérêt du titre nominatif est que son vol est impossible : le nom du propriétaire est inscrit sur le registre de la ville, tenu par le maire. Toute transaction de titre de propriété nominatif doit être authentifiée par une personne assermentée (par exemple : un juge, un notaire). La transaction est

ensuite reportée sur le registre municipal. Ce registre est public et peut être consulté sur demande (et sur disponibilité de M. le Maire)

Si le titre n'est pas nominatif (titre au porteur), le vol est possible. Toutefois, personne n'a la possibilité de connaître l'identité du propriétaire. Les transactions se font cette fois sans intermédiaire. Les titres de propriété du côté mexicain de la frontière n'étaient qu'au porteur avant la révolution, ce n'est plus le cas pour les nouveaux titres de propriétés établis depuis la révolution.

A défaut, le titre au porteur doit être sur le joueur (afin de pouvoir éventuellement être subtilisé). Si le joueur souhaite déposer son ou ses titres quelque part, il doit les remettre au télégraphiste et indiquer l'endroit précis où il les a déposés (banque, chambre, enterré dans un champ...).

Un titre nominatif peut devenir titre au porteur, et réciproquement. Pour ce faire, il faut qu'une personne assermentée produise un nouveau titre et fasse faire la modification sur le registre de la ville (un notaire, un avocat, un juge fédéral par exemple – le maire n'est pas assermenté).

### **Bâtiments et droit de vote**

Pour avoir le droit de vote correspondant à la propriété du bâtiment, il faut être capable de présenter l'**original du titre de propriété** au début du conseil de la ville. Pour quelques raisons que ce soit, si le propriétaire d'un titre nominatif est dans l'incapacité de présenter l'original du titre, il peut obtenir de la part du maire ou du cabinet de notaire un duplicata pour autant qu'il puisse présenter des témoins. (Tout se négocie en ce bas monde).

### **Mise aux enchères des bâtiments**

Au cours du jeu, des bâtiments seront mis en vente. Les bâtiments disponibles seront affichés par le télégraphiste tous les matins à 10.00 et seront mis aux enchères publiquement dans le courant de l'après midi. Les participants aux enchères, s'ils remportent un bien, doit remettre le montant de l'adjudication à la fin de l'enchère (la maison ne fait pas crédit). A défaut, l'acquisition se fait par titre au porteur. Si l'acquéreur veut avoir un titre de propriété nominatif, il doit passer devant un « officiel » pour authentifier. L'acquéreur, s'il veut garder l'anonymat, peut se faire représenter par un tiers « de confiance » (et Dieu sait si elle est rare en ce bas monde).

## **Gestion des ranches**

### **La gestion du ranch/hacienda**

Les ranchers ont toujours constitué le poumon économique de LaHood et Paso del Loco.

Chaque fiche de Ranch indique le nombre de têtes de bétails et de chevaux, le nombre de cowboy/vaqueros disponible, la capacité d'approvisionnement en eau. Chaque gestionnaire de ranch/hacienda recevra des cartes (involable) représentant son cheptel et ses cowboys/vaqueros.

Il faut avoir assez d'eau pour abreuver son cheptel, sous peine de voir ce dernier diminuer drastiquement. Chaque ranch a des sources d'eau.

L'activité d'un rancher est simple. Il élève et engraisse son cheptel de bœufs ou de chevaux et les vend sur les marchés des villes avoisinantes (Albuquerque, SantaFe, Phoenix, Hermosillo, Vera Cruz...). Son poids économique est naturellement fonction de la taille de son cheptel. Pour pouvoir

toucher son argent, il faut pouvoir passer un ordre de vente par le télégraphe sur un des marchés (encore faut il que le télégraphe marche – voir le 22 à La Hood) .

Tous les 2 jours, un représentant fédéral commande du bétail selon un mode d'enchère inversé. Le moins disant gagne l'enchère. Une fois l'adjudication faite, l'ordre doit être validé par le télégraphe (encore faut-il...). Les achats fédéraux représentant une part importante des transactions de bêtes, le prix de l'adjudication peut avoir un impact sur le prix de vente des bêtes. En effet, si les enchères inverses font descendre le prix très bas, le cours du bétail peut être revu à la baisse. C'est pourquoi il est important de raison garder et de faire attention jusqu'où l'on peut aller dans la baisse des prix.

Si la ligne marche, le télégraphiste confirme l'ordre de paiement et remet le montant au rancher (ou a son représentant). S'il y a une banque, le télégraphiste remet au rancher un titre nominatif de paiement à remettre à la banque contre du cash.

### Gestion des cowboys / vaqueros

Quand il ne s'occupe pas des transactions, le rancher donne des ordres à ses cowboys pour qu'ils s'occupent de ses terres et de ses bêtes. Chaque rancher dispose d'environ 6 cowboys (il peut y avoir des variations selon la taille des exploitations).

Chaque matin, le rancher donne ses ordres aux cowboys. Il existe 3 types d'ordre :

- **Surveiller son territoire**
- **Enquêter sur le territoire des autres**
- **Entretenir son cheptel**

A l'exception des cowboys alloués à l'entretien du cheptel, chaque groupe de cowboys doit avoir une « posture » qui déterminera la résolution d'éventuelle rencontre :

- Agressive (attaque) : +
- Neutre (observation) : 0
- Défensif (fuite) : -

Si certains ordres de ranchers ont pour conséquence que 2 groupes de cowboys sillonnent le même territoire, il y a confrontation. La résolution de la confrontation se fait en fonction des postures des différents groupes et sera effectuée par les orgas.

### A la recherche des bêtes perdues

Phénomène récent à La Hood, les indiens deviennent de plus en plus agressifs. A force de rapines, ils ont constitué un cheptel « flottant » de nombreuses têtes de bétail. Ce cheptel se déplace parmi les ranchs (emplacement aléatoire chaque jour). Ce cheptel peut être découvert au fur et à mesure du jeu par des cowboys ayant les ordres appropriés.

### Le 22 à La Hood...

La Hood n'est plus le village perdu au fin fond du Nouveau Mexique qu'il a été autre fois. Après de multiples rebondissements, le télégraphe va finalement être ouvert en ville !

Le télégraphe va donc permettre :

- De passer les ordres de vente pour les ranchers
- De valider l'existence d'un avis de recherche sur un personnage (câble au shérif d'une ville)
- De valider des éléments d'historique par les personnages ayant des contacts nécessaires

Pour passer un message, l'émetteur écrit le message sur un papier. Le télégraphiste envoie le message et remet à l'émetteur un reçu stipulant la date du message, l'identité de l'émetteur et du destinataire (et le prix de la communication, cela va sans dire). Le message finit à la poubelle et le télégraphiste conserve une trace du reçu (carnet à talon).

En absence du télégraphiste, seul un personnage ayant la **compétence morse + utilisation du télégraphe** pourra passer correctement les messages.

Le câble relie les principales grandes villes des USA. Il relie également le Mexique (Vera Cruz et Mexico). Compte tenu de la bonne entente entre les 2 villes (et un certain bordel à Paso el Loco), le télégraphe de La Hood est également accessible aux citoyens mexicains.

La ligne de télégraphe est symbolisée par des poteaux plantés sur 1km sur lesquels sont attachés des rubans. Lorsque tous les rubans sont attachés aux poteaux, la ligne fonctionne. Si un seul ruban est défait, la ligne est coupée.

Pour couper la ligne, il suffit de prendre un ruban **et de le remettre à l'orga télégraphiste** afin qu'il puisse savoir en temps réel si la ligne est coupée ou non. Si un ruban manque sans que l'orga en ait trace, la ligne est considérée comme en fonctionnement (il faudra juste penser à remettre un nouveau ruban).

Pour réparer la ligne, il faut demander à l'orga le ou les rubans manquant (bah oui, la ligne peut être coupée en de multiples endroits) et les remettre sur les poteaux où il n'y en a plus. Afin d'éviter un sabotage systématique et abusif de la ligne, tout joueur souhaitant couper ou réparer la ligne devra se mettre **off pendant 1h** afin de simuler le temps nécessaire à l'opération.